Manual de operaciones



CUBASE PRO 11

steinberg

El equipo de documentación de Steinberg: Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

Traducción: Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Filippo Manfredi, Roland Münchow, Boris Rogowski, Sergey Tamarovsky

Este documento proporciona un mejor acceso para las personas ciegas o con problemas de visión. Por favor, tenga en cuenta que debido a la complejidad y al número de imágenes en este documento, no es posible incluir textos descriptivos a las imágenes.

La información en este documento está sujeta a cambios sin notificación previa y no representa un compromiso por parte de Steinberg Media Technologies GmbH. El software descrito en este documento está sujeto al Acuerdo de Licencia y no se puede copiar a otros medios excepto que esté permitido específicamente en el Acuerdo de Licencia. Ninguna parte de esta publicación se puede copiar, reproducir, retransmitir o grabar, bajo ningún propósito, sin previo permiso escrito de Steinberg Media Technologies GmbH. Los titulares de una licencia registrada del producto descrito aquí pueden imprimir una copia de este documento para su uso personal.

Todos los nombres de productos y compañías son marcas registradas ™ o ® por sus respectivos propietarios. Para más información, visite por favor www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2020.

Todos los derechos reservados.

Cubase Pro_11.0.0_es-ES_2020-11-11

Tabla de Contenidos

8 Novedades

11 Introducción
11 Documentación independiente de la plataforma
11 Documentos PDF y documentación en línea
12 Convenciones
13 Comandos de teclado

14 Configurar el sistema
14 Diálogo Configuración de estudio
15 Configurar el audio
22 Configurar MIDI
25 Sincronizadores

26 Conexiones de audio
26 Ventana Conexiones de audio
32 Renombrar las entradas y salidas de su tarjeta
33 Añadir buses de entrada y salida
33 Añadir subbuses
34 Presets de buses de entrada y salida
35 Añadir canales de grupo y FX
35 Bus de monitorización
35 Instrumentos externos y efectos
42 Configuraciones de buses

44 Ventana de proyecto
45 Mostrar/Ocultar zonas
45 Zona de proyecto
60 Zona izquierda
69 Zona inferior
75 Zona derecha
81 Foco en teclado en la ventana de proyecto
83 Zoom en la ventana de Proyecto
86 Función Ajustar
89 Cursor con forma de cruz
90 Diálogo Historial de ediciones
91 Gestión de colores

99 Gestión de proyectos
99 Crear nuevos proyectos
99 Hub
101 Diálogo Asistente de proyecto
102 Archivos de proyecto
102 Archivos de plantilla
104 Diálogo Configuración de proyecto
108 Abrir archivos de proyecto
109 Guardar archivos de proyecto
110 Volver a la última versión guardada
111 Elegir una ubicación del proyecto
111 Proyectos autocontenidos

114 Pistas
114 Diálogo Ajustes del inspector de pista
117 Diálogo Configuración de controles de pista
123 Diálogo Añadir pista
124 Pistas de audio
127 Pistas de instrumento
131 Pistas de muestreador
134 Pistas MIDI
138 Pistas de canal de grupo
141 Pistas de canal FX
144 Pista de Fader VCA
146 Pista de marcadores
148 Pista de regla
150 Pistas de carpeta
153 Más pistas

164 Gestión de pistas
164 Añadir pistas a través del diálogo Añadir pista
164 Añadir pistas usando presets de pista
165 Añadir pistas arrastrando archivos desde el MediaBay
165 Importar pistas
170 Exportar pistas
171 Exportar pistas MIDI como archivos MIDI estándar
173 Dividir pistas de audio multicanal
174 Mezclar pistas de audio mono a pistas multicanal
176 Eliminar pistas seleccionadas
176 Eliminar pistas vacías
177 Mover pistas en la lista de pistas
177 Renombrar pistas
177 Asignar colores automáticamente a nuevas pistas/canales
177 Mostrar imágenes de pista
179 Ajustar la altura de pista
180 Seleccionar pistas
181 Deseleccionar pistas
181 Duplicar pistas
181 Desactivar pistas
182 Organizar pistas en pistas de carpeta
183 Gestionar audio solapado
183 Menú Plegado de pistas
184 Visor de eventos en pistas de carpeta
184 Modificar el visor de eventos en pistas de carpeta
185 Carriles, tomas y eventos solapados
188 Definir la base de tiempo de la pista
189 Track Versions
197 Presets de pista

204 Partes y eventos
204 Eventos
208 Partes
209 Técnicas de edición de partes y eventos

229 Edición de rangos
229 Crear un rango de selección
231 Editar rangos de selección

235 Reproducción y transporte
235 Barra de transporte
240 Menú Transporte
245 Barra de transporte
251 Ventana emergente de transporte
251 Ventana de visualización de tiempo

252 Localizadores izquierdo y derecho
255 Ajustar el cursor del proyecto
256 Menú Ajustes de desplazamiento automático
256 Formatos de tiempo
257 Pre-roll y post-roll
258 Punch in y punch out
259 Claqueta de metrónomo
268 Captura

270 Teclado en pantalla
270 Grabar MIDI con el teclado en pantalla
270 Opciones del teclado en pantalla

272 Grabación
272 Métodos básicos de grabación
276 Monitorizar
279 Detalles sobre la grabación de audio
284 Detalles sobre la grabación MIDI
292 Tiempo de grabación restante
293 Bloquear grabación

294 Importar archivos de audio y MIDI
294 Importación de archivos de audio
301 Importar archivos MIDI

304 Cuantizar MIDI y Audio
304 Funciones de cuantización
305 Cuantizar los inicios de eventos MIDI
306 Cuantizar las duraciones de eventos MIDI
306 Cuantizar los finales de eventos MIDI
306 Cuantizar los inicios de eventos de audio
307 Cuantizar duraciones de eventos de audio (cuantización AudioWarp)
308 Cuantizar múltiples pistas de audio
309 Panel de cuantización

318 Fundidos, fundidos cruzados y envolventes
318 Fundidos basados en eventos
322 Crear fundidos basados en clips
323 Fundidos cruzados
327 Fundidos automáticos y fundidos cruzados
329 Envolventes de evento

331 Pista de arreglos
331 Añadir eventos de arreglos en la pista de arreglos
332 Editor de arreglos
335 Configurar una cadena de arreglos y añadir eventos
337 Modo de salto
339 Estructurar música con video

340 Funciones de transposición
340 Tonalidad fundamental del proyecto
343 Pista de transposición
345 Mantener transposición en el rango de una octava
346 Transponer en la línea de información
347 Excluir partes o eventos individuales de la transposición global

348 Marcadores
348 Marcadores de posición
348 Marcadores de ciclo
349 Mostrar/Ocultar líneas de marcadores en la ventana de proyecto
350 Mostrar/Ocultar líneas de marcadores en el editor de teclas
351 Ventana de marcadores
354 Pista de marcadores
357 Importar y exportar marcadores

360 MixConsole
360 MixConsole en zona inferior
363 Ventana de MixConsole

435 Faders VCA
435 Ajustes de faders VCA
437 Crear faders VCA en MixConsole
438 Asignar faders VCA a grupos enlazados
438 Eliminar faders VCA de grupos enlazados
439 Faders VCA anidados
439 Automatización de faders VCA

441 Control Room
441 Añadir canales a la Control Room
442 Enrutado de salida
442 Asignación exclusiva de canales de Monitor
442 Canales de la Control Room
444 Control Room - Pestaña Principal
449 Control Room - Pestaña Inserciones
452 Configurar una mezcla de referencia
453 Ajustar el nivel de envíos cue general

454 Medidores y sonoridad
454 Medidores

460 Efectos de audio
460 Efectos de inserción y efectos de envío
462 Efectos de inserción
470 Selector de efectos VST
470 Efectos de envío
476 Side-chaining
481 Efectos de dither
481 Efectos externos
481 Panel de control de efectos
485 Presets de efecto
490 Ventana de Información de componentes de sistema

492 Procesado offline directo
493 Flujo de trabajo del procesado offline directo
494 Ventana de Procesado offline directo
506 Procesos de audio incluidos
515 Comandos de teclado para el procesado offline directo

517 Algoritmos de corrección de tiempo y corrección de tono
517 élastique
517 MPEX
518 Standard
519 Limitaciones

520 Funciones de audio
520 Diálogo Detectar silencio
523 Ventana Analizador de espectro
525 Ventana Estadísticas

528 Editor de muestras
530 Barra de herramientas del editor de muestras
534 Línea de información
535 Línea de vista global
535 Inspector del editor de muestras
538 Regla
539 Visor de forma de onda
541 Edición de rangos

545 Lista de regiones
548 Punto de ajuste

551 Hitpoints
551 Calcular hitpoints
554 Buscar hitpoints en la ventana de proyecto
554 Trozos
557 Crear un mapa de cuantización groove
557 Crear marcadores
558 Crear regiones
558 Crear eventos
558 Crear marcadores de warp
559 Crear notas MIDI

561 Encajar audio al tempo
561 Preset de algoritmo
562 Ajustar eventos de audio al tempo del proyecto
562 Modo musical
564 Auto ajuste
565 Ajuste manual
566 Warp libre
568 Aplanar el procesado en tiempo real
569 Diálogo Aplanar procesado en tiempo real
569 Deshacer la corrección de tiempo en los archivos de audio

570 Edición de tono y corrección de tiempo con VariAudio
570 VariAudio y procesados offline
570 Sección VariAudio del Inspector
572 Controles inteligentes
574 Segmentar audio monofónico
574 Segmentos y huecos
576 Escuchar
576 Navegación y zoom
577 Edición de segmentos
580 Cambios de tono
587 Modificaciones de tiempo
588 Mostrar pistas de referencia MIDI
589 Desplazamiento de formantes
589 Editar volumen
590 Menú Funciones
594 Voces de armonía para audio

596 Editor de partes de audio
597 Barra de herramientas del Editor de partes de audio
602 Línea de información
602 Regla
602 Carriles
603 Operaciones

606 Extensiones en Cubase
606 Activar una extensión en Cubase
607 Editor de extensiones
608 Activar la extensión para más eventos de audio
608 Desactivar la extensión para eventos de audio
609 Edición de eventos de audio

611 Pistas de muestreador
611 Cargar muestras de audio en el control de muestreador
612 Cargar partes MIDI en el control de muestreador
612 Crear pistas de muestreador
612 Control de muestreador
627 Funciones de edición y reproducción de muestras
632 Transferir muestras desde el control del muestreador hasta los instrumentos VST

634 Pool
634 Ventana de la Pool
639 Trabajar con la Pool

654 MediaBay y rack de medios
654 Rack de medios en la zona derecha
665 Ventana de MediaBay
693 Trabajar con bases de datos de volúmenes
695 Ajustes de MediaBay

697 Sonido surround
697 Resultados
698 Configuraciones de canales surround disponibles
699 Preparativos para crear mezclas surround
702 VST MultiPanner
715 MixConvert V6
719 Exportar mezcla surround
719 Mezclas Ambisonics

733 Automatización
733 Curvas de automatización
733 Línea de valor estático
733 Escribir/Leer automatización
734 Escribir datos de automatización
736 Editar eventos de automatización
741 Pistas de automatización
742 Territorio virgen vs. Valor inicial
743 Panel de automatización

755 Instrumentos VST
755 Añadir instrumentos VST
755 Panel de control de instrumento VST
758 Selector de instrumento VST
758 Crear pistas de instrumento
758 Instrumentos VST en la zona derecha
759 Ventana Instrumentos VST
759 Barra de herramientas de la ventana Instrumentos VST
760 Controles de instrumentos VST
762 Presets de instrumentos
764 Reproducir instrumentos VST
766 Latencia
767 Opciones de importación y exportación
769 Controles rápidos VST
770 Side-chaining en instrumentos VST
771 Instrumentos externos

772 Instalar y gestionar plug-ins VST
772 Plug-ins y colecciones
775 Añadir nuevas colecciones de plug-ins
776 Ocultar plug-ins
776 Reactivar plug-ins de la lista de bloqueados

778 Controles rápidos de pista
779 Asignación de parámetros
782 Controlar parámetros automatizables
783 Conectar Controles rápidos de pista con Controladores remotos

785 Controlar Cubase remotamente
785 Conectar dispositivos remotos

785 Eliminar la entrada remota de todas las entradas MIDI
786 Configurar dispositivos remotos
788 Dispositivos remotos y automatización
789 Asignar comandos a dispositivos remotos
790 Página Dispositivo genérico
794 Editor de control remoto
799 Joysticks
799 Controles rápidos de pista
800 Controles rápidos VST

801 Parámetros MIDI a tiempo real y efectos MIDI
801 Parámetros de pista MIDI
803 Parámetros MIDI
808 Efectos MIDI
812 Transposición y velocidad en la línea de información

813 Usar dispositivos MIDI
813 Mensajes de cambio de programa y mensajes de selección de banco
814 Bancos de patch (parches)
814 Gestor de dispositivos MIDI
820 Paneles de dispositivo

823 Funciones MIDI
823 Diálogo Configuración de transposición
824 Fusionar eventos MIDI en una nueva parte
826 Diálogo Disolver parte
827 Volcar partes MIDI
828 Repetir eventos MIDI de bucles de pista independientes
828 Extender notas MIDI
828 Fijar duraciones de notas MIDI
829 Fijar velocidades de notas MIDI
829 Renderizar datos de pedal de sustain a duraciones de notas
830 Suprimir solapamientos
830 Editar velocidad
831 Suprimir notas dobles
831 Suprimir datos de controladores
831 Suprimir datos de controladores continuos
832 Restringir voces polifónicas
832 Reducir datos de controladores
832 Extraer automatización MIDI
833 Invertir el orden de reproducción de eventos MIDI
833 Invertir el orden de los eventos MIDI seleccionados
834 Crear una pista de tempo a partir del marcado (tapping)

835 Editores MIDI
835 Funciones del editor MIDI comunes
843 Visor de controladores
869 Editor de teclas
887 Operaciones con el editor de teclas
903 Editor de percusión
916 Operaciones con el editor de percusión
919 Drum Maps
924 Editor de lista
933 Operaciones con el editor de lista
938 Editor in-place

941 Expression maps
942 Articulaciones
942 Ventana Configuración de Expression Map
944 Crear y editar expression maps
950 Insertar articulaciones

953 Note Expression
954 VST Note Expressions
955 Controladores MIDI
960 Sección note expression del inspector
963 Herramientas de note expression
963 Mapeado de controlador
965 Grabación
968 Editor de eventos note expression
974 Recorte de datos de note expression
974 Eliminar todos los datos de note expression
975 Diálogo Configuración MIDI Note Expression

979 Funciones de acordes
979 Pista de acordes
980 Eventos de acorde
987 Eventos de escala
989 Voicings
992 Convertir eventos de acorde a MIDI
994 Controlar la reproducción de MIDI o audio usando la pista de acordes
998 Asignar voces a notas
999 Extraer eventos de acorde a partir de MIDI
1000 Grabar eventos de acorde con un teclado MIDI

1001 Pads de acorde
1001 Zona de pads de acorde
1004 Menú Funciones
1005 Chord Assistant
1008 Asignación de acordes
1012 Intercambiar asignaciones de acordes
1012 Copiar asignaciones de acordes
1012 Reproducir y grabar acordes
1015 Configuración de instrumentista
1022 Diálogo Configuración de pads de acorde
1028 Presets de pads de acorde
1029 Crear eventos de acorde a partir de pads de acorde
1029 Crear partes MIDI a partir de pads de acorde

1030 Editor lógico
1030 La ventana
1031 Condiciones de filtro
1040 Seleccionar una función
1041 Especificar acciones
1044 Aplicar las acciones definidas
1044 Presets

1046 Editor lógico del proyecto
1046 Vista global de la ventana del editor lógico del proyecto
1047 Condiciones de filtro
1057 Especificar acciones
1060 Seleccionar una función
1060 Aplicar Macros
1060 Aplicar las acciones definidas
1060 Presets

1063 Editar el tempo y el tipo de compás
1063 Modos de tempo del proyecto
1063 Base de tiempo de pista
1064 Editor de la pista de tempo

1067 Pista de tempo
1068 Cambios de tempo en proyectos
1073 Configurar un tempo fijo de proyecto
1075 Calculadora de tempo
1075 Detección de tempo
1077 Exportar una pista de tempo
1077 Importar una pista de tempo
1077 Diálogo Procesar tempo
1079 Diálogo Procesar compases
1079 Time Warp
1081 Diálogo Ajustar definición desde tempo
1081 Eventos de tipo de compás

1084 Buscador del Proyecto
1084 Barra de herramientas del buscador del proyecto
1085 Estructura del proyecto
1085 Visualización de eventos

1088 Renderizar audio y MIDI
1088 Diálogo Renderizar pistas
1091 Diálogo Renderizar selección

1094 Exportar mezcla de audio
1094 Diálogo Exportar mezcla de audio
1104 Mezclar a archivos de audio
1105 Mezclar a archivos de audio usando colas de tareas
1109 Canales disponibles para exportar
1109 Formatos de archivo
1116 Guardar presets de formato de archivo

1117 Sincronización
1117 Maestro y esclavo
1118 Formato de código de tiempo
1120 Fuentes de reloj
1121 Diálogo Configuración de sincronización del proyecto
1126 Panel maestro MMC
1127 Sincronización externa
1127 Configuración la sincronización para un estudio de música personal

1129 VST System Link
1129 Configurar VST System Link
1134 Activar VST System Link
1136 Ejemplos de aplicación

1140 Video
1140 Compatibilidad con archivos de video
1141 Velocidades de cuadros
1142 Dispositivos de salida de video
1142 Preparativos para crear proyectos de video
1144 Preparativos para la reproducción de video
1147 Editar video
1148 Exportar video
1151 Extraer audio de video

1153 Intercambiar archivos con otras aplicaciones
1153 Archivos OMF
1157 Archivos AAF

1163 ReWire
1163 Activar aplicaciones ReWire
1164 Ejecución y cierre
1165 Activar canales ReWire
1165 Usar los controles de transporte y de tempo
1166 Cómo se gestionan los canales ReWire
1167 Enrutar MIDI a través de ReWire
1167 Consideraciones y limitaciones

1168 Comandos de teclado
1168 Diálogo Comandos de teclado
1171 Asignar comandos de teclado
1171 Buscar comandos de teclado
1172 Eliminar comandos de teclado
1172 Configurar macros
1172 Guardar presets de comandos de teclado
1173 Cargar presets de comandos de teclado
1173 Reinicializar comandos de teclado
1173 Comandos de teclado de por defecto
1186 Configurar teclas modificadoras de herramientas

1188 Personalizar
1188 Espacios de trabajo
1191 Opciones de configuración
1193 Perfiles
1197 Diálogo Ventanas
1198 ¿Dónde se guardan los ajustes?
1198 Diálogo Modo seguro

1201 Optimizar rendimiento de audio
1201 Aspectos de rendimiento
1202 Ajustes que afectan al rendimiento
1202 Ventana Rendimiento de audio
1203 ASIO-Guard

1205 Preferencias
1205 Diálogo Preferencias
1207 Edición
1212 Editores
1212 Visualización de eventos
1216 General
1217 MIDI
1221 MediaBay
1222 Medidores
1222 Grabar
1224 Partituras
1226 Transporte
1227 Interfaz de usuario
1229 VST
1232 VariAudio
1232 Video

1233 Índice

Novedades

Cubase viene con muchas novedades. La siguiente lista le informa sobre las mejoras más importantes y le proporciona enlaces a las descripciones correspondientes.

Novedades en la versión 11.0.0

Lo más destacado

Nuevas funciones y fuentes del editor de partituras

- Hemos mejorado el **Editor de partituras** con un montón de grandes adiciones y mejoras. La nueva pestaña **Propiedades** le permite acceder instantáneamente a las opciones y ajustes de los elementos específicos que selecciona en su notación y, con la **Superposición de edición de notas**, puede editar las notas de la misma manera que con el **Editor de teclas**. Hay más mejoras en el flujo de trabajo y ahora el **Editor de partituras** también soporta el formato de fuente SMuFL, que trae las magníficas fuentes Bravura y Petaluma de Dorico a Cubase. Vea Disposición e impresión de partituras.

Imager

- Este nuevo plug-in le ayuda a conseguir una mezcla mejor y más limpia. Puede colocar pistas de audio en el campo estéreo de forma independiente en hasta cuatro bandas, permitiéndole expandir o reducir la anchura estéreo de su sonido. Los visores de fase y correlación individuales le ayudan a obtener un panoramizado absolutamente perfecto. El plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**. Vea Imager.

Squasher

- Este plug-in dinámico combina la compresión hacia arriba y hacia abajo para hasta tres bandas. Úselo para ayudar a que sus sonidos se abran paso a través de la mezcla, domar agresivas líneas de bajo o mejorar la sutil reverberación espacial. El plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**. Vea Squasher.

Frequency 2

- El ecualizador **Frequency 2** proporciona ocho bandas, cada una de las cuales se puede ajustar individualmente a un filtrado dinámico para una mezcla más dinámica. También puede encontrar soporte para canales mid/side y el modo **Linear Phase** para cada banda, **Auto Listen** para escuchar los ajustes que ha hecho, un visor de espectro e incluso un teclado musical para ayudarle a encontrar el tono correcto. El plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**. Vea Frequency 2.

SpectraLayers One

- Esta versión compacta de la aclamada herramienta de edición de audio visual le permite visualizar y limpiar con precisión su audio. Gracias al motor de separación de fuentes de última generación, puede separar la parte vocal de cualquier tipo de pista de audio. Su avanzada tecnología ARA permite una vista de espectrograma de pistas de audio con el equilibrio ideal de herramientas de selección, edición y visualización para tareas de edición quirúrgica tales como la mejora de diálogos y sonidos de ubicación directamente desde una grabadora de campo, sin necesidad de ninguna aplicación de terceros. La herramienta se describe en el documento aparte **SpectraLayers One**. Vea Spectralayers One.

Mejoras en la pista de muestreador

- La pista de muestreador viene con un gran número de novedades. El nuevo modo de troceado corta sus bucles dejándolos listos para que sean reproducidos con solo un clic. Hay dos LFOs globales disponibles para añadir movimiento y efectos interesantes. Con los nuevos modos de calidad del motor de muestras, puede ir a buscar una sensación más

vintage o una fidelidad más alta. Y el nuevo glide legato mono es perfecto para las líneas de bajo 808 clásicas y mucho más. Vea Pistas de muestreador.

Mejoras en la edición de controladores y pitchbend

- Puede seleccionar si quiere rampas o pasos como el tipo por defecto para los nuevos eventos de controlador. Vea Menú Configuración de carril de controlador.
- Puede copiar todas sus ediciones CC a otra pista. Vea Menú contextual Carril de controlador.
- Puede ajustar sus pasos de pitchbend a semitonos para estar siempre perfectamente en sintonía. Vea Carriles de controlador de pitchbend.
- Puede crear rampas y curvas en los carriles de pitchbend y CC, tal como está acostumbrado con la automatización. Vea Crear transiciones suaves entre eventos de controlador continuos.
- Puede suprimir notas MIDI con un simple y rápido doble clic. Vea Suprimir eventos de nota.

Pistas globales en el editor de teclas

- Mantenerse en sincronía con los cambios de tempo o marcadores es crucial al componer cualquier tipo de música. Cubase le hace la vida más fácil con la sección **Pistas globales** que ahora se puede visualizar en el **Editor de teclas**. Sin necesidad de salir más del **Editor de teclas**, esta gran referencia visual mantendrá sus composiciones en movimiento de forma rápida y creativa. Vea Pistas globales en el editor de teclas.

Asistente de escalas en el editor de teclas

- El **Asistente de escalas** es una magnífica adición a su juego de herramientas de composición. Puede establecer su escala de la canción en el **Editor de teclas** y seguir su melodía, cuantizar un solo a la escala o tocar en directo en perfecta sintonía. Puede cambiar la vista para ver solo las notas de la escala establecida. Incluso puede dejar que el **Asistente de escalas** analice su grabación MIDI y sugiera la escala correcta. Ahora ya no hay más excusas para las notas incorrectas. Vea Asistente de escalas en el editor de teclas.

Gestión de la cola de tareas

- En la mayoría de las DAWs, exportar múltiples archivos es una tarea repetitiva que consume mucho tiempo. Cubase hace esa tarea más rápida, menos propensa a errores y mucho más conveniente. Sincronice su selección de exportación con la selección en su proyecto y exporte la ruta de señal completa, incluyendo efectos del bus maestro, para replicar verdaderamente la mezcla. Vea Diálogo Exportar mezcla de audio.
- Cubase le permite recopilar sus tareas de exportación para exportar toda la cola de tareas de una sola vez mientras se toma un café. Vea Mezclar a archivos de audio usando colas de tareas.

Presets de formato de archivo

- Cree y restablezca presets de formato de archivo a partir de sus ajustes de formato de archivo favoritos o más usados. Vea Guardar presets de formato de archivo.

DPI variable en Windows 10

- Cubase ahora soporta más ajustes de escalado de Windows 10, tales como 125%, 150% y 200%. Incluso los plug-ins que no soportan HiDPI ahora se pueden escalar en función del factor de escalado de Windows. Vea General.

Más novedades

Soporte multicanal de MultiTap Delay

- Ahora con soporte de sonido surround hasta 5.1, el plug-in **MultiTap Delay** tiene todas las opciones creativas que necesita para crear atmósferas espaciales y sobrenaturales. Puede crear rápida y fácilmente hasta ocho taps de retardo, aprovechar el sonido de los retardos digitales o las unidades clásicas de eco y añadir efectos a la salida completa, al bucle de retardo o incluso a cada tap individual. Este plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**. Vea MultiTap Delay.

SuperVision

- Este plug-in es un analizador de audio multimétrico totalmente personalizable para producciones profesionales. **SuperVision** le permite elegir entre varios módulos diferentes para el análisis de señal, espectral, de fase, espacial y de forma de onda. Este paquete de plug-ins le permite crear su propia disposición personalizada con hasta nueve ranuras de módulos con ajustes de visualización individuales para cada módulo, para ofrecerle una imagen visual sumamente precisa de su sonido. Se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**. Vea SuperVision.

Mejoras en la edición de rangos del modo Combinar herramientas de selección

- Si **Combinar herramientas de selección** está activado y divide un rango de selección, los eventos recién creados se seleccionan automáticamente. Vea Dividir rangos de selección.

Líneas de marcadores

- Puede activar/desactivar la visualización de líneas de marcadores verticales para indicar las posiciones de los marcadores en todas las pistas a lo largo de todo el proyecto. Puede decidir si las líneas de marcadores se muestren solo para la pista de marcadores activa o para todas las pistas de marcadores. Vea Marcadores.

Procesado offline directo mejorado

- La ventana **Procesado offline directo** le permite ahora fijar procesos, lo que facilita el uso de plug-ins con una función de aprender. Vea Flujo de trabajo del procesado offline directo.

Soporte de ARA 2.0 revisado

- Ya no se necesita un volcado (bounce) al transferir (commit) un evento de audio a la extensión ARA seleccionada. Vea Extensiones en Cubase.

Por último, pero no menos importante

Indicación de foco en teclado para listas de pistas divididas

- Al trabajar con la función **Dividir lista de pistas**, ahora se indica claramente cuál de las listas de pistas tiene el foco en el teclado. Vea Foco en teclado en la ventana de proyecto.

Mostrar nombre de versión en lista de pistas

- El nombre de versión de una pista se puede mostrar/ocultar en la lista de pistas. Vea Nombres de Track Version.

Vista de detalles del módulo de channel strip del Maximizer

- El módulo de channel strip del **Maximizer** ahora ofrece una vista de detalles en la ventana **Configuraciones de canal**. Vea Maximizer – Vista Detalles.

Soporte de múltiples entradas de side-chain

- Para los plug-ins que soportan múltiples entradas de side-chain, por ejemplo, **Frequency 2** y **Squasher**, ahora puede configurar un enrutado de side-chain individual para cualquiera de estas entradas. Esto le permite controlar cada entrada de side-chain del plug-in con un origen de side-chain diferente. Vea Enrutado de side-chain.

Mejoras en la gestión de carriles de poly pressure

- Seleccionar y editar eventos de poly pressure en el carril de controlador ahora es mucho más intuitivo. Vea Añadir eventos de poly pressure.

Definir las alturas tonales visibles en el editor de teclas

- Puede definir qué alturas tonales son visibles en el visor de eventos y en el visor del teclado de piano del **Editor de teclas**. Vea Mostrar alturas tonales específicas en el editor de teclas.

Buscar por notas en acordes

- Las nuevas variables de contexto en el **Editor lógico** le permite buscar por nota más alta o nota más baja en una progresión de acordes (**Nota más alta en acorde de al menos n notas** y **Nota más baja en acorde de al menos n notas**) y trabajar con esas notas. Vea Filtro de acordes.

Introducción

Este es el **Manual de operaciones** de Cubase de Steinberg. Aquí encontrará información detallada sobre todas las características y funciones del programa.

Documentación independiente de la plataforma

La documentación es válida para los sistemas operativos Windows y macOS.

Las funcionalidades y ajustes que son específicas a una de estas plataformas se indican claramente. En todos los demás casos, las descripciones y procedimientos de la documentación son válidas para Windows y macOS.

Algunos puntos a considerar:

- Las capturas de pantalla están tomadas de Windows.
- Algunas funciones que están disponibles en el menú **Archivo** en Windows se pueden encontrar en el menú con el nombre del programa en macOS.

Documentos PDF y documentación en línea

La documentación consta de varios documentos. Puede leerlos online o descargarlos en steinberg.help.

Puede acceder a steinberg.help desde el programa seleccionando **Ayuda** > **Ayuda de Cubase**.

Manual de operaciones

La documentación de referencia principal de Cubase, con descripciones detalladas de operaciones, parámetros, funciones y técnicas.

Disposición e impresión de partituras

Describe las funciones de notación musical profesional, edición de partituras e impresión incluidas en el **Editor de partituras**.

Referencia de plug-ins

Describe las funcionalidades y parámetros de los plug-ins VST, instrumentos VST, y efectos MIDI incluidos.

Dispositivos de control remoto

Lista los dispositivos de control remoto MIDI soportados.

Dispositivos MIDI

Describe cómo gestionar dispositivos y paneles de dispositivos MIDI.

Groove Agent SE

Describe las funcionalidades y parámetros del instrumento VST incluido Groove Agent SE.

HALion Sonic SE

Describe las funcionalidades y parámetros del instrumento VST incluido HALion Sonic SE.

Retrologue

Describe las funcionalidades y parámetros del instrumento VST incluido Retrologue.

Padshop

Describe las funcionalidades y parámetros del instrumento VST incluido Padshop.

Steinberg Library Manager

Describe cómo puede registrar y gestionar sus bibliotecas de VST Sound.

Convenciones

En nuestra documentación utilizamos elementos tipográficos y de marcado para estructurar la información.

Elementos tipográficos

Los elementos tipográficos siguientes indican los siguientes propósitos.

Prerrequisito

Es necesario que complete una acción o se satisfaga una condición antes de comenzar un procedimiento.

Procedimiento

Lista los pasos que debe realizar para conseguir un resultado específico.

Importante

Le informa acerca de temas que podrían afectar al sistema, al hardware conectado o que podrían acarrear un riesgo de pérdida de datos.

Nota

Le informa acerca de temas que debería tener en consideración.

Consejo

Añade más información o sugerencias útiles.

Ejemplo

Le proporciona un ejemplo.

Resultado

Muestra el resultado del procedimiento.

Después de completar esta tarea

Le informa acerca de acciones o tareas que puede realizar después de completar el procedimiento.

Vínculos relacionados

Lista temas relacionados que puede encontrar en esta documentación.

Marcado

Los textos en negrita indican el nombre de un menú, una opción, una función, un diálogo, una ventana, etc.

EJEMPLO

Para abrir el menú **Funciones**, haga clic en **Menú Funciones**, en la esquina superior derecha de **MixConsole**.

Si el texto en negrita está separado con un símbolo de mayor que, esto indica una secuencia de diferentes menús a abrir.

EJEMPLO

Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista**.

Comandos de teclado

Muchos de los comandos de teclado por defecto, también conocidos como atajos de teclado, usan teclas modificadoras, algunas de ellas son diferentes dependiendo del sistema operativo.

Cuando se describen los comandos de teclado con teclas modificadoras en este manual, se indican primero con la tecla modificadora de Windows, seguida de la tecla modificadora de macOS y de la tecla.

EJEMPLO

Ctrl/Cmd - **Z** significa: pulse **Ctrl** en Windows o **Cmd** en macOS, luego pulse **Z**.

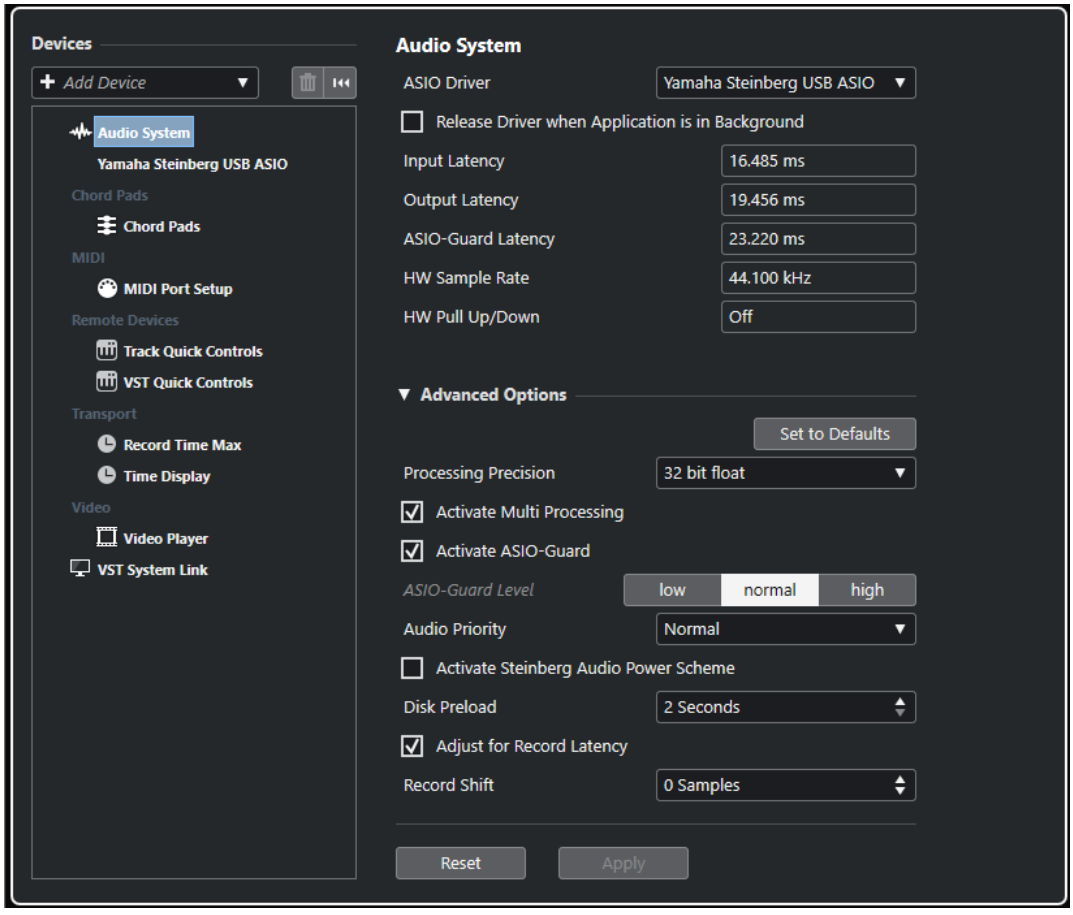
Configurar el sistema

Para usar Cubase debe configurar su sistema de audio y, si es necesario, su sistema MIDI.

Diálogo Configuración de estudio

El diálogo **Configuración de estudio** le permite configurar sus dispositivos de audio, MIDI y de control remoto conectados.

- Para abrir el diálogo **Configuración de estudio**, seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.



Están disponibles las siguientes opciones:

Añadir dispositivo

Le permite añadir dispositivos manualmente tales como un **Dispositivo de entrada Note Expression**, un dispositivo de **Visualización de tiempo** adicional o dispositivos de control remoto específicos.

Eliminar

Le permite eliminar dispositivos añadidos manualmente.

Restablecer

Reinicializa todos los dispositivos de control remoto de la lista de **Dispositivos**.

Lista de dispositivos

Seleccione un dispositivo en la lista de **Dispositivos** para mostrar sus ajustes en la sección derecha.

Configurar el audio

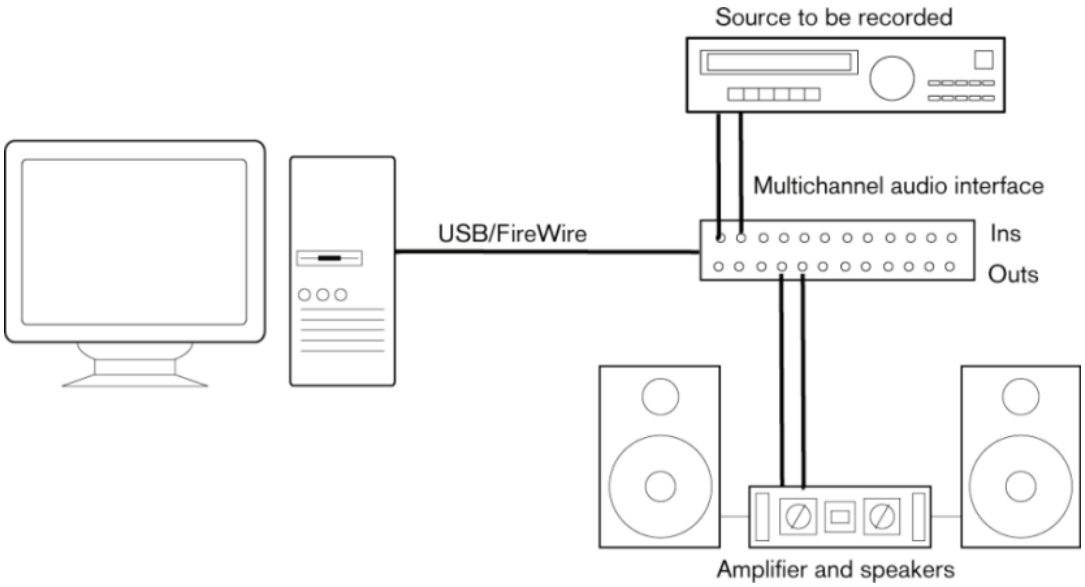
Debe configurar sus equipos de audio antes de poderlos usar en Cubase.

IMPORTANTE

Asegúrese de que todos los equipos están apagados antes de realizar cualquier conexión.

Configuración de entrada y salida estéreo simple

Si solo usa una entrada y una salida estéreo desde Cubase, puede, por ejemplo, conectar las entradas de su tarjeta de sonido o interfaz de audio directamente a la fuente de sonido, y las salidas a una etapa de potencia y altavoces.



Conexiones de audio

Su configuración del sistema depende de muchos factores diferentes, por ejemplo, del tipo de proyecto que quiere crear, del equipamiento externo que quiere usar, o del hardware del ordenador que tenga disponible. Por lo tanto, las siguientes secciones solo pueden servir como ejemplos.

Cómo conectar su equipo, es decir, usar conexiones digitales o analógicas también depende de su configuración.

Niveles de grabación y entradas

Al conectar su equipo, asegúrese de que la impedancia y los niveles de las fuentes de sonido sean los adecuados y las entradas coincidan. Usar el tipo correcto para la entrada es importante para evitar grabaciones ruidosas o distorsionadas. Por ejemplo, se pueden usar diferentes entradas, tales como un nivel de línea de usuario común (-10 dBV) o un nivel de línea de profesional (+4 dBu).

Algunas veces puede ajustar características de las entradas en la interfaz de audio o en su panel de control. Para más detalles, consulte la documentación de su tarjeta de sonido.

IMPORTANTE

Cubase no proporciona ningún ajuste de los niveles de entrada de señales que entran en su tarjeta de sonido, ya que estas se gestionan de manera diferente en cada tarjeta. El ajuste de los niveles de entrada se realiza bien en una aplicación especial que se incluye con el hardware, o bien desde su panel de control.

Conexiones de word clock

Si está usando una conexión de audio digital, puede que también necesite una conexión de word clock entre el hardware de audio y los dispositivos externos. Para más detalles, consulte la documentación de su tarjeta de sonido.

IMPORTANTE

Configure la sincronización word clock correctamente, o podría experimentar crujidos en sus grabaciones.

Seleccionar un controlador de audio

El hecho de seleccionar un controlador de audio le permite a Cubase comunicarse con la tarjeta de sonido. Normalmente, cuando arranca Cubase, se abre un diálogo que le pide que seleccione un controlador, pero también puede seleccionar su controlador de la tarjeta de sonido como se describe a continuación.

NOTA

En sistemas operativos Windows, le recomendamos que acceda a su tarjeta de sonido a través un controlador ASIO desarrollado específicamente para el hardware. Si no hay ningún controlador ASIO instalado, contacte con el fabricante de su tarjeta de sonido para más información acerca de los controladores ASIO disponibles. Si no hay ningún controlador ASIO específico disponible, puede usar el controlador genérico ASIO de baja latencia.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **Sistema de audio**.
3. Abra el menú emergente **Controlador ASIO** y seleccione su controlador de la tarjeta de sonido.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Configurar la tarjeta de sonido

Debe seleccionar y configurar su tarjeta de sonido en el diálogo **Configuración de estudio** antes de poderla usar.

PRERREQUISITO

Ha seleccionado un controlador para su tarjeta de sonido.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.

2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione el controlador de su tarjeta de sonido.
3. Haga uno de lo siguiente para abrir el panel de control de su tarjeta de sonido:
   - En Windows, haga clic en **Panel de control**.
   - En macOS, haga clic en **Abrir aplicación de configuración**.

     Este botón solo está disponible en algunos productos hardware. Si esto no está disponible en sus ajustes, vea la documentación de su tarjeta de sonido.

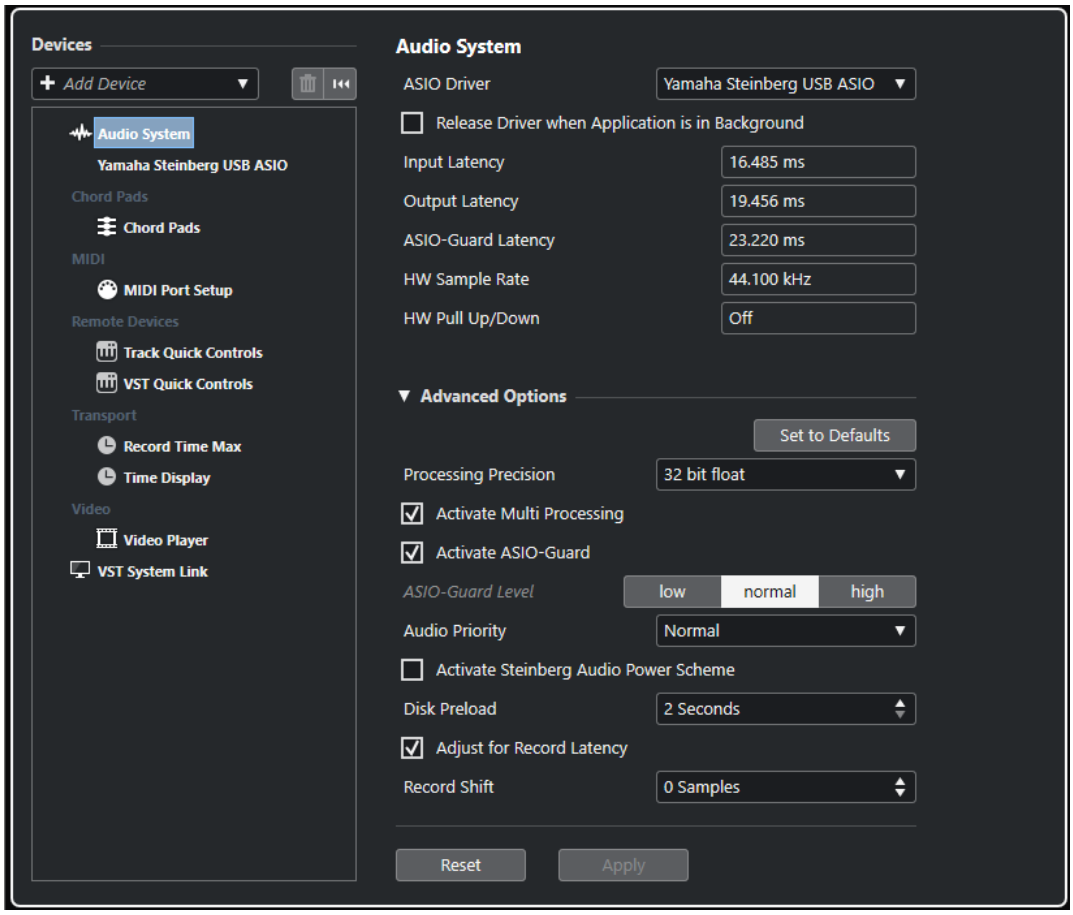
   NOTA

   El panel de control lo proporciona el fabricante de su tarjeta de sonido, y es diferente para cada marca y modelo de interfaz de audio. Sin embargo, los paneles de control del controlador ASIO de baja latencia genérico (solo Windows) los proporciona Steinberg.
4. Configure su tarjeta de sonido como se lo recomiende el fabricante.

Página Sistema de audio

Puede seleccionar un controlador ASIO para su tarjeta de sonido en la página **Sistema de audio**.

- Para abrir la página **Sistema de audio**, seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio** y seleccione **Sistema de audio** en la lista de **Dispositivos**.



Están disponibles las siguientes opciones:

Controlador ASIO

Le permite seleccionar un controlador.

Liberar el controlador ASIO cuando la aplicación esté en segundo plano

Libera el controlador y permite a otras aplicaciones reproducir audio a través de su tarjeta de sonido incluso cuando Cubase se está ejecutando.

Latencia de entrada

Muestra la latencia de entrada de la tarjeta de sonido.

Latencia de salida

Muestra la latencia de salida de la tarjeta de sonido.

Latencia ASIO-Guard

Muestra la latencia ASIO-Guard.

HW frecuencia muestreo

Muestra la frecuencia de muestreo de su tarjeta de sonido.

HW Pull Up/Down

Muestra el estado de pull up/down de la tarjeta de sonido.

En la sección **Opciones avanzadas**, están disponibles las siguientes opciones:

Restaurar valores por defecto

Le permite restaurar los ajustes por defecto.

Precisión de procesado

Le permite ajustar la precisión del procesado de audio a 32 bits flotantes o 64 bits flotantes. Dependiendo de este ajuste, se procesan y mezclan todos los canales en formato de 32 bits flotantes o de 64 bits flotantes.

NOTA

Una precisión de procesado de 64 bits flotantes puede aumentar la carga de CPU y el consumo de memoria.

Para mostrar todos los plug-ins que soporten procesado de 64 bits flotantes, abra el **Gestor de plug-ins VST** y active **Mostrar plug-ins que soportan procesado de 64 bits flotantes** en el menú emergente **Opciones de visualización**.

NOTA

Los plug-ins e instrumentos VST 2 siempre se procesan con precisión de 32 bits.

Activar multiproceso

El multiproceso distribuye la carga de procesado por igual entre todas las CPUs disponibles. De esta forma, Cubase puede hacer un uso total del poder combinado de los varios procesadores.

Activar ASIO-Guard

Activa el ASIO-Guard. Esto solo está disponible si activa **Activar multiproceso**.

Nivel ASIO-Guard

Le permite ajustar el nivel de ASIO-Guard. Cuanto más alto sea el nivel, más alta será la estabilidad de proceso y el rendimiento de audio. Sin embargo, los niveles más altos también conllevan un aumento de la latencia ASIO-Guard y un mayor uso de memoria.

Prioridad del audio (solo Windows)

Este ajuste se debería establecer a **Normal** si trabaja con audio y MIDI. Si no usa MIDI para nada, puede establecerlo a **Realzar**.

Activar esquema de energía Steinberg para audio

Si esta opción está activada, se desactivan todos los modos de ahorro de energía que tengan algún impacto en el procesado en tiempo real. Tenga en cuenta que esto solo es efectivo para latencias muy bajas, y que aumenta el consumo de energía.

Precarga de disco

Le permite especificar cuántos segundos de audio se precargan en RAM antes de empezar la reproducción. Esto le permite una reproducción más suave.

Ajustar a la latencia de grabación

Si esto está activado, se tienen en cuenta las latencias de plug-ins durante la grabación.

Desplazamiento de la grabación

Le permite desplazar las grabaciones por un valor especificado.

En la sección general están disponibles las siguientes opciones:

Restablecer

Reinicializa el dispositivo remoto seleccionado.

Aplicar

Aplica los ajustes.

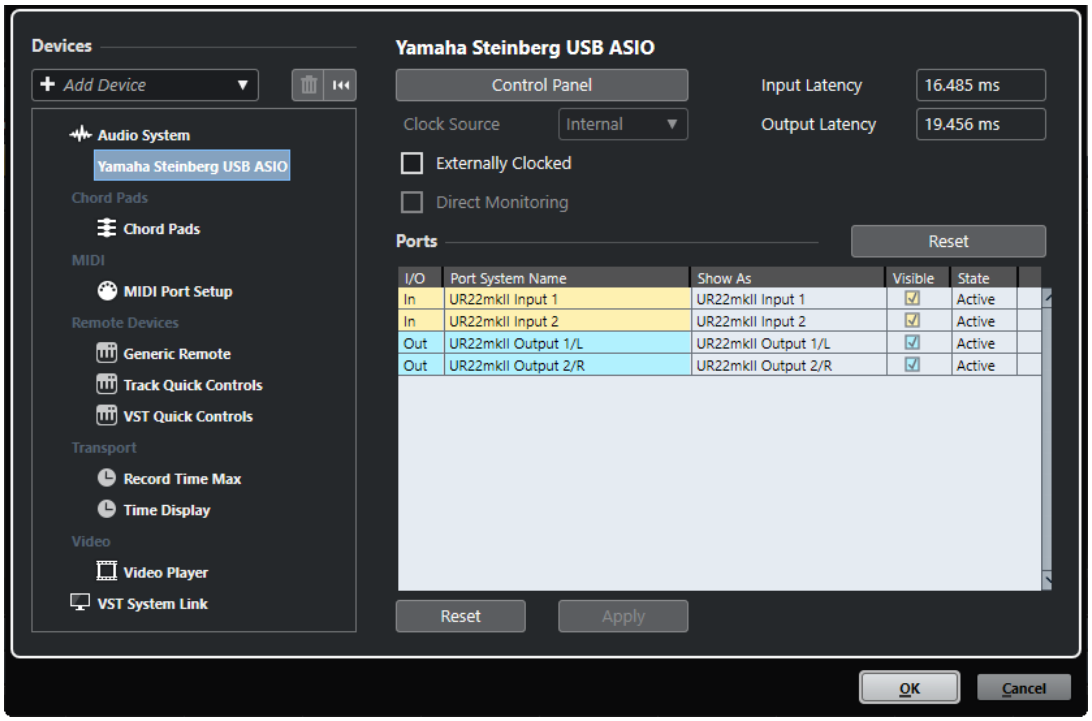
VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Gestor de plug-ins VST en la página 772

Página de configuración de controlador ASIO

Esta página le permite configurar su controlador ASIO.

- Para abrir la página en la que puede configurar el controlador ASIO, seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio** y seleccione el controlador de audio en la lista de **Dispositivos**.



Están disponibles las siguientes opciones:

Panel de control

Abre el panel de control de la tarjeta de sonido.

Latencia de entrada

Muestra la latencia de entrada del controlador de audio.

Latencia de salida

Muestra la latencia de salida del controlador de audio.

Fuente de reloj

Le permite seleccionar una fuente de reloj.

Señal de reloj externa

Active esta opción si usa una fuente de reloj externa.

Monitorización directa

Active esta opicón para monitorizar a través de su tarjeta de sonido y controlarla desde Cubase.

En la sección **Puertos** están disponibles las siguientes opciones:

Restablecer

Le permite restablecer todos los nombres y visibilidades de los puertos.

E/S

Los estados de entrada/salida de los puertos.

Nombre del puerto de sistema

El nombre de sistema del puerto.

Mostrar como

Le permite renombrar el puerto. Este nombre se usa en los menús emergentes **Enrutado de entrada** y **Enrutado de salida**.

Visible

Le permite activar/desactivar puertos de audio.

Estado

El estado del puerto de audio.

En la sección general están disponibles las siguientes opciones:

Restablecer

Reinicializa el dispositivo remoto seleccionado.

Aplicar

Aplica los ajustes.

Usar fuentes de reloj externas

Si está usando una fuente de reloj externa, Cubase debe ser notificado de que recibe señales de reloj externas y obtiene su velocidad de aquella fuente.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione el controlador de su tarjeta de sonido.
3. Active **Señal de reloj externa**.

RESULTADO

Cubase ahora extrae su velocidad de la fuente externa.

NOTA

Para una reproducción y grabación de audio adecuadas, debe ajustar la frecuencia de muestreo del proyecto a la frecuencia de muestreo de las señales de reloj entrantes.

Cuando no coinciden las frecuencias de muestreo, el campo **Formato de grabación** de la línea de estado de la ventana de **Proyecto** se resalta con un color diferente. Cubase acepta discordancias de frecuencias de muestreo y, por lo tanto, reproduce más rápido o más lento.

Usar varias aplicaciones de audio a la vez

Puede permitir a otras aplicaciones reproducir audio a través de su tarjeta de sonido incluso cuando Cubase se está ejecutando.

PRERREQUISITO

Otras aplicaciones de audio que acceden a la tarjeta de sonido están configuradas para liberar el controlador de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **Sistema de audio**.
3. Active **Liberar el controlador ASIO cuando la aplicación esté en segundo plano**.

RESULTADO

La aplicación que tiene el foco obtiene el acceso a la tarjeta de sonido.

Configuración de la tarjeta de sonido

La mayoría de tarjetas de sonido tienen una o más pequeñas aplicaciones que le permiten personalizar su hardware.

Los ajustes están normalmente reunidos en un panel de control que se puede abrir desde dentro de Cubase o por separado, cuando Cubase no se está ejecutando. Para más detalles, consulte la documentación de la tarjeta de sonido.

Los ajustes incluyen:

- Seleccionar las entradas y salidas que están activas.
- Configurar la sincronización de word clock.
- Activar/Desactivar la monitorización a través del hardware.
- Ajustar los niveles de cada entrada.
- Ajustar los niveles de las salidas para que encajen con el equipo que usa para monitorizar.
- Seleccionar los formatos de entrada y salida digitales.
- Hacer ajustes para los buffers de audio.

Configurar puertos de entrada y de salida

Una vez ha seleccionado el controlador de su tarjeta de sonido y lo ha configurado, debe especificar qué entradas y salidas usar.

PRERREQUISITO

Ha seleccionado un controlador para su tarjeta de sonido.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione el controlador de su tarjeta de sonido.
3. Haga sus cambios.
4. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Página de configuración de controlador ASIO en la página 19

Configuración de buses de audio

Cubase usa un sistema de buses de entrada y salida para transferir la señal de audio entre el programa y la tarjeta de sonido.

- Los buses de entrada le permiten enrutar audio desde las entradas de su tarjeta de sonido hasta Cubase. Esto significa que el audio siempre se graba a través de uno o varios buses de entrada.
- Los buses de salida le permiten enrutar audio desde Cubase hasta las salidas de su tarjeta de sonido. Esto significa que el audio siempre se reproduce a través de uno o varios buses de salida.

Una vez haya configurado los buses internos de entrada y salida puede conectar su fuente de audio, por ejemplo, un micrófono, a su interfaz de audio y empezar a grabar, reproducir y mezclar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Conexiones de audio en la página 26

Monitorizar

En Cubase, monitorizar significa escuchar la señal de entrada mientras está grabando.

Están disponibles las siguientes formas de monitorizar:

- Externamente escuchando la señal antes de que llegue a Cubase.
- A través de Cubase.
- Usando ASIO Direct Monitoring.

  Esta es una combinación de los demás métodos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Monitorización externa en la página 277
Monitorizar a través de Cubase en la página 277
Monitorización directa ASIO en la página 278

Configurar MIDI

Debe configurar sus equipos MIDI antes de poderlos usar en Cubase.

IMPORTANTE

Apague todos los equipos antes de hacer ninguna conexión.

PROCEDIMIENTO

1. Conecte su equipo MIDI (teclado, interfaz MIDI, etc.) a su ordenador.
2. Instale los controladores de su equipo MIDI.

RESULTADO

Puede usar su equipo MIDI en Cubase.

Conexiones MIDI

Para reproducir y grabar datos MIDI de su dispositivo MIDI, por ejemplo, un teclado MIDI, necesita conectar los puertos MIDI.

Conecte el puerto de salida MIDI de su dispositivo MIDI al puerto de entrada MIDI de su tarjeta de sonido. De esta forma, el dispositivo MIDI envía datos MIDI para que se reproduzcan o se graben dentro de su ordenador.

Conecte el puerto de entrada MIDI de su dispositivo MIDI al puerto de salida MIDI de su tarjeta de sonido. De esta forma puede enviar datos MIDI desde Cubase al dispositivo MIDI. Por ejemplo, puede grabar sus propias interpretaciones, editar los datos MIDI en Cubase, y luego reproducirlos de vuelta en el teclado y grabar el audio que sale del teclado para tener una interpretación editada y mejor.

Mostrar u ocultar puertos MIDI

Puede mostrar los puertos MIDI que quiere usar y ocultar los que no quiere usar en los menús emergentes MIDI del programa.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **Ajuste de puertos MIDI**.
3. Para ocultar un puerto MIDI, desactive su columna **Visible**.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Configurar All MIDI Inputs (todas las entradas MIDI)

Cuando graba MIDI, puede especificar qué entrada MIDI debe usar cada pista MIDI. Sin embargo, también puede grabar cualquier dato MIDI desde cualquier entrada MIDI. Puede especificar qué entradas se incluyen cuando selecciona **All MIDI Inputs** en una pista MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **Ajuste de puertos MIDI**.
3. Active **En 'All MIDI Inputs'** en un puerto.

   NOTA

   Si tiene conectada una unidad MIDI de control remoto, asegúrese de desactivar la opción **En 'All MIDI Inputs'** para esa entrada MIDI. Esto evita la grabación accidental de datos desde el control remoto cuando **All MIDI Inputs** está seleccionado como entrada de una pista MIDI.

4. Haga clic en **Aceptar**.

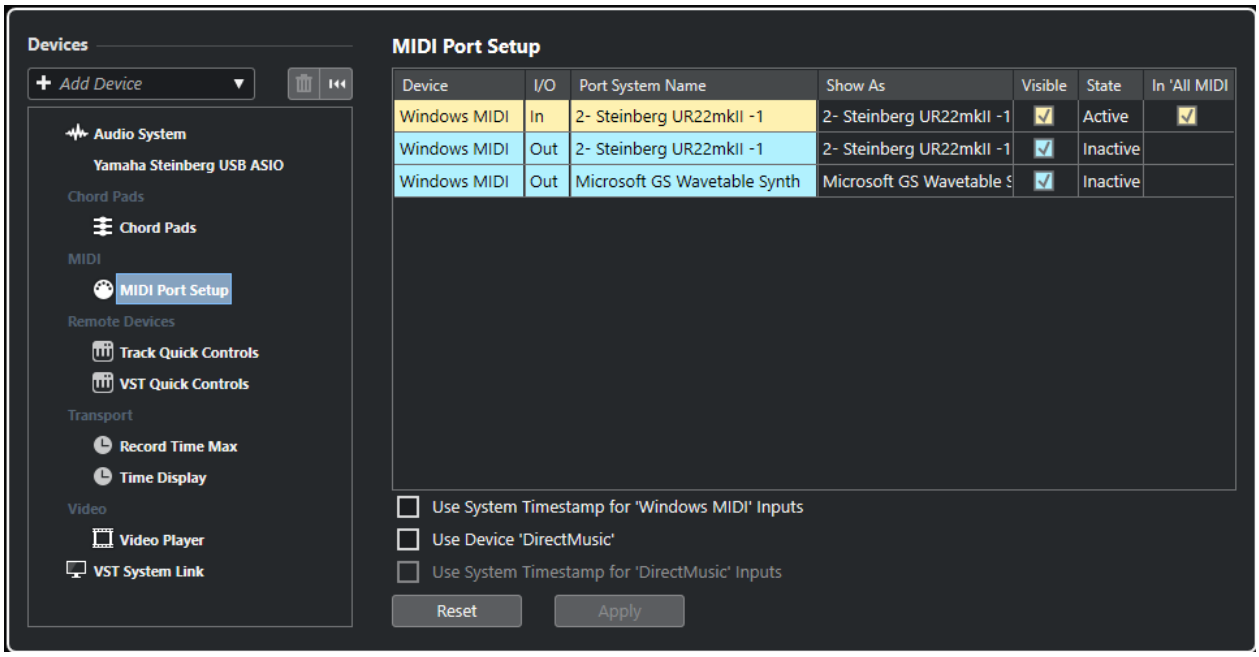
RESULTADO

Cuando selecciona **All MIDI Inputs** en el menú emergente **Enrutado de entrada** de una pista MIDI en el **Inspector**, la pista MIDI usa todas las entradas MIDI que especificó en el **Ajuste de puertos MIDI**.

Página Ajuste de puertos MIDI

La página **Ajuste de puertos MIDI** del diálogo **Configuración de estudio** muestra los dispositivos MIDI conectados y le permite configurar sus puertos.

- Para abrir la página **Ajuste de puertos MIDI**, seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio** y active **Ajuste de puertos MIDI** en la lista de **Dispositivos**.



Se muestran las siguientes columnas:

Dispositivo
Los dispositivos MIDI conectados.

E/S
Los estados de entrada/salida de los puertos.

Nombre del puerto de sistema
El nombre de sistema del puerto.

Mostrar como
Le permite renombrar el puerto. Este nombre se usa en los menús emergentes **Enrutado de entrada** y **Enrutado de salida**.

Visible
Le permite activar/desactivar puertos MIDI.

Estado
El estado del puerto MIDI.

En 'All MIDI Inputs'
Le permite grabar datos MIDI desde todas las entradas MIDI.

NOTA

Desactive esta opción si usa dispositivos de control remoto.

Están disponibles las siguientes opciones:

Usar marcas de tiempo del sistema para las entradas “Windows MIDI”

Active esta opción si tiene problemas de temporización a menudo, tales como notas fuera de sitio. Si esto está activado, se usan marcas de tiempo del sistema como referencia de tiempo.

Usar dispositivo “DirectMusic”

Si no usa un dispositivo con un controlador de dispositivo DirectMusic, puede dejar esta opción desactivada. Esto aumenta el rendimiento del sistema.

Usar marcas de tiempo del sistema para las entradas “DirectMusic”

Active esta opción si tiene problemas de temporización a menudo, tales como notas fuera de sitio. Si esto está activado, se usan marcas de tiempo del sistema como referencia de tiempo.

En la sección general están disponibles las siguientes opciones:

Restablecer

Reinicializa el dispositivo remoto seleccionado.

Aplicar

Aplica los ajustes.

Soporte plug and play para dispositivos MIDI por USB

Cubase soporta plug and play de dispositivos MIDI por USB. Estos dispositivos se pueden conectar y poner en funcionamiento mientras la aplicación se está ejecutando.

Sincronizadores

Al usar Cubase junto con grabadoras/transportes de cinta, probablemente deberá añadir un sincronizador a su sistema.

IMPORTANTE

Asegúrese de que todos los equipos están apagados antes de realizar cualquier conexión.

Para más información sobre cómo conectar y configurar su sincronizador, consulte la documentación de su sincronizador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Sincronización en la página 1117

Conexiones de audio

Para reproducir y grabar en Cubase, debe configurar buses de entrada y salida en la ventana de **Conexiones de audio**. Aquí también puede configurar grupos y canales de FX, efectos externos, instrumentos externos y la **Control Room**.

Los tipos de buses que necesite dependen de su tarjeta de sonido, de su configuración de audio general, por ejemplo de su configuración de altavoces surround, y de los proyectos que use.

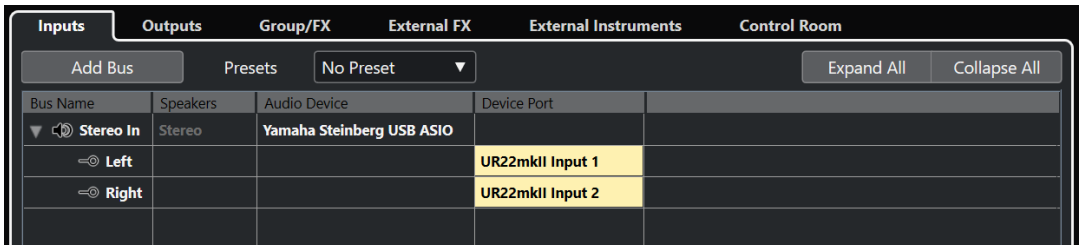
Ventana Conexiones de audio

La ventana **Conexiones de audio** le permite configurar buses de entrada y salida, canales de grupo y FX, efectos externos e instrumentos externos. Además, puede usar esta ventana para acceder y configurar la **Control Room**.

- Para abrir la ventana de **Conexiones de audio**, seleccione **Estudio** > **Conexiones de audio**.

Pestaña Entradas/Salidas

Las pestañas **Entradas** y **Salidas** le permiten ajustar y configurar buses de entrada y salida.



Están disponibles las siguientes opciones encima de la lista de buses:

Añadir bus

Abre el diálogo **Añadir bus de entrada**, en el que puede crear una nueva configuración de bus.

Presets

Abre el menú emergente **Presets**, en el que puede seleccionar presets de configuración de bus. **Guardar** le permite almacenar una configuración de bus como preset. **Suprimir** elimina el preset seleccionado.

Expandir todo/Plegar

Expande/Pliega todos los buses de la lista.

Están disponibles las siguientes columnas en la lista de buses:

Nombre de bus

Enumera los buses. Haga clic en el nombre de un bus para seleccionarlo o renombrarlo.

Altavoces

Indica la configuración de altavoces (mono, estéreo, formatos surround) de cada bus.

Dispositivo de audio

Muestra el controlador ASIO seleccionado.

Puerto del dispositivo

Muestra qué entradas/salidas físicas de su tarjeta de sonido usa el bus. Expanda la entrada del bus para mostrar todos los canales de altavoz. Si la entrada de bus está plegada, solo es visible el primer puerto usado por este bus.

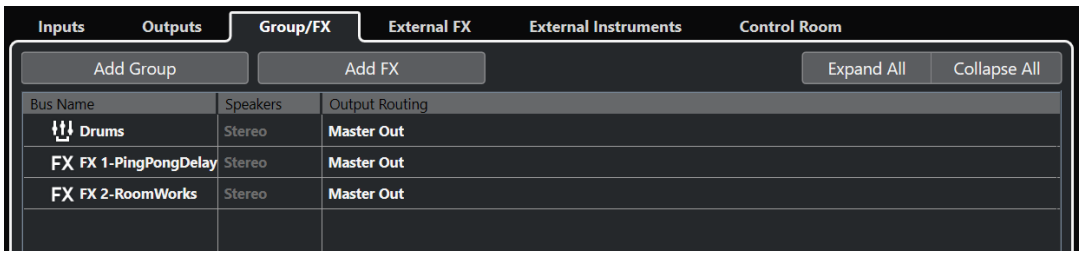
El menú emergente **Puerto del dispositivo** muestra cuántos buses están conectados al puerto dado. Los buses se muestran entre corchetes al lado del nombre del puerto.

Se pueden mostrar hasta 3 asignaciones de buses de esta forma. Si se han hecho más conexiones, esto se indica con un número al final del nombre del puerto.

Por ejemplo, «Adat 1 [Stereo1] [Stereo2] [Stereo3] (+2)» significa que el puerto Adat1 ya está asignado a 3 buses estéreo más 2 buses adicionales.

Pestaña Grupo/FX

Esta pestaña le permite crear canales/pistas de grupo y FX, y realizar ajustes de salida a las mismas.



Están disponibles las siguientes opciones encima de la lista de buses:

Añadir grupo

Abre el diálogo **Añadir pista de canal de grupos**, en el que puede crear una nueva pista de canal de grupo.

Añadir FX

Abre el diálogo **Añadir pista de canal FX**, en el que puede crear una nueva pista de canal FX.

Expandir todo/Plegar

Expande/Pliega todos los buses de la lista.

Están disponibles las siguientes columnas en la lista de buses:

Nombre de bus

Enumera los buses. Haga clic en el nombre de un bus para seleccionarlo o renombrarlo.

Altavoces

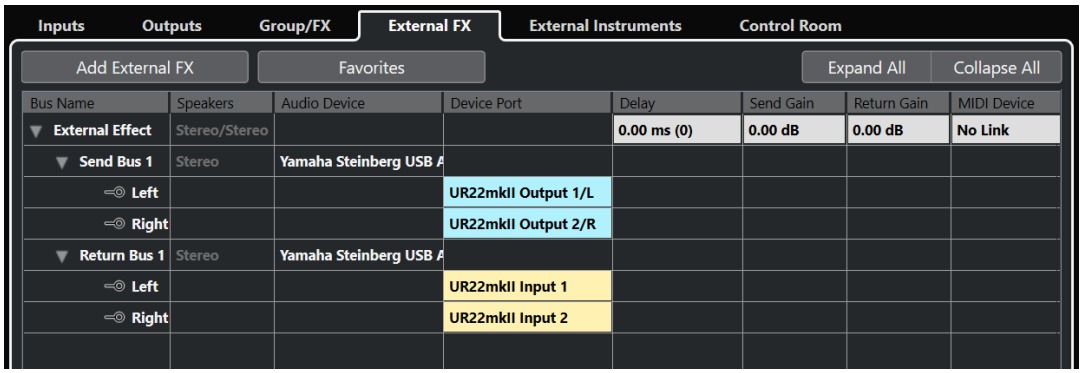
Indica la configuración de altavoces (mono, estéreo, formatos surround) de cada bus.

Enrutado de salida

Le permite seleccionar el enrutado de salida del bus correspondiente.

Pestaña FX externos

Esta pestaña le permite crear efectos de envío o buses de retorno. Puede usarla para conectar efectos externos que se podrán seleccionar luego en los menús emergentes de efectos desde dentro del programa.



Están disponibles las siguientes opciones encima de la lista de buses:

Añadir FX externo

Abre el diálogo **Añadir FX externo**, en el que puede configurar un nuevo FX externo.

Favoritos

Le permite almacenar configuraciones de efectos externos como favoritos para poderlos cargar después.

Expandir todo/Plegar

Expande/Pliega todos los buses de la lista.

Están disponibles las siguientes columnas en la lista de buses:

Nombre de bus

Enumera los buses. Haga clic en el nombre de un bus para seleccionarlo o renombrarlo.

Altavoces

Indica la configuración de altavoces (mono, estéreo, formatos surround) de cada bus.

Dispositivo de audio

Muestra el controlador ASIO seleccionado.

Puerto del dispositivo

Muestra qué entradas/salidas físicas de su tarjeta de sonido usa el bus. Expanda la entrada del bus para mostrar todos los canales de altavoz. Si la entrada de bus está plegada, solo es visible el primer puerto usado por este bus.

El menú emergente **Puerto del dispositivo** muestra cuántos buses están conectados al puerto dado. Los buses se muestran entre corchetes al lado del nombre del puerto.

Se pueden mostrar hasta 3 asignaciones de buses de esta forma. Si se han hecho más conexiones, esto se indica con un número al final del nombre del puerto.

Por ejemplo, «Adat 1 [Stereo1] [Stereo2] [Stereo3] (+2)» significa que el puerto Adat1 ya está asignado a 3 buses estéreo más 2 buses adicionales.

Retardo

Le permite introducir un valor para compensar el retardo inherente (latencia) de su dispositivo de efectos hardware durante la reproducción. Puede hacer clic derecho en la columna **Retardo** del efecto y seleccionar **Comprobar retardo del usuario** para determinar automáticamente el valor del retardo.

NOTA

La latencia de la tarjeta de sonido la gestiona automáticamente Cubase.

Ganancia de envío

Le permite ajustar el nivel de la señal que se envía al efecto externo.

Ganancia de retorno

Le permite ajustar el nivel de la señal que envía el efecto externo.

NOTA

Un nivel excesivo de la señal de salida del dispositivo externo de efectos puede causar distorsión en la tarjeta de sonido. No puede usar el ajuste **Ganancia de retorno** para compensar esto. Debe disminuir el nivel de salida del dispositivo de efecto en su lugar.

Dispositivo MIDI

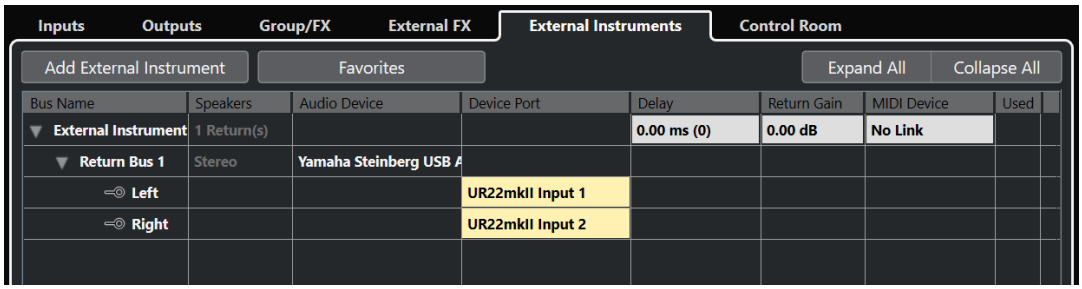
Cuando hace clic en esta columna, se abre un menú emergente en el que puede desconectar el efecto del dispositivo MIDI asociado, seleccionar un dispositivo MIDI, crear un nuevo dispositivo, o abrir el **Gestor de dispositivos MIDI** para editar el dispositivo MIDI.

Usado

Siempre que inserta un efecto externo en una pista de audio, esta columna muestra una marca (**x**) para indicar que el efecto se está usando.

Pestaña Instrumentos externos

Esta pestaña le permite crear buses de entrada/salida que se pueden usar para conectar instrumentos externos.



Están disponibles las siguientes opciones encima de la lista de buses:

Añadir instrumento externo

Abre el diálogo **Añadir instrumento externo**, en el que puede configurar un nuevo instrumento externo.

Favoritos

Le permite almacenar configuraciones de instrumentos externos como favoritos para poderlos cargar después.

Expandir todo/Plegar

Expande/Pliega todos los buses de la lista.

Están disponibles las siguientes columnas en la lista de buses:

Nombre de bus

Enumera los buses. Haga clic en el nombre de un bus para seleccionarlo o renombrarlo.

Altavoces

Indica la configuración de altavoces (mono, estéreo, formatos surround) de cada bus.

Dispositivo de audio

Muestra el controlador ASIO seleccionado.

Puerto del dispositivo

Muestra qué entradas/salidas físicas de su tarjeta de sonido usa el bus. Expanda la entrada del bus para mostrar todos los canales de altavoz. Si la entrada de bus está plegada, solo es visible el primer puerto usado por este bus.

El menú emergente **Puerto del dispositivo** muestra cuántos buses están conectados al puerto dado. Los buses se muestran entre corchetes al lado del nombre del puerto.

Se pueden mostrar hasta 3 asignaciones de buses de esta forma. Si se han hecho más conexiones, esto se indica con un número al final del nombre del puerto.

Por ejemplo, «Adat 1 [Stereo1] [Stereo2] [Stereo3] (+2)» significa que el puerto Adat1 ya está asignado a 3 buses estéreo más 2 buses adicionales.

Retardo

Le permite introducir un valor para compensar el retardo inherente (latencia) de su dispositivo de efectos hardware durante la reproducción. Puede hacer clic derecho en la columna **Retardo** del instrumento y seleccionar **Comprobar retardo del usuario** para determinar automáticamente el valor del retardo que se usa para compensar el retardo.

NOTA

La latencia de la tarjeta de sonido la gestiona automáticamente Cubase.

Ganancia de retorno

Le permite ajustar el nivel de la señal que vuelve del instrumento externo.

NOTA

Un nivel excesivo de la señal de salida del dispositivo externo de efectos puede causar distorsión en la tarjeta de sonido. El ajuste **Ganancia de retorno** no se puede usar para compensar esto. Debe disminuir el nivel de salida del dispositivo de efecto en su lugar.

Dispositivo MIDI

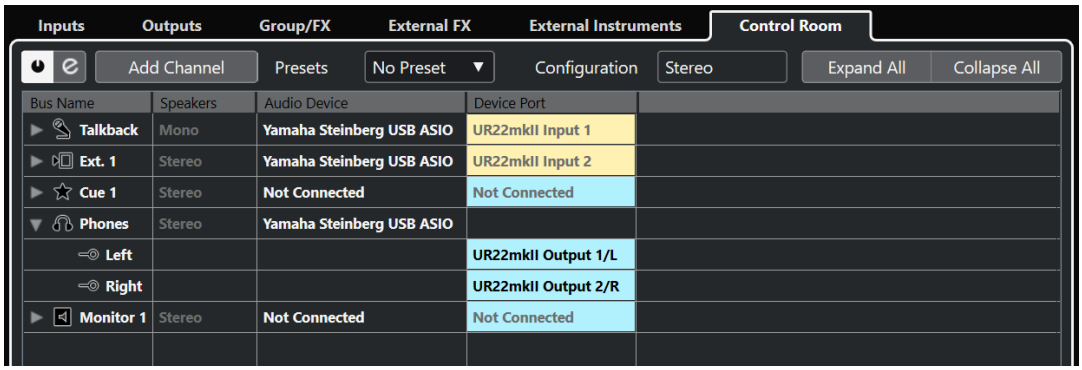
Cuando hace clic en esta columna, se abre un menú emergente en el que puede desconectar el instrumento del dispositivo MIDI asociado, seleccionar un dispositivo MIDI, crear un nuevo dispositivo, o abrir el **Gestor de dispositivos MIDI** para editar el dispositivo MIDI.

Usado

Siempre que inserta el instrumento externo en una ranura de instrumento VST, esta columna muestra una marca (**x**) para indicar que el instrumento se está usando.

Pestaña de Control Room

Esta pestaña le permite activar y configurar la **Control Room**.



Están disponibles las siguientes opciones encima de la lista de buses:

Activar/Desactivar Control Room

Activa/Desactiva la **Control Room**.

Abrir Control Room

Abre la ventana **Control Room**.

Añadir canal

Abre un menú emergente en el que puede seleccionar el tipo de canal que quiere añadir. Puede añadir los siguientes canales:

- Entrada externa
- Talkback
- Cue
- Auriculares
- Monitor

Presets

Abre el menú emergente **Presets**, en el que puede seleccionar presets de configuración de bus. **Guardar** le permite almacenar una configuración de bus como preset. **Suprimir** elimina el preset seleccionado.

NOTA

Puede guardar las ranuras de inserción de los canales **Cue**, **Monitor** y **Control Room** en los presets. Esto es útil, ya que no se guardan con el proyecto.

Configuración

Muestra la configuración del canal seleccionado.

Expandir todo/Plegar

Expande/Pliega todos los buses de la lista.

Están disponibles las siguientes columnas en la lista de buses:

Nombre de bus

Enumera los buses. Haga clic en el nombre de un bus para seleccionarlo o renombrarlo.

Altavoces

Indica la configuración de altavoces (mono, estéreo, formatos surround) de cada bus.

Dispositivo de audio

Muestra el controlador ASIO seleccionado.

Puerto del dispositivo

Muestra qué entradas/salidas físicas de su tarjeta de sonido usa el bus. Expanda la entrada del bus para mostrar todos los canales de altavoz. Si la entrada de bus está plegada, solo es visible el primer puerto usado por este bus.

El menú emergente **Puerto del dispositivo** muestra cuántos buses están conectados al puerto dado. Los buses se muestran entre corchetes al lado del nombre del puerto.

Se pueden mostrar hasta 3 asignaciones de buses de esta forma. Si se han hecho más conexiones, esto se indica con un número al final del nombre del puerto.

Por ejemplo, «Adat 1 [Stereo1] [Stereo2] [Stereo3] (+2)» significa que el puerto Adat1 ya está asignado a 3 buses estéreo más 2 buses adicionales.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Control Room en la página 441

Renombrar las entradas y salidas de su tarjeta

Antes de configurar los buses, debería renombrar las entradas y salidas por defecto de su tarjeta de sonido. Esto le permite transferir proyectos entre diferentes ordenadores y configuraciones.

Por ejemplo, si traslada su proyecto a otro estudio, la tarjeta de sonido quizá sea de un modelo diferente. Pero si usted y el propietario del otro estudio se han puesto de acuerdo en nombres idénticos para sus entradas y salidas, Cubase corrige las entradas y salidas de sus buses.

NOTA

Si abre un proyecto creado en otro ordenador y los nombres de los puertos no coinciden, o la configuración de puertos no es la misma, aparece el diálogo **Puertos que faltan**. Esto le permite redirigir manualmente los puertos que se usan en el proyecto a los puertos que están disponibles en su ordenador.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **Sistema de audio**.
3. Abra el menú emergente **Controlador ASIO** y seleccione su controlador de la tarjeta de sonido.
4. En la lista de **Dispositivos**, seleccione el controlador de su tarjeta de sonido.
5. En la columna **Mostrar como**, haga clic en un nombre de puerto e introduzca un nuevo nombre.
6. Repita el paso anterior hasta que haya renombrado todos los puertos necesarios.
7. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Volver a enrutar puertos que faltan en la página 109

Ocultar puertos

Puede ocultar puertos que no está usando. Los puertos ocultos no se muestran en la ventana **Conexiones de audio**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione el controlador de su tarjeta de sonido.
3. En la columna **Visible**, desactive los puertos que quiera ocultar.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Activar y desactivar puertos (solo macOS)

En macOS puede especificar qué puertos de entrada y salida están activos. Esto le permite usar la entrada de micrófono en vez de la de línea, o desactivar la entrada o salida de la tarjeta de sonido.

NOTA

Esta función solo se encuentra disponible en los dispositivos de audio integrados, dispositivos USB estándar, y otras tarjetas de audio concretas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione el controlador de su tarjeta de sonido.
3. Haga clic en **Panel de control**.
4. Active/Desactive puertos.
5. Haga clic en **Aceptar**.

Añadir buses de entrada y salida

Debe añadir buses de entrada y de salida para establecer la conexión entre su tarjeta de sonido y Cubase.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Conexiones de audio**, haga clic en la pestaña **Entradas** o **Salidas**.
2. Haga clic en **Añadir bus**.
3. En el diálogo **Añadir bus de entrada**, configure el bus.
4. Opcional: Introduzca un nombre para el bus.
   Si no especifica un nombre, el bus se nombra según la configuración de canales.
5. Haga clic en **Añadir bus**.
   Se añade el nuevo bus a la lista de buses.
6. Para cada uno de los canales de altavoz del bus, haga clic en la columna **Puerto del dispositivo** y seleccione un puerto de su tarjeta de sonido.

Configurar el bus de salida por defecto (Main Mix)

El **Main Mix** es el bus de salida por defecto al que se enruta automáticamente cada nuevo canal de audio, grupo, o FX. Si solo hay un bus disponible, este bus se usa automáticamente como el bus de salida por defecto.

PRERREQUISITO

Añadir un bus de salida.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Conexiones de audio**, haga clic derecho en el bus de salida que quiera usar como bus de salida por defecto.
2. Seleccione **Configurar <nombre de bus> como Main Mix**.

RESULTADO

Se usa el bus seleccionado como bus por defecto. El **Main Mix** se indica con un icono de altavoz junto a su nombre.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Entradas/Salidas en la página 26

Añadir subbuses

Los subbuses le permiten enrutar pistas a canales concretos dentro de un bus.

Por ejemplo, puede enrutar una pista estéreo a una pareja de canales estéreo dentro de un bus surround. O puede grabar una pareja de canales estéreo de un bus surround a una pista estéreo aparte.

PROCEDIMIENTO

1. En la pestaña **Entradas**, en la pestaña **Salidas**, o en la pestaña **Grupo/FX**, haga clic derecho en un bus surround.
2. Haga clic en **Añadir subbus** y seleccione una configuración de canal.

RESULTADO

Se crea el subbus y se puede usar para enrutar.

Presets de buses de entrada y salida

Para configuraciones de buses de entrada y salida, puede usar diferentes tipos de presets.

- Un número de configuraciones estándar de buses.
- Presets creados automáticamente a la medida de su configuración específica de hardware.

  Al arrancar, Cubase analiza las entradas y salidas físicas que proporciona su tarjeta de sonido y crea un cierto número de presets dependiendo del hardware.
- Sus propios presets.

NOTA

Puede crear presets por defecto para configuraciones de buses de entrada y salida. Si crea un nuevo proyecto vacío, se aplican estos presets por defecto. Para crear presets por defecto, guarde sus configuraciones de buses de entrada y salida bajo el nombre de **Por defecto**. Si no ha definido presets por defecto, se aplica la última configuración de buses de entrada y salida usada al crear un nuevo proyecto vacío.

Guardar un preset de configuración de buses

Puede guardar su propia configuración de buses de entrada y salida y la configuración del estudio como presets.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Conexiones de audio**.
2. Haga clic en la pestaña **Entradas** o **Salidas** y configure su configuración de buses.
3. Haga clic en **Guardar**.
4. En el diálogo **Escriba el nombre del preset**, introduzca un nombre.
5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

El preset está disponible en el menú **Presets**.

Suprimir un preset de configuración de bus

Puede suprimir presets de configuración de bus que ya no necesite.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Conexiones de audio**.

2. Haga clic en la pestaña **Entradas** o **Salidas**, y en el menú **Presets**, seleccione el preset que quiera eliminar.
3. Haga clic en **Suprimir**.

RESULTADO

Se suprime el preset.

Añadir canales de grupo y FX

Los canales de grupo y de FX le permiten agrupar configuraciones de buses.

Añadir canales de grupo y de FX en la ventana **Conexiones de audio** es idéntico a crear pistas de canal de grupo o pistas de canal FX en la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Conexiones de audio**, haga clic en la pestaña **Grupo/FX**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Para crear un canal de grupo, haga clic en **Añadir grupo**.
   - Para crear un canal de FX, haga clic en **Añadir FX**.
3. Configure el canal.
4. Opcional: Introduzca un nombre para la pista de canal de grupo.
5. Haga clic en **Aceptar**.
   Se añade el canal de grupo o canal FX a la lista de buses.
6. Para cada uno de los canales de altavoz del bus, haga clic en la columna **Enrutado de salida** y seleccione un puerto de su tarjeta de sonido.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Efectos de audio en la página 460

Bus de monitorización

En la ventana **Conexiones de audio**, puede configurar los buses que se usan para monitorizar, activar/desactivar y abrir la **Control Room**.

Cuando la **Control Room** está desactivada en la pestaña **Control Room** de la ventana **Conexiones de audio**, se usa el bus **Main Mix** para monitorizar. En este caso, puede ajustar el nivel de monitorización en **MixConsole**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar el bus de salida por defecto (Main Mix) en la página 33
Control Room en la página 441
MixConsole en la página 360

Instrumentos externos y efectos

Puede integrar dispositivos de efectos externos e instrumentos externos, por ejemplo, sintetizadores hardware, en el flujo de la señal del secuenciador.

Requisitos

- Para usar efectos externos, necesita una tarjeta de sonido con múltiples entradas y salidas.

  Un efecto externo requiere de, como mínimo, una entrada y una salida, o parejas entrada/salida para efectos estéreo, además de los puertos de entrada/salida que usará para la monitorización y la grabación.
- Para usar instrumentos externos, deberá conectar un interfaz MIDI a su ordenador.
- Tarjeta de sonido con controladores de baja latencia.

  Cubase compensa la latencia de entrada/salida y asegura que el audio procesado por efectos externos no se desplaza en el tiempo.

Conectar un instrumento/efecto externo

Puede conectar instrumentos/efectos externos a la tarjeta de sonido de su ordenador.

PRERREQUISITO

El dispositivo hardware tiene entradas y salidas estéreo.

PROCEDIMIENTO

1. Conecte un par de salidas que no estén siendo usadas en su tarjeta de sonido al par de entradas de su dispositivo hardware externo.
2. Conecte un par de entradas que no estén siendo usadas en su tarjeta de sonido al par de salidas de su dispositivo hardware.

   IMPORTANTE

   Si selecciona puertos de entrada/salida para instrumentos/efectos que ya se usan, se romperá la asignación de puertos existente sin previo aviso.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Cuando el dispositivo externo ya esté conectado a la tarjeta de sonido de su ordenador, debe configurar los buses de entrada/salida externos, así como los instrumentos/efectos externos en Cubase.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar puertos de entrada y de salida en la página 21
Configurar efectos externos en la página 36
Configurar instrumentos externos en la página 39

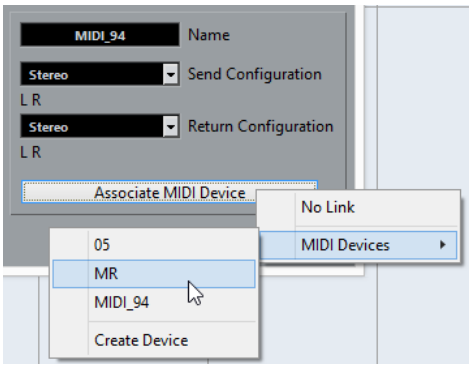
Configurar efectos externos

Debe configurar efectos externos en Cubase antes de poder usarlos.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Conexiones de audio**, haga clic en la pestaña **FX externos**.
2. Haga clic en **Añadir FX externo**.
3. En el diálogo **Añadir FX externo**, introduzca un nombre para el efecto externo y especifique las configuraciones de envío y retorno.

   Dependiendo del tipo de efecto, puede especificar configuraciones mono, estéreo, o surround.
4. Haga clic en **Asociar dispositivo MIDI** y seleccione un dispositivo MIDI.



También puede seleccionar **Dispositivos MIDI** > **Crear dispositivo** y crear una nueva asociación de dispositivo MIDI.

NOTA

La compensación de retardo solo se aplica al efecto cuando usa dispositivos MIDI.

5. Haga clic en **Aceptar**.
   Un nuevo bus FX externo será añadido.
6. Haga clic sobre la columna **Puerto del dispositivo** para los puertos izquierdo y derecho del bus de envío y seleccione las salidas de su tarjeta de sonido que quiera usar.
7. Haga clic en la columna **Puerto del dispositivo** para los puertos izquierdo y derecho del bus de retorno y seleccione las entradas de su tarjeta de sonido que quiera usar.
8. Haga ajustes adicionales del bus.
   También puede configurar los ajustes mientras usa el efecto externo. Esto le permite oír el resultado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Usar dispositivos MIDI en la página 813
Compensación de retardo en la página 766

Añadir efectos externos

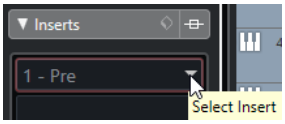
Puede usar el bus de FX externos como un efecto de inserción o como un efecto de envío, que es un efecto insertado en una pista de canal FX.

PRERREQUISITO

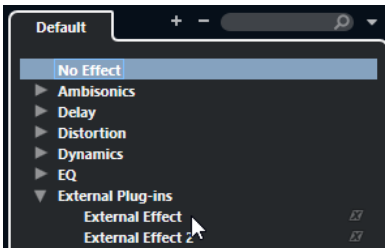
Configure sus efectos externos en la ventana **Conexiones de audio**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector**, abra el panel de **Inserciones**.
2. Abra el menú **Seleccionar inserción**.



3. Seleccione un efecto externo en el submenú **Plug-ins externos**.
   Los efectos externos se indican con un icono **x** en la lista, al lado de sus nombres, en el menú emergente **Seleccionar inserción**.



RESULTADO

El bus de FX externos se carga en la ranura de efecto.

Se abre una ventana de parámetros, mostrando los ajustes de Retardo, Nivel de envío, y Nivel de retorno para el bus de FX externos. Puede configurar estos ajustes mientras está reproduciendo.

La señal de audio del canal se envía a las salidas de la tarjeta de sonido, pasa a través de su dispositivo de efectos externo, y vuelve al programa por las entradas de la tarjeta de sonido.

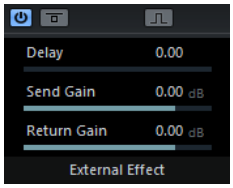
VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar efectos externos en la página 36

Ventana de parámetros de efecto externo

Esta ventana le permite hacer ajustes de retardo y ganancia del efecto externo seleccionado.

- Para abrir la ventana **Parámetro de efecto externo**, seleccione un efecto externo en el menú emergente **Seleccionar inserción** del **Inspector**.



Activar efecto

Activa/Desactiva el efecto externo.

Bypass efecto

Le permite omitir el efecto externo.

Medir el retardo del bucle de efectos para compensarlo

Si esta opción está activada, Cubase determina automáticamente el valor del retardo a usar en la compensación de retardo. Esta es una función equivalente a la opción **Comprobar retardo del usuario** en la ventana de **Conexiones de audio**.

Cuando ha definido un dispositivo MIDI para el efecto, se abre la ventana correspondiente del dispositivo.

Retardo

Le permite ajustar el retardo del efecto externo.

Ganancia de envío

Le permite ajustar la ganancia de envío del efecto externo.

Ganancia de retorno

Le permite ajustar la ganancia de retorno del efecto externo.

Configurar instrumentos externos

Debe configurar instrumentos externos en Cubase antes de poder usarlos.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Conexiones de audio**, haga clic en la pestaña **Instrumentos externos**.
2. Haga clic en **Añadir instrumento externo**.
3. En el diálogo **Añadir instrumento externo**, introduzca un nombre para el instrumento externo y especifique el número de retornos mono y/o estéreo necesarios.

   Dependiendo del tipo de instrumento, será necesario un número determinado de canales de retorno mono y/o estéreo.
4. Haga clic en **Asociar dispositivo MIDI** y seleccione un dispositivo MIDI.
5. Haga clic en **Aceptar**.

   Esto añade un nuevo bus de instrumento externo.
6. Haga clic en la columna **Puerto del dispositivo** para los puertos izquierdo y derecho del bus de retorno y seleccione las entradas de su tarjeta de sonido a las que conectó el instrumento externo.
7. Haga ajustes adicionales del bus.

   También puede configurar los ajustes mientras usa el instrumento externo. Esto le permite oír el resultado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Usar dispositivos MIDI en la página 813

Añadir instrumentos externos

Puede añadir instrumentos externos a la lista de instrumentos VST.

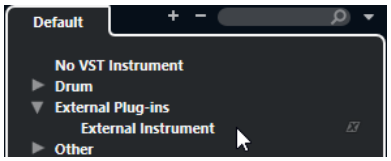
PRERREQUISITO

Configure sus instrumentos externos en la ventana **Conexiones de audio**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccionar **Estudio** > **Instrumentos VST**.
2. Haga clic en **Añadir instrumento de pista**.
3. Seleccione un instrumento externo en el menú emergente **Instrumento**.

   Los instrumentos externos se indican con un icono **x** en la lista, al lado de sus nombres, en el menú emergente **Instrumento**.



4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se añade el instrumento externo a la lista de instrumentos VST.

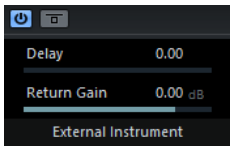
Se abre una ventana de parámetros para el instrumento externo. Puede que ser tanto la ventana del dispositivo la que le permita crear un panel de dispositivo genérico, como una ventana del editor OPT, o un editor por defecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Instrumentos VST en la página 759

Ventana de parámetros de instrumento externo

Esta ventana le permite hacer ajustes de retardo y ganancia del instrumento externo seleccionado.

- Para abrir la ventana **Parámetros de instrumento externo**, seleccione un instrumento externo en la ventana **Instrumentos VST**.



Activar instrumento externo

Activa/desactiva el instrumento externo.

Bypass instrumento externo

Le permite omitir el instrumento externo.

Retardo

Le permite ajustar el retardo del instrumento externo.

Ganancia de retorno

Le permite ajustar la ganancia de retorno del instrumento externo.

Enviar notas MIDI a instrumentos externos

Puede enviar notas MIDI de una pista MIDI a un instrumento externo.

PRERREQUISITO

Configure sus instrumentos externos en la ventana **Conexiones de audio** y añada una pista MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector**, abra el menú emergente **Enrutado de salida** de la pista MIDI correspondiente.
2. Seleccione el dispositivo MIDI al que está conectado el instrumento externo.

RESULTADO

El instrumento reproduce cualquier nota MIDI que recibe de la pista y lo devuelve a Cubase a través de los canales de retorno que haya configurado. Se usa compensación de retardo.

El instrumento externo se comporta como cualquier otro instrumento en Cubase.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Compensación de retardo en la página 766

Guardar configuraciones de instrumentos y efectos externos como Favoritos

Puede guardar instrumentos externos y efectos externos como favoritos. Los favoritos son configuraciones de dispositivos que puede volver a cargar. También le permiten guardar

diferentes configuraciones para el mismo dispositivo, por ejemplo, un panel multiefectos o un efecto que proporciona tanto un modo mono como uno estéreo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Conexiones de audio**.
2. Abra los **Instrumentos externos** o la pestaña **FX externos**.
3. Seleccione el bus de la lista y haga clic en **Favoritos**.
4. Seleccione **Añadir instrumento/efecto seleccionado a favoritos**.

RESULTADO

Se guarda la configuración del instrumento o efecto externo como favorito. Puede cargar un favorito haciendo clic en **Favoritos** y seleccionando la configuración que quiera recuperar.

Congelar instrumentos/efectos externos

Puede congelar instrumentos o efectos externos para ahorrar potencia de procesado.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista de audio que usa el efecto externo o la pista de instrumento que usa el instrumento externo.
2. En el **Inspector**, haga clic en **Congelar canal de audio** o **Congelar canal de instrumento**.
3. En el diálogo, ajuste el valor **Duración de cola**.
   Cuando la **Duración de cola** se ajusta a 0 s, el congelado solo tiene en cuenta los datos que están dentro de los límites de la parte.

RESULTADO

La función de congelar se realiza en tiempo real para asegurar que los efectos externos se tengan en cuenta.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Instrumentos VST en la página 755
Efectos de audio en la página 460
Congelar instrumentos en la página 765
Congelar efectos de inserción en la página 467

Plug-ins que faltan

Esto ocurre en las siguientes situaciones:

- Cuando elimina un dispositivo externo de la ventana **Conexiones de audio** aunque se use en un proyecto guardado.
- Cuando transfiere un proyecto a otro ordenador en el que el dispositivo externo no está definido.
- Cuando abre un proyecto que se creó con una versión anterior de Cubase.

En la ventana **Conexiones de audio**, la conexión rota al dispositivo externo se indica mediante un icono en la columna de **Nombre de bus**.

- Para restablecer la conexión rota con el dispositivo externo, haga clic derecho en la columna **Nombre de bus** y seleccione **Conectar efecto externo**.

NOTA

Los buses que se configuran para efectos externos o instrumentos externos se guardan globalmente, es decir, específicamente para la configuración de su ordenador.

Configuraciones de buses

Después de que haya configurado todos los buses que necesite en un proyecto, puede editar los nombres y cambiar las asignaciones de puertos. La configuración de buses se guarda con el proyecto.

Eliminar buses

Puede eliminar buses que ya no necesite.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana **Conexiones de audio**, haga uno de lo siguiente:
  - Para eliminar un solo bus, haga clic derecho en el bus de la lista y seleccione **Eliminar Bus**.

    Alternativamente, puede seleccionar el bus y pulsar **Retroceso**.
  - Para eliminar múltiples buses de entrada y de salida al mismo tiempo, use **Mayús** o **Ctrl/Cmd** para seleccionarlos en la lista, haga clic derecho en ellos y seleccione **Eliminar buses seleccionados**.

Cambiar asignaciones de puertos

Puede cambiar las asignaciones de puertos de los buses.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Conexiones de audio**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Para cambiar la asignación de un bus individual, abra el menú emergente **Puerto del dispositivo** y seleccione un nuevo puerto.
   - Para asignar buses subsiguientes a varios buses seleccionados, abra el menú emergente **Puerto del dispositivo** para la primera entrada seleccionada, pulse **Mayús** y seleccione un puerto del dispositivo.

     NOTA

     Se omiten los puertos exclusivos, por ejemplo, los puertos que ya se han asignado a canales de la **Control Room**.
   - Para asignar el mismo puerto a varios buses seleccionados, abra el menú emergente **Puerto del dispositivo** para la primera entrada seleccionada, pulse **Mayús** - **Alt/Opción** y seleccione un puerto del dispositivo.

Renombrar múltiples buses

Puede renombrar todos los buses seleccionados a la vez usando números o letras incrementales.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Conexiones de audio**.
2. Seleccione los buses que quiera renombrar.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Introduzca un nuevo nombre para uno de los buses, seguido de un número.
   - Introduzca un nuevo nombre para uno de los buses, seguido de un espacio y una mayúscula.
4. Pulse **Retorno**.

RESULTADO

Los buses se renombran automáticamente usando números o letras incrementales.

NOTA

El renombrado empieza desde el bus en el que edita el nombre hasta abajo del todo, y luego continúa desde arriba del todo hasta que todos los buses seleccionados se han renombrado.

Asignaciones exclusivas de puertos

En ciertos tipos de canal, la asignación de puertos es exclusiva.

Una vez se haya asignado un puerto a un bus o canal de estas características, no se deberá asignar a otro bus, o se romperá la conexión al primer bus.

Los puertos correspondientes se marcan en la ventana **Conexiones de audio**, en el menú emergente **Puerto del dispositivo**.

Ventana de proyecto

La ventana de **Proyecto** proporciona una vista global del proyecto, y le permite navegar y realizar ediciones a gran escala.

Cada proyecto tiene una ventana de **Proyecto**. La ventana de **Proyecto** se muestra siempre que abre o crea un nuevo proyecto.

- Para abrir un proyecto, seleccione **Archivo** > **Abrir**.
- Para crear un nuevo proyecto, seleccione **Archivo** > **Nuevo proyecto**.



La ventana de **Proyecto** se divide en varias secciones:

1 Zona izquierda

La zona izquierda muestra el **Inspector** que incluye dos pestañas:

- La pestaña **Pista** muestra los ajustes de la pista que está seleccionada en la lista de pistas.

  NOTA

  En esta documentación usamos **Inspector** para referirnos a la pestaña **Pista** del **Inspector**.

- La pestaña **Editor** muestra los ajustes del editor que está abierto en la zona inferior.

También puede abrir la pestaña **Visibilidad** que incluye las siguientes pestañas:

- La pestaña **Pista** le permite mostrar/ocultar pistas individuales de la lista de pistas.
- La pestaña **Zonas** le permite determinar y bloquear la posición de ciertos canales de **MixConsole** en la zona inferior.

2 **Zona de proyecto**

La zona de proyecto muestra la barra de herramientas, la lista de pistas con las pistas, el visor de eventos con las partes y eventos del proyecto y la regla de la ventana de **Proyecto**.

En la barra de herramientas puede activar/desactivar la línea de estado, la línea de información, la línea de vista global y la **Barra de transporte**.

3 **Zona inferior**

La zona inferior muestra los **Pads de acorde**, el **Editor**, el **Control de muestreador** y el **MixConsole**.

4 **Zona derecha**

La zona derecha muestra el rack **VSTi**, el rack **Medios**, el rack **Control Room** y el rack **Medidor**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Zona de proyecto en la página 45
Zona izquierda en la página 60
Zona inferior en la página 69
Zona derecha en la página 75
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Mostrar/Ocultar zonas

Puede mostrar/ocultar las zonas de la ventana de **Proyecto** de acuerdo con sus necesidades.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Para mostrar/ocultar la zona izquierda, haga clic en **Mostrar/Ocultar zona izquierda** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.
  - Para mostrar/ocultar la zona inferior, haga clic en **Mostrar/Ocultar zona inferior** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.
  - Para mostrar/ocultar la zona derecha, haga clic en **Mostrar/Ocultar zona derecha**, en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.

  NOTA

  La zona de proyecto siempre se muestra.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Zona de proyecto

La zona de proyecto es el corazón de la ventana de **Proyecto** y no se puede ocultar.

La zona de proyecto muestra la lista de pistas y el visor de eventos con la regla. Además, puede activar/desactivar la línea de estado, la línea de información, la línea de vista global y la **Barra de transporte** de la zona de proyecto.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Lista de pistas en la página 54
Visor de eventos en la página 55
Controles de pista globales en la página 55
Regla en la página 57
Línea de estado en la página 58
Línea de información en la página 59
Línea de vista global en la página 60
Barra de transporte en la página 60

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto

La barra de herramientas contiene herramientas y atajos para abrir otras ventanas, así como varias funciones y ajustes de proyecto.

- Para mostrar/ocultar herramientas, abra el menú contextual de la barra de herramientas haciendo clic derecho en un área vacía de la barra de herramientas, y active las herramientas que quiera mostrar. Para mostrar todas las herramientas, seleccione **Mostrar todo**.

  NOTA

  El número de elementos que se muestran también depende del tamaño de la ventana de **Proyecto** y de la resolución de pantalla.

Están disponibles las siguientes opciones:

Activar el proyecto



NOTA

Solo disponible si hay más de un proyecto abierto.

Activa un proyecto.

Historial del proyecto

Deshacer/Rehacer



Deshace/Rehace acciones en la ventana de **Proyecto**.

Limitar compensación de retardo

Limitar compensación de retardo



Minimiza los efectos de la latencia de la compensación de retardo.

Separador izquierdo

Separador izquierdo

Las herramientas que se colocan a la izquierda del separador se muestran siempre.

Ventanas de medios y de MixConsole

Abrir MediaBay



Abre/Cierra el **MediaBay**.

Abrir ventana de Pool



Abre/Cierra la ventana de la **Pool**.

Abrir MixConsole



Abre/Cierra el **MixConsole**.

Abrir Control Room



Abre/Cierra la **Control Room**.

Abrir ventana de procesado offline directo



Abre/Cierra la ventana **Procesado offline directo**.

Configuraciones de visibilidad de pistas

Configuraciones de visibilidad de pistas



Le permite crear configuraciones que son útiles para cambiar entre diferentes configuraciones de visibilidad.

Establecer agentes de visibilidad de pista



Le permite ajustar un agente de visibilidad para que filtre las pistas.

Ajustar filtro de tipo de pista



Le permite filtrar las pistas por su tipo de pista. Pulse **Alt/Opción** y haga clic para restablecer el filtro de tipo de pista.

Botones de estado

Desactivar todos los estados de enmudecido



Desactiva todos los estados de enmudecido.

Desactivar todos los estados de solo



Desactiva todos los estados de solo.

Desactivar todos los estados de escucha



Desactiva todos los estados de escucha.

Activar/Desactivar lectura en todas las pistas



Activa/Desactiva la automatización de lectura en todas las pistas.

Activar/Desactivar escritura en todas las pistas



Activa/Desactiva la automatización de escritura en todas las pistas.

Suspender toda la automatización de lectura/escritura



Suspende toda la automatización de lectura/escritura.

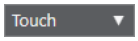
Modo de automatización

Automatización sigue los eventos



Permite que sus eventos de automatización le sigan automáticamente cuando mueve un evento o parte en una pista.

Modo de automatización global



Le permite seleccionar el modo de automatización global.

Abrir panel de automatización



Abre el **Panel de automatización**.

Desplazamiento auto.

Desplazamiento auto.



Mantiene el cursor del proyecto visible durante la reproducción.

Seleccionar ajustes de auto desplazamiento



Le permite activar **Desplazamiento de página** o **Cursor estacionario** y activar **Suspender despl. auto. al editar**.

Localizadores

Ir a la posición del localizador izquierdo



Le permite ir a la posición del localizador izquierdo.

Posición del localizador izquierdo



Muestra la posición del localizador izquierdo.

Ir a la posición del localizador derecho



Le permite ir a la posición del localizador derecho.

Posición del localizador derecho



Muestra la posición del localizador derecho.

Duración de rango de localizadores

Localizadores a la selección



Le permite ajustar los localizadores a la selección.

Duración de rango de localizadores



Muestra la duración del rango de localizadores.

Controles de transporte

Ir al marcador anterior/inicio



Mueve el cursor del proyecto a la posición del marcador anterior/inicio en la línea de tiempo.

Ir al siguiente marcador/fin del proyecto



Mueve la posición del cursor del proyecto al siguiente marcador/final de proyecto.

Rebobinar



Mueve hacia atrás.

Avanzar



Mueve hacia adelante.

Activar ciclo



Activa/Desactiva el modo ciclo.

Detener



Detiene la reproducción.

Inicio



Inicia la reproducción.

Grabar



Activa/Desactiva el modo grabar.

Visores de tiempo

Seleccionar formato de tiempo primario



Le permite seleccionar un formato de tiempo para el visor de tiempo primario.

Visualización primaria de tiempo



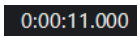
Muestra la posición del cursor del proyecto en el formato de tiempo seleccionado.

Seleccionar formato de tiempo secundario



Le permite seleccionar un formato de tiempo para el visor de tiempo secundario.

Visualización secundaria de tiempo



Muestra la posición del cursor del proyecto en el formato de tiempo seleccionado.

Marcadores

Saltar a marcador



Le permite ajustar y ubicar las posiciones de los marcadores.

Abrir ventana de marcadores



Abre la ventana de **Marcadores**.

Botones de herramientas

Combinar herramientas de selección



Combina la herramienta **Seleccionar** y la herramienta **Selección de rango**.

Seleccionar



Selecciona eventos y partes.

Selección de rango



Selecciona rangos.

Dibujar



Dibuja eventos.

Borrar



Borra eventos.

Dividir



Divide eventos.

Pegar



Pega eventos juntándolos.

Enmudecer



Enmudece eventos.

Zoom



Hace zoom acercándose. Mantenga **Alt/Opción** y haga clic para hacer zoom alejando.

Comp



Ensambla tomas.

Time Warp



Ajusta las posiciones musicales de los eventos a posiciones de tiempo.

Línea



Crea una serie de eventos contiguos.

Iniciar



Le permite reproducir eventos.

Color



Le permite colorear eventos.

Menú color

Seleccionar color para pistas o eventos seleccionados



Abre el panel **Colorear**, que le permite colorear las pistas o eventos seleccionados.

Desplazar

Desplazar inicio hacia la izquierda



Aumenta la duración del evento seleccionado moviendo su inicio hacia la izquierda.

Desplazar inicio hacia la derecha



Disminuye la duración del evento seleccionado moviendo su inicio hacia la derecha.

Desplazar hacia la izquierda



Desplaza el evento seleccionado hacia la izquierda.

Desplazar hacia la derecha



Desplaza el evento seleccionado hacia la derecha.

Desplazar final hacia la izquierda



Disminuye la duración del evento seleccionado moviendo su final hacia la izquierda.

Desplazar final hacia la derecha



Aumenta la duración del evento seleccionado moviendo su final hacia la derecha.

Tonalidad fundamental del proyecto

Tonalidad fundamental del proyecto



Le permite cambiar la tonalidad fundamental del proyecto.

Ajustar

Fijar a punto de cruce cero



Restringe la edición a puntos de cruce por cero, es decir, a posiciones en las que la amplitud es cero.

Ajustar act./desact.



Restringe el movimiento y la colocación horizontales a las posiciones especificadas por el **Tipo de ajuste**.

Tipo de ajuste



Le permite especificar a qué posiciones quiere que se ajusten los eventos.

Tipo de rejilla

Tipo de rejilla



Le permite especificar un tipo de rejilla para la función **Ajustar**. Esta opción solo tiene efecto si **Tipo de ajuste** está configurado a una de las opciones de rejilla.

Cuantizar

Aplicar cuantización



Aplica los ajustes de cuantización.

Presets de cuantización



Le permite seleccionar un preset de cuantización.

Cuantización suave act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización suave.

Cuantización AudioWarp act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización **AudioWarp**.

Abrir panel de cuantización



Abre el **Panel de cuantización**.

Alineación de audio

Abrir panel de alineación de audio



Abre el **Panel de alineación de audio**.

Medidor de rendimiento del sistema

Medidor de rendimiento del sistema



Muestra los medidores de la carga promedio de procesado de audio y la carga promedio de caché de disco.

Separador derecho

Separador derecho

Las herramientas que se colocan a la derecha del separador se muestran siempre.

Controles de zona de ventana

Mostrar/Ocultar zona izquierda



Muestra/Oculta la zona izquierda de la ventana.

Mostrar/Ocultar zona inferior



Muestra/Oculta la zona inferior de la ventana.

Mostrar/Ocultar zona derecha



Muestra/Oculta la zona derecha de la ventana.

Configurar disposición de ventanas



Le permite configurar la disposición de ventanas.

Configurar barra de herramientas

Configurar barra de herramientas



Abre un menú emergente en el que puede configurar qué elementos de la barra de herramientas son visibles.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Divisor izquierdo/derecho de la barra de herramientas en la página 53
Menú Tipo de ajuste en la página 87
Marcadores en la página 348
Automatización en la página 733
Sincronización en la página 1117
Alineación de audio en la página 215

Divisor izquierdo/derecho de la barra de herramientas

Los divisores izquierdo y derecho de la barra de herramientas le permiten bloquear la posición de herramientas específicas al lado izquierdo o derecho de la barra de herramientas, para que siempre se muestren.

Todos los demás elementos se muestran en el centro de la barra de herramientas. Cuando reduce el ancho de la ventana de **Proyecto**, estos elementos de la barra de herramientas se ocultan sucesivamente. Cuando aumenta la anchura, se muestran de nuevo.

Caja de herramientas

La caja de herramientas hace que las herramientas de edición de la barra de herramientas estén disponibles en la posición del puntero del ratón. Se puede abrir en lugar de los menús contextuales habituales, en el visor de eventos y en los editores.



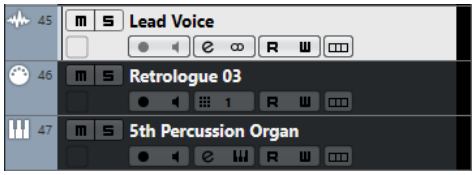
- Para activar la función de caja de herramientas, active **Mostrar caja de herramientas con clic derecho** en el diálogo de **Preferencias** (página **Opciones de edición—Herramientas**).
- Para abrir la caja de herramientas, haga clic derecho en el visor de eventos o en el editor.

  Si la opción **Mostrar caja de herramientas con clic derecho** está desactivada, se abre el menú contextual.
- Para abrir el menú contextual en lugar de la caja de herramientas, pulse cualquier tecla modificadora y haga clic derecho en el visor de eventos o en el editor.

  Si la opción **Mostrar caja de herramientas con clic derecho** está desactivada, pulse cualquier tecla modificadora para abrir la caja de herramientas en lugar del menú contextual.

Lista de pistas

La lista de pistas muestra las pistas que se usan en el proyecto. Cuando añade y selecciona una pista, esta contiene campos de nombre y ajustes de la pista.



- Para decidir qué controles son visibles para cada tipo de pista, haga clic derecho en la lista de pistas y abra el diálogo **Configuración de controles de pista**.

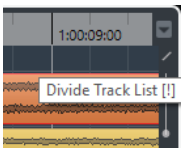
VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Configuración de controles de pista en la página 117

Dividir la lista de pistas

Puede dividir la lista de pistas en una lista de pistas superior y una lista de pistas inferior. Estas listas de pistas pueden tener controles de zoom y desplazamiento independientes. Dividir la lista de pistas es útil si está trabajando con una pista de video y audio multipista, por ejemplo. Le permite colocar la pista de video en la lista de pistas superior y desplazar las pistas de audio de forma separada en la lista de pistas inferior, para que se puedan adaptar al video.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione **Proyecto** > **Dividir lista de pistas**.
  - Haga clic en **Dividir lista de pistas**, en la esquina superior derecha de la ventana de **Proyecto**, debajo de la regla.



RESULTADO

La lista de pistas se divide y las pistas de video, marcadores o arreglos se mueven automáticamente a la lista de pistas superior. Todos los demás tipos de pistas se mueven a la lista de pistas inferior.

NOTA

El área de la zona de proyecto que tiene el foco está indicada por un marco resaltado de líneas sólidas, mientras que el área no activa se muestra con un marco de líneas discontinuas.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

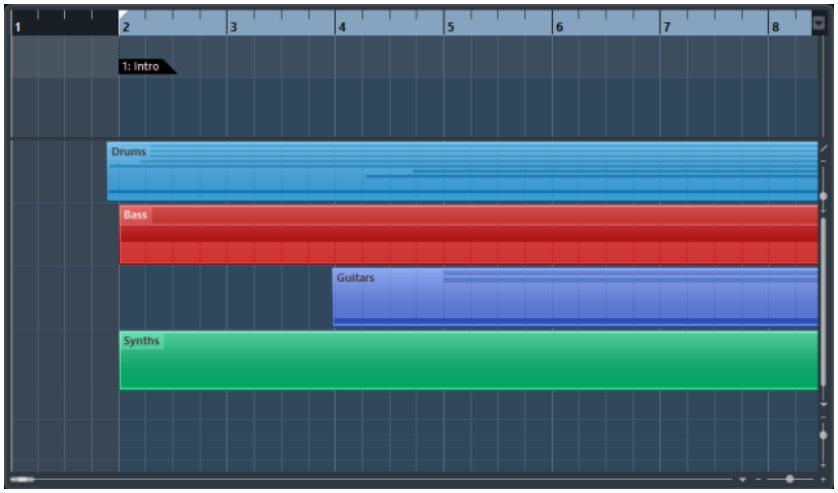
- Para mover cualquier tipo de pista desde la lista de pistas inferior a la superior y viceversa, haga clic derecho en la lista de pistas y seleccione **Desplazar a la otra sección de la lista de pistas** en el menú contextual.
- Para redimensionar la parte superior de la lista de pistas, haga clic y arrastre el divisor entre las secciones de la lista de pistas.
- Para volver a una única lista de pistas, haga clic de nuevo en **Dividir lista de pistas**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Foco en teclado en la ventana de proyecto en la página 81

Visor de eventos

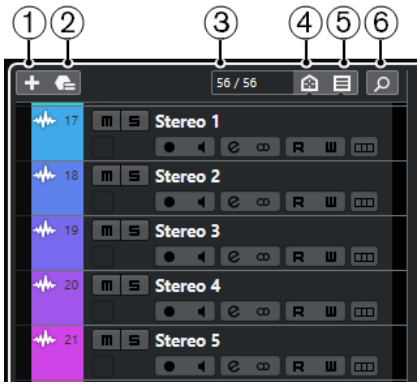
El visor de eventos muestra las partes y eventos que se usan en el proyecto. Se colocan a lo largo de la línea de tiempo.



Controles de pista globales

Los controles de pista globales le permiten gestionar las pistas de la lista de pistas.

- Los controles de pista globales se muestran sobre la lista de pistas.



1 **Añadir pista**

Abre el diálogo **Añadir pista**.

2 **Usar preset de pista**

Le permite añadir una pista usando un preset de pista.

3 **Número de pistas visibles**

Muestra cuántas pistas están ocultas. Haga clic en esta opción para mostrar todas las pistas que están filtradas con la pestaña **Visibilidad**.

NOTA

Si la pista estuviera fuera de la vista u oculta, ahora se muestra. Las pistas que se ocultan usando **Ajustar filtro de tipo de pista** no se muestran.

4 **Ajustar filtro de tipo de pista**

Determina qué tipos de pista se muestran en la lista de pistas.

5 **Establecer agentes de visibilidad de pista**

Le permite ajustar un agente de visibilidad para que filtre las pistas.

6 **Buscar pistas**

Busca y selecciona pistas específicas en la lista de pistas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

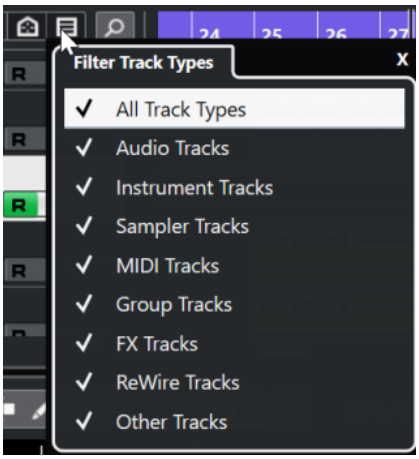
Abrir Visibilidad en la página 66

Filtrar tipos de pista

Puede filtrar pistas según su tipo de pista.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Ajustar filtro de tipo de pista** sobre la lista de pistas.
   Esto abre el filtro de tipos de pista.



2. Desmarque un tipo de pista para ocultarla.

RESULTADO

Las pistas del tipo filtrado se eliminan de la lista de pistas y el color del botón **Ajustar filtro de tipo de pista** cambia para indicar que un tipo de pista está oculto.

Buscar pistas

La función **Buscar pistas** le permite buscar pistas específicas. Esto es útil si tiene un proyecto grande con muchas pistas o si tiene pistas ocultas usando la pestaña **Visibilidad**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Buscar pistas** encima de la lista de pistas para abrir un selector que lista todos los canales.
2. En el campo de búsqueda, introduzca el nombre de la pista.
   Así como va tecleando se actualiza el selector automáticamente.
3. En el selector, seleccione la pista y pulse **Retorno**.

RESULTADO

El selector se cierra y se selecciona la pista en la lista de pistas.

NOTA

Si la pista estuviera fuera de la vista u oculta, ahora se muestra. Las pistas que se ocultan usando **Ajustar filtro de tipo de pista** no se muestran.

Regla

La regla muestra la línea de tiempo y el formato de visualización del proyecto.



Inicialmente, la regla de la ventana de **Proyecto** usa el formato de visualización especificado en el diálogo **Configuración de proyecto**.

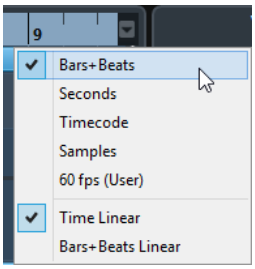
- Para seleccionar un formato de visualización independiente para la regla, haga clic en el botón de flecha a la derecha de la regla y seleccione una opción en el menú emergente.
- Para ajustar globalmente el formato de visualización para todas las ventanas, use el menú emergente **Seleccionar formato de tiempo primario** en la barra de **Transporte**, o mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y seleccione un formato en cualquier regla.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Configuración de proyecto en la página 104

Menú Formato de visualización de la regla

Puede seleccionar un formato de visualización de la regla.

- Para mostrar los formatos de visualización de la regla haga clic en el botón de flecha a la derecha de la regla.



La selección que haga afecta a los formatos de visualización de tiempo en las siguientes áreas:

- Regla
- Línea de información
- Tooltip de valores de posición

Están disponibles las siguientes opciones:

Compases+Tiempos

Ajusta la regla para que muestre compases, tiempos, notas semicorcheas y tics. Por defecto hay 120 tics por semicorchea. Para cambiar esto, ajuste la opción **Resolución de visualización MIDI** en el diálogo de **Preferencias** (página **MIDI**).

Segundos

Ajusta la regla para que muestre horas, minutos, segundos y milisegundos.

Código de tiempo

Ajusta la regla para que muestre horas, minutos, segundos y cuadros. El número de cuadros por segundo (fps) se ajusta en el diálogo **Configuración de proyecto** con el menú emergente **Velocidad de cuadro**. Para ver los subcuadros, active **Mostrar subcuadros de código de tiempo** en el diálogo **Preferencias** (página **Transporte**).

Muestras

Ajusta la regla para que muestre muestras.

fps (Usuario)

Ajusta la regla para que muestre horas, minutos, segundos y cuadros, con un número de cuadros por segundo definible por el usuario. Para ver los subcuadros, active **Mostrar subcuadros de código de tiempo** en el diálogo **Preferencias** (página **Transporte**). También puede ajustar el número de marcos por segundo.

Tiempo lineal

Ajusta la regla lineal al tiempo.

Compases lineales

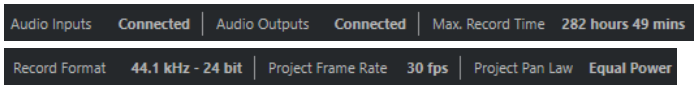
Ajusta la regla lineal a compases y tiempos.

Línea de estado

La línea de estado muestra los ajustes más importantes del proyecto.

- Para activar la línea de estado, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas y active **Línea de estado**.

Se muestra la siguiente información en la línea de estado:



Entradas de audio/Salidas de audio

Estos campos se muestran si los puertos del dispositivo de audio no están conectados. Haga clic para abrir el diálogo **Conexiones de audio** y conecte los puertos.

Tiempo de grabación máx.

Muestra cuánto tiempo le queda de grabación, dependiendo de sus ajustes de proyecto y del espacio en disco disponible. Haga clic en el campo para mostrar el tiempo de grabación restante en una ventana aparte.

Formato de grabación

Muestra la frecuencia de muestreo y la profundidad de bits usada en la grabación. Hacer clic en este campo abre el diálogo **Configuración de proyecto**.

Velocidad de cuadro

Muestra la velocidad de cuadro usada en el proyecto. Hacer clic en este campo abre el diálogo **Configuración de proyecto**.

Pan Law de proyecto

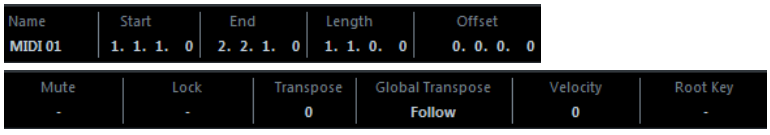
Muestra el ajuste de pan law actual. Hacer clic en este campo abre el diálogo **Configuración de proyecto**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Línea de información

La línea de información muestra datos sobre el evento o parte que seleccione en la zona de proyecto.



Para activar la línea de información, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas, y active **Línea de información**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Reglas de edición de valores en la línea de información

Puede editar casi cualquier dato de evento o parte en la línea de información usando los procedimientos habituales de edición de valores.

Si selecciona varios eventos o partes, la línea de información se muestra en otro color y solo se muestra información acerca del primer elemento de la selección. Se aplican las siguientes reglas:

- Los cambios de valores se aplican a todos los elementos seleccionados y son relativos a sus valores actuales.

Por ejemplo, ha seleccionado dos eventos de audio. El primer evento tiene una duración de 1 compás, el segundo de 2 compases. Si cambia el valor de la línea de información a 3, el primer evento se redimensiona a 3 compases, y el segundo evento a 4 compases.

- Los cambios de valores se aplican de forma absoluta a los valores actuales si pulsa **Ctrl/Cmd** mientras modifica el valor en la línea de información.

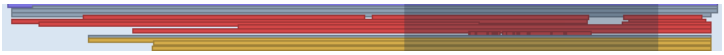
  En el ejemplo anterior, ambos eventos se redimensionan a 3 compases.

  NOTA

  Para cambiar el modificador, seleccione un nuevo modificador en la categoría **Línea de información** del diálogo de **Preferencias** (página **Opciones de edición—Modificadores de herramientas**).

Línea de vista global

La línea de vista global le permite hacer zoom y navegar a otras secciones del proyecto.



Para activar la línea de vista global, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas y active **Vista global**.

En la línea de vista global, los eventos y las partes se muestran como cajas. Un rectángulo indica la sección del proyecto que se muestra en el visor de eventos.

- Para hacer zoom en el visor de eventos horizontalmente, redimensione el rectángulo arrastrando sus bordes.
- Para navegar a otra sección del visor de eventos, arrastre el rectángulo hacia la izquierda o la derecha, o haga clic en la parte superior de la vista global.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Barra de transporte

La **Barra de transporte** le permite mostrar las funciones de transporte en una zona fija e integrada de la ventana del **Proyecto**.

- Para activar el panel de **Transporte**, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** y active el panel de **Transporte**.
- Para mostrar/ocultar herramientas, abra el menú contextual del panel de **Transporte** haciendo clic derecho en un área vacía del panel de **Transporte** y active las herramientas que quiera mostrar. Para mostrar todas las herramientas, seleccione **Mostrar todo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Menú de modos de grabación en la página 276
Modos de grabación de audio en la página 281
Modos de grabación MIDI en la página 288
Divisor izquierdo/derecho de la barra de herramientas en la página 53
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

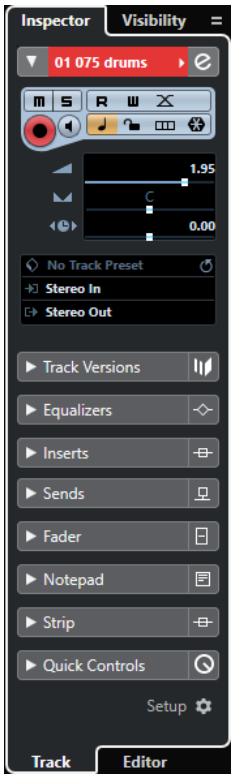
Zona izquierda

La zona izquierda de la ventana de **Proyecto** le permite mostrar el **Inspector** y la pestaña **Visibilidad**.

Para mostrar/ocultar la zona izquierda, haga clic en **Mostrar/Ocultar zona izquierda** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.

La parte superior de la zona izquierda tiene las siguientes pestañas:

- **Inspector**
- **Visibilidad**

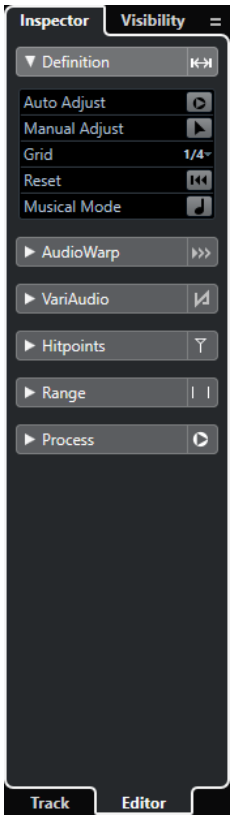


VÍNCULOS RELACIONADOS
Inspector en la página 61
Visibilidad en la página 65
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Inspector

El **Inspector** le permite mostrar controles y parámetros, tanto para la pista seleccionada en la lista de pistas como para el evento o parte que se muestra en el editor de la zona inferior.

- Para mostrar/ocultar el **Inspector**, haga clic en **Mostrar/Ocultar zona izquierda** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.



Están disponibles las siguientes pestañas:

Pista

Abre el **Inspector de pista** de la pista seleccionada.

Editor

Abre el **Inspector del editor** del evento o parte que se muestra en el editor de la zona inferior.

VÍNCULOS RELACIONADOS

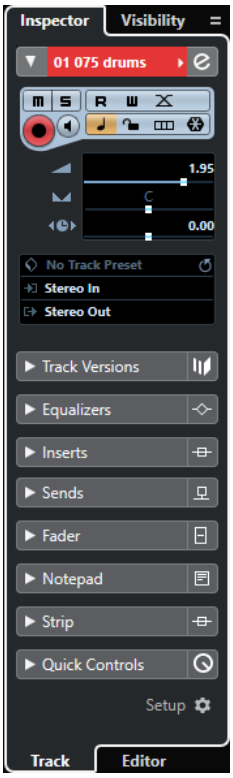
Abrir el inspector de pista en la página 62
Abrir el inspector del editor en la página 63
Abrir el editor de la zona inferior en la página 72

Abrir el inspector de pista

El **Inspector de pista** muestra los controles y parámetros de la pista seleccionada en la lista de pistas.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Mostrar/Ocultar zona izquierda**, en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, para activar la **Zona izquierda**.
2. En la parte inferior de la zona izquierda, haga clic en la pestaña **Pista**.



RESULTADO

Se abre el **Inspector de pista** de la pista seleccionada. Si hay más de una pista seleccionada en la lista de pistas, se muestran los controles y parámetros de la pista seleccionada primero en la lista de pistas.

NOTA

En esta documentación usamos **Inspector** para referirnos a la pestaña **Pista** del **Inspector**.

Abrir el inspector del editor

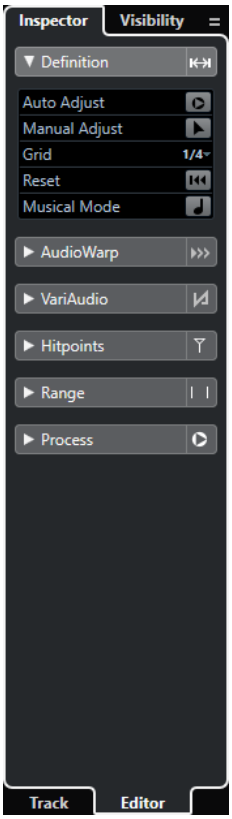
El **Inspector del editor** muestra controles y parámetros del evento o parte mostrado en el editor de la zona inferior.

PRERREQUISITO

El **Editor de muestras**, el **Editor de partes de audio**, el **Editor de teclas**, el **Editor de percusión** o el **Editor de partituras** se muestra en la zona inferior.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Mostrar/Ocultar zona izquierda**, en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, para activar la **Zona izquierda**.
2. En la parte inferior de la zona izquierda, haga clic en la pestaña **Editor**.



RESULTADO

Se abre el **Inspector del editor** del evento o la parte.

NOTA

El **Inspector del editor** solo contiene información si en la zona inferior hay un editor. Si no, está vacío.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Abrir el editor de la zona inferior en la página 72

Abrir la pestaña Símbolos del Editor de partituras

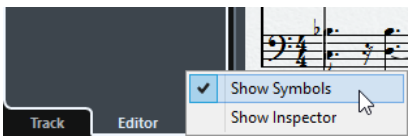
El **Inspector** del **Editor de partituras** le permite seleccionar las siguientes pestañas: **Inspector** y **Símbolos**.

PRERREQUISITO

El **Editor de partituras** se muestra en la zona inferior.

PROCEDIMIENTO

1. En la parte inferior de la zona izquierda, haga clic en la pestaña **Editor**.
2. Seleccione una opción en el menú emergente **Cambiar contenido del inspector del editor de partituras**.



RESULTADO

Se muestra la pestaña **Símbolos**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Inspector del editor de teclas en la página 878

Secciones del inspector

La pestaña **Pista** y la pestaña **Editor** del **Inspector** están divididas en un número de secciones, cada una contiene controles diferentes de la pista, evento o parte.

No todas las secciones del **Inspector** se muestran por defecto. El número de secciones disponibles depende del tipo de pista, evento o parte seleccionado, y de los ajustes del diálogo de configuración de la pestaña **Pista** y de la pestaña **Editor** del **Inspector**.

- Para abrir/cerrar secciones, haga clic en sus nombres.

  Abrir una sección cierra las demás secciones.
- Para abrir una sección sin cerrar las demás secciones, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en el nombre de la sección.

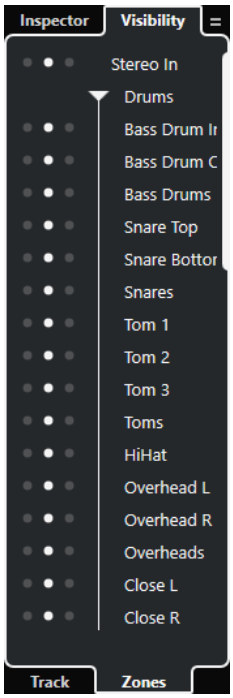
VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Ajustes del inspector de pista en la página 114
Secciones del inspector en la página 115
Inspector de pista de audio en la página 126
Inspector de pista de instrumento en la página 129
Inspector de pista MIDI en la página 136
Inspector de pista de muestreador en la página 133
Inspector de la pista de arreglos en la página 154
Inspector de pista de marcadores en la página 148
Inspector de la pista de compás en la página 158
Inspector de la pista de tempo en la página 160
Inspector de la pista de transposición en la página 161
Inspector de la pista de fader VCA en la página 146
Inspector de la pista de video en la página 162
Inspector del editor de teclas en la página 878
Inspector del editor de percusión en la página 913
Inspector del editor de muestras en la página 535

Visibilidad

La pestaña **Visibilidad** le permite mostrar u ocultar pistas individualmente en la lista de pistas y determinar la posición de ciertos canales de **MixConsole** en la zona inferior.

- Para abrir la pestaña **Visibilidad**, haga clic en **Visibilidad**.



Están disponibles las siguientes pestañas:

Pista

Le permite mostrar u ocultar pistas individuales de la lista de pistas.

Zonas

Le permite determinar y bloquear la posición de ciertos canales de **MixConsole** en la zona inferior.

VÍNCULOS RELACIONADOS

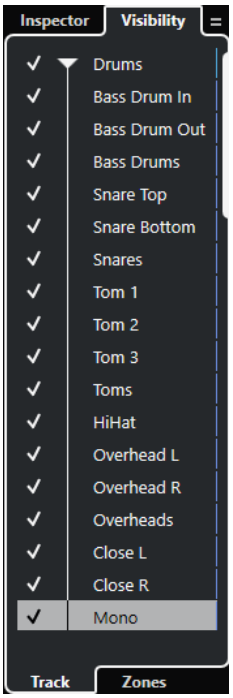
Abrir MixConsole en la zona inferior en la página 71

Abrir Visibilidad

La pestaña **Visibilidad** le permite mostrar u ocultar pistas individuales de la lista de pistas.

PROCEDIMIENTO

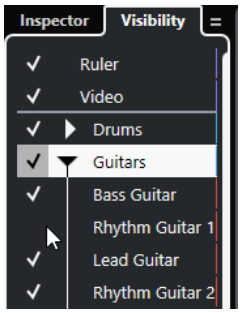
1. Haga clic en **Mostrar/Ocultar zona izquierda**, en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, para activar la **Zona izquierda**.
2. En la parte superior de la zona izquierda, haga clic en la pestaña **Visibilidad**.
3. En la parte inferior de la zona izquierda, haga clic en la pestaña **Pista**.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Mostrar/ocultar pistas individualmente en la página 67

Mostrar/ocultar pistas individualmente

La pestaña **Visibilidad** muestra una lista de todas las pistas de su proyecto. Esta lista le permite mostrar y ocultar pistas individualmente.



- Para mostrar/ocultar una pista en la lista de pistas, marque/desmarque la pista haciendo clic a la izquierda del nombre de la pista.
- Para activar/desactivar varias pistas a la vez, selecciónelas y pulse **Retorno**.
- Para mostrar exclusivamente una pista oculta, márquela haciendo clic y pulsando **Mayús** a la izquierda del nombre de la pista.
- Para expandir o plegar una carpeta, haga clic en el triángulo a la izquierda de una pista de carpeta.

NOTA

- Los canales de **MixConsole**, en la zona inferior, se actualizan en consecuencia. Esto quiere decir que si oculta una pista usando la pestaña **Visibilidad**, el canal correspondiente a esa pista también se oculta en el **MixConsole** de la zona inferior.
- Si quiere sincronizar la visibilidad de canal y la de pista en una ventana **MixConsole** aparte, debe usar la función **Sincronizar visibilidad de proyecto y MixConsole**.

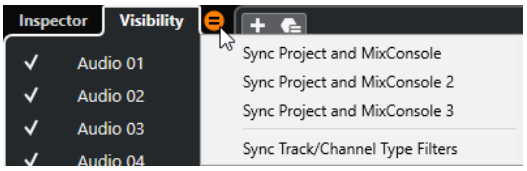
VÍNCULOS RELACIONADOS
Sincronizar la visibilidad de la pista con la visibilidad del canal en la página 68

Sincronizar la visibilidad de la pista con la visibilidad del canal

Puede sincronizar la visibilidad de la pista en la ventana del **Proyecto** con la visibilidad del canal en una ventana de **MixConsole** aparte.

PROCEDIMIENTO

1. En la parte superior de la zona izquierda, seleccione la pestaña **Visibilidad**.
2. En la parte inferior de la zona izquierda, seleccione la pestaña **Pista**.
3. Haga clic en el signo de igual para abrir el menú **Sincronizar visibilidad de proyecto y MixConsole: Act./Desact.**.



4. Seleccione **Sincronizar Proyecto y MixConsole** para sincronizar la visibilidad de pista con la visibilidad de canal.

RESULTADO

Se sincronizan las visibilidades de canal y de pista.

NOTA

- Solo puede sincronizar la visibilidad de la pista en la ventana del **Proyecto** con la visibilidad del canal de un **MixConsole**. Si activa **Sincronizar visibilidad de proyecto y MixConsole: Act./Desact.** en un segundo **MixConsole**, se pierde el primer enlace.
- Si divide la lista de pistas, la parte superior de la lista no se ve afectada. Del mismo modo, los canales en zonas izquierdas o derechas de **MixConsole** no están sincronizados.

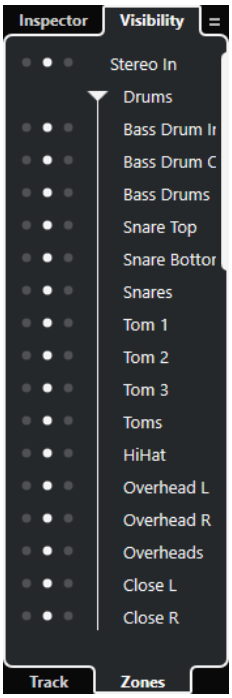
VÍNCULOS RELACIONADOS
Sincronizar la visibilidad de pista y canal en la página 366

Abrir las zonas

La pestaña **Zonas** le permite determinar y bloquear la posición de ciertos canales de **MixConsole** en la zona inferior.

PROCEDIMIENTO

1. En la parte superior de la zona izquierda, haga clic en la pestaña **Visibilidad**.
2. En la parte inferior de la zona izquierda, haga clic en la pestaña **Zonas**.



RESULTADO

Se abre el **MixConsole** en la zona inferior.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Abrir MixConsole en la zona inferior en la página 71

Zona inferior

La zona inferior de la ventana de **Proyecto** le permite mostrar editores y ventanas específicas en una zona fija de la ventana del **Proyecto**. Esto es útil si trabaja en equipos con una sola pantalla o en ordenadores portátiles, por ejemplo.

Para mostrar/ocultar la zona inferior, haga clic en **Mostrar/Ocultar zona inferior** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.

La zona inferior tiene las siguientes pestañas: **Pads de acorde**, **MixConsole**, **Control de muestreador** y **Editor**.



Para cerrar la zona inferior, haga clic en **Cerrar zona inferior** a la izquierda de las pestañas.

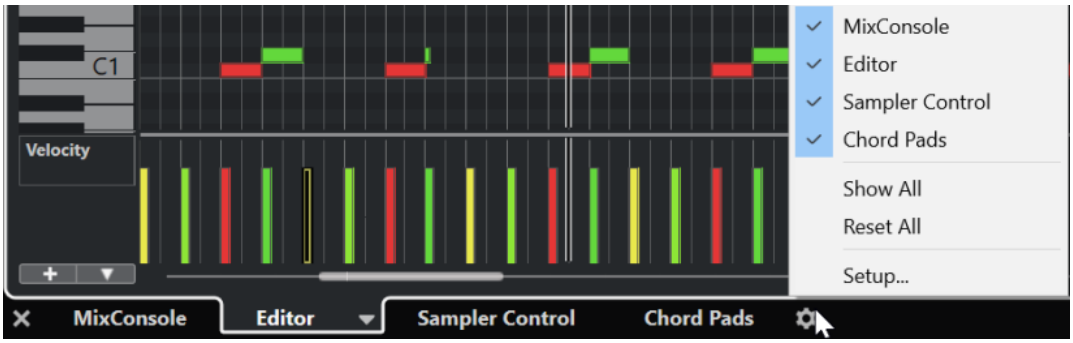
VÍNCULOS RELACIONADOS
Abrir pads de acorde en la página 70
Abrir MixConsole en la zona inferior en la página 71
Abrir el Control de muestreador en la página 72
Abrir el editor de la zona inferior en la página 72
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Configurar la zona inferior

En la zona inferior se muestran las pestañas **MixConsole**, **Editor**, **Control de muestreador** y **Pads de acorde**. Puede cambiar su orden y puede ocultar pestañas que no necesite.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Configurar zona inferior** en la esquina inferior derecha de la zona inferior.



2. Haga uno de lo siguiente:
   - Active/Desactive las opciones en el menú emergente para mostrar/ocultar pestañas en la zona inferior.
   - Seleccione **Configuración** para abrir un diálogo en el que puede activar/desactivar las pestañas y cambiar sus posiciones.

     NOTA

     En la sección **Presets** de este diálogo también puede guardar un preset de su configuración.

RESULTADO

Las pestañas de la zona inferior se muestran según su configuración.

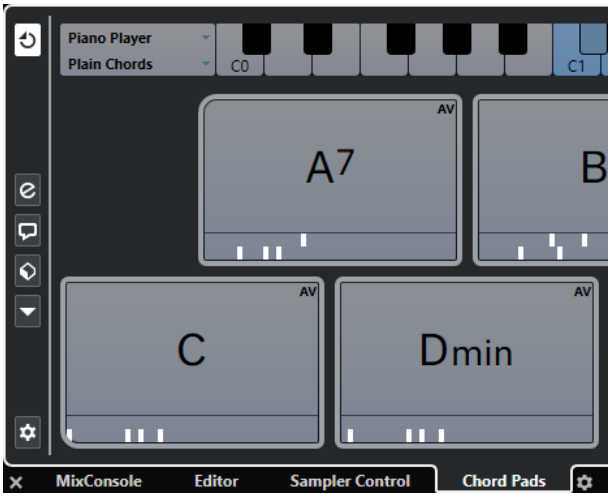
VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo de configuración en la página 1192

Abrir pads de acorde

Los **Pads de acorde** le permiten jugar con los acordes y cambiar sus voicings y tensiones.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Mostrar/Ocultar zona inferior** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** para activar la zona inferior.
2. En la parte de abajo de la zona inferior, haga clic en la pestaña **Pads de acorde**.



RESULTADO

Se abren los **Pads de acorde**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

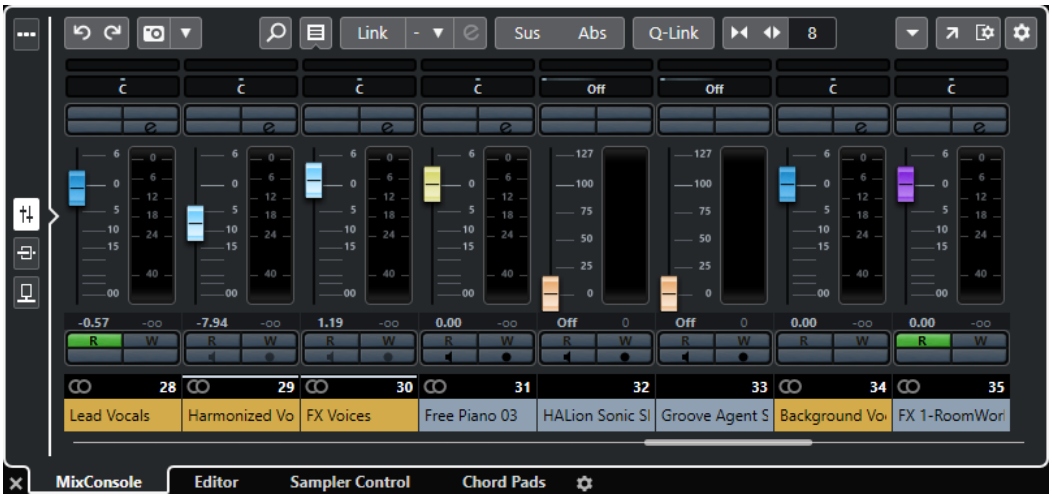
Pads de acorde en la página 1001
Configurar la zona inferior en la página 70
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Abrir MixConsole en la zona inferior

El **MixConsole** de la zona inferior le permite realizar todos los procedimientos básicos de mezclado desde dentro de la zona inferior de la ventana de **Proyecto**, y al mismo tiempo ver el contexto de sus pistas y eventos.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Mostrar/Ocultar zona inferior** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** para activar la zona inferior.
2. En la parte de abajo de la zona inferior, haga clic en la pestaña **MixConsole**.



RESULTADO

Se abre el **MixConsole** en la zona inferior.

VÍNCULOS RELACIONADOS

MixConsole en zona inferior en la página 360
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Abrir el Control de muestreador

El **Control de muestreador** le permite mostrar y editar la forma de onda de una muestra de audio en una pista de muestreador.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Mostrar/Ocultar zona inferior** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** para activar la zona inferior.
2. En la parte de abajo de la zona inferior, haga clic en la pestaña **Control de muestreador**.



RESULTADO

Se abre el **Control de muestreador**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pistas de muestreador en la página 611
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Abrir el editor de la zona inferior

El **Editor** de la zona inferior le permite realizar procedimientos de edición de eventos desde dentro de la zona inferior de la ventana de **Proyecto**, y al mismo tiempo ver el contexto de sus pistas y eventos.

NOTA

Por defecto, hacer doble clic en un evento/parte de audio o en una parte MIDI en el visor de eventos, o seleccionándola y pulsando **Retorno**, abre el editor correspondiente en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**. Usar un comando de menú abre una ventana de edición aparte. Puede cambiar esto en el diálogo **Preferencias** (página **Editores**).

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Mostrar/Ocultar zona inferior** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** para activar la zona inferior.
2. En la parte de abajo de la zona inferior, haga clic en la pestaña **Editor**.

3. En el visor de eventos, haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione una parte MIDI.
   - Seleccione un evento de audio.
   - Seleccione una parte de audio.



RESULTADO

Dependiendo de su selección de evento o parte, la zona inferior muestra bien el **Editor de partes de audio**, bien el **Editor de muestras** o bien uno de los editores MIDI.

NOTA

Para cambiar el editor MIDI por defecto, seleccione **MIDI** > **Configurar preferencias de editores** y seleccione una opción en el menú emergente **Editor MIDI por defecto**.

NOTA

Si abre el editor y no hay ningún evento o parte seleccionado, el editor en la zona inferior estará vacío.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Seleccionar un editor MIDI diferente en la página 73
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Seleccionar un editor MIDI diferente

Puede mostrar en un editor MIDI diferente la parte MIDI que está abierta en el editor de la zona inferior. Puede hacerlo sin cambiar el editor MIDI por defecto.

PROCEDIMIENTO

1. En la pestaña **Editor** del editor de la zona inferior, haga clic en **Seleccionar editor MIDI**.
2. Seleccione un editor en el menú emergente.



RESULTADO

La parte MIDI se muestra en el editor seleccionado.

NOTA

Esta selección es temporal. La próxima vez que abra la parte MIDI, se usará el editor MIDI por defecto.

Enlazar cursores de proyecto y editor de zona inferior

Puede enlazar cursores y factores de zoom de la zona del proyecto con la zona inferior del **Editor de teclas**, **Editor de percusión** y **Editor de partes de audio**.

NOTA

Enlazar cursores de proyecto y editor de zona inferior no está disponible en el **Editor de muestras**.

NOTA

El ajuste del formato de visualización de la regla no se ve afectado por esta función. Todavía puede seleccionar varios formatos de visualización de la regla para la zona de proyecto y para el editor de la zona inferior.



Si activa **Enlazar cursores de proyecto y editor de zona inferior**, los cursores y factores de zoom se enlazan en los visores de eventos de la zona de proyecto con la zona inferior. Esto es útil si quiere editar en ambas zonas y conservar la misma posición de la vista.

NOTA

En el diálogo **Comandos de teclado**, en la categoría **Editar**, puede asignar un comando de teclado para ello.

VÍNCULOS RELACIONADOS

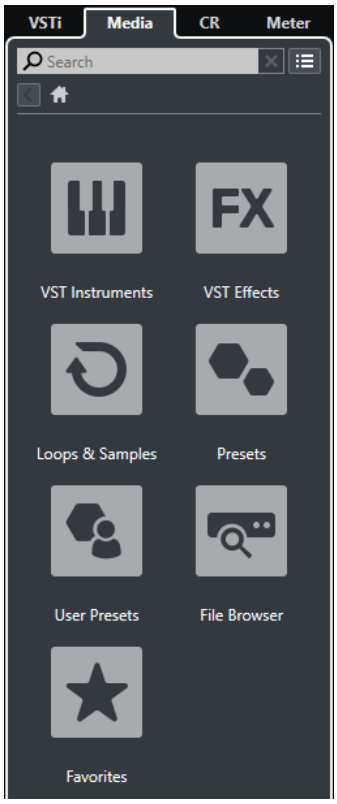
Regla en la página 57
Menú Formato de visualización de la regla en la página 58
Zoom en la ventana de Proyecto en la página 83

Zona derecha

La zona derecha de la ventana de **Proyecto** le permite mostrar el rack de **VSTi**, el rack de **Medios**, el rack de **Control Room** y el rack de **Medidor**.

Para mostrar/ocultar la zona derecha, haga clic en **Mostrar/Ocultar zona derecha**, en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.

La parte superior de la zona derecha tiene las siguientes pestañas: **VSTi**, **Medios**, **CR** y **Medidor**.



NOTA

Puede mostrar/ocultar pestañas específicas en la zona derecha haciendo clic derecho en una pestaña y activando/desactivando las opciones del menú contextual.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Rack VSTi en la zona derecha en la página 77
Rack de medios en la zona derecha en la página 79
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Abrir el rack VSTi en la zona derecha

Puede mostrar el rack de **VSTi** en la zona derecha de la ventana del **Proyecto**. Esto le permite añadir y editar instrumentos VST, y al mismo tiempo ver el contexto de sus pistas y eventos.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Mostrar/Ocultar zona derecha** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** para activar la **Zona derecha**.
2. En la parte superior de la zona derecha, haga clic en la pestaña **VSTi**.



RESULTADO

Se abre el rack de **VSTi** en la zona derecha de la ventana del **Proyecto**.

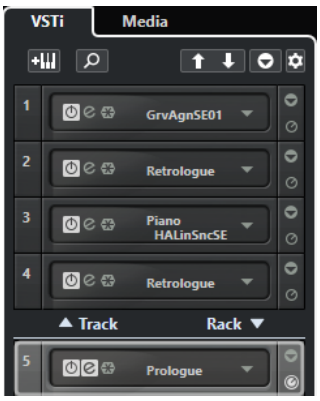
VÍNCULOS RELACIONADOS

Rack VSTi en la zona derecha en la página 77
Instrumentos VST en la página 755
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Rack VSTi en la zona derecha

El rack **VSTi** en la zona derecha de la ventana del **Proyecto** le permite añadir y editar instrumentos VST en el contexto de la ventana del **Proyecto**.

Están disponibles las siguientes secciones:



- **Pista**
  Muestra el instrumento VST asociado a una pista de instrumento.
- **Rack**
  Muestra un instrumento VST.

Están disponibles los siguientes controles:

Añadir instrumento de pista

Abre el diálogo **Añadir pista**, que le permite seleccionar un instrumento y añadir una pista de instrumento que esté asociada a ese instrumento.

Buscar instrumentos

Abre un selector que le permite buscar un instrumento cargado.

Ajustar foco por control remoto de controles rápidos VST al instrumento anterior

Le permite ajustar el foco del control remoto al instrumento previo.

Ajustar foco por control remoto de controles rápidos VST al instrumento siguiente

Le permite ajustar el foco del control remoto al instrumento posterior.

Mostrar/Ocultar todos los controles rápidos VST

Muestra/Oculta los controles rápidos por defecto para todos los instrumentos cargados.

Ajustes

Abre el menú emergente **Ajustes**, en el que puede activar/desactivar los siguientes modos:

- **Mostrar controles rápidos VST para solo una ranura** muestra los **Controles rápidos VST** exclusivamente para el instrumento seleccionado.
- **Canal MIDI sigue la selección de pista** se asegura de que el selector de **Canal** obedece a la selección de pista MIDI en la ventana del **Proyecto**. Use este modo si trabaja con instrumentos multitímbricos.
- **Foco por control remoto de controles rápidos VST sigue la selección de pista** se asegura de que el foco del control remoto de **Controles rápidos VST** sigue a la selección de pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

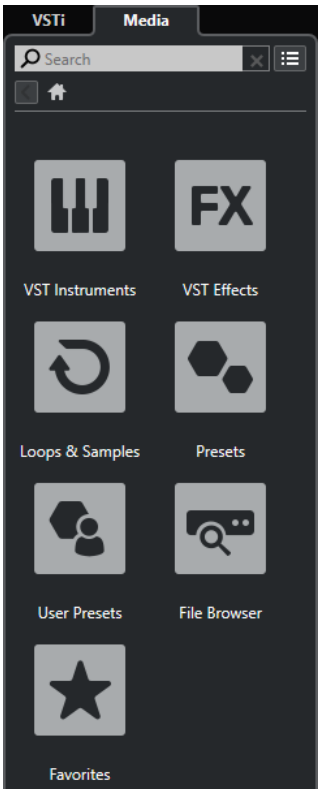
Ventana Instrumentos VST en la página 759

Abrir el rack de medios en la zona derecha

Puede abrir el rack de **Medios** en la zona derecha de la ventana del **Proyecto**. Esto le permite ver el contexto de sus pistas y eventos cuando arrastra eventos de audio, partes MIDI, presets o instrumentos a la ventana del **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Mostrar/Ocultar zona derecha** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** para activar la **Zona derecha**.
2. En la parte superior de la zona derecha, haga clic en la pestaña **Medios**.



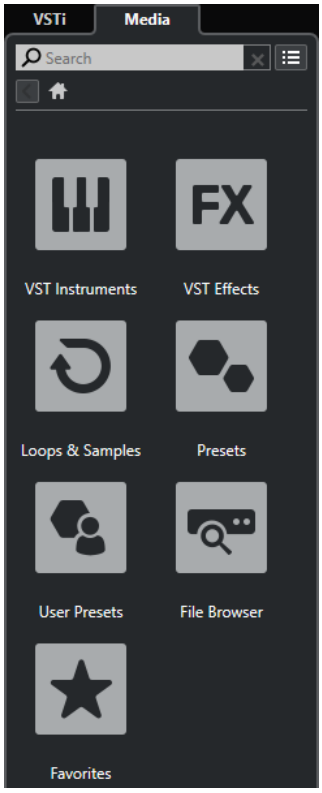
RESULTADO

Se abre el rack de **Medios** en la zona derecha de la ventana del **Proyecto**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Rack de medios en la zona derecha en la página 79
MediaBay y rack de medios en la página 654
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Rack de medios en la zona derecha

El rack de **Medios**, en la zona derecha de la ventana de **Proyecto**, le permite arrastrar eventos de audio, partes MIDI o presets de instrumento al visor de eventos. Lista los contenidos de fábrica de Steinberg y cualquier conjunto de contenidos de Steinberg instalado.



La pestaña **Inicio** del rack de **Medios** muestra los siguientes cuadros:

Instrumentos VST
Muestra todos los instrumentos VST incluidos.

Efectos VST
Muestra todos los efectos VST incluidos.

Loops y muestras
Muestra los loops de audio, loops MIDI o los sonidos de instrumentos ordenados por conjuntos de contenido.

Presets
Muestra los presets de pista, presets de strip, bancos de patterns, presets de cadena de FX y presets de efectos VST.

Presets de usuario
Muestra presets de pista, presets de strip, bancos de patrones, presets de cadena de FX, presets de VST FX y presets de instrumentos que se listan en la carpeta **Usuario**.

Favoritos
Muestra sus carpetas favoritas y le permite añadir nuevos favoritos. El contenido de la carpeta se añade automáticamente a la base de datos de **MediaBay**.

Explorador de archivos

Muestra su sistema de archivos y las carpetas predefinidas **Favoritos**, **Este ordenador**, **VST Sound**, **Contenido de fábrica** y **Contenido de usuario**, donde puede buscar archivos de medios y accederlos inmediatamente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Rack de medios en la zona derecha en la página 654
MediaBay y rack de medios en la página 654

Abrir la Control Room en la zona derecha

Puede mostrar la **Control Room** en la zona derecha de la ventana del **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Mostrar/Ocultar zona derecha** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** para activar la **Zona derecha**.
2. En la parte superior de la zona derecha, haga clic en la pestaña **CR**.



RESULTADO

Se abre la **Control Room** en la zona derecha de la ventana del **Proyecto**. Tiene exactamente las mismas funciones que la **Control Room** que se abre desde el menú **Estudio** como ventana aparte.

VÍNCULOS RELACIONADOS

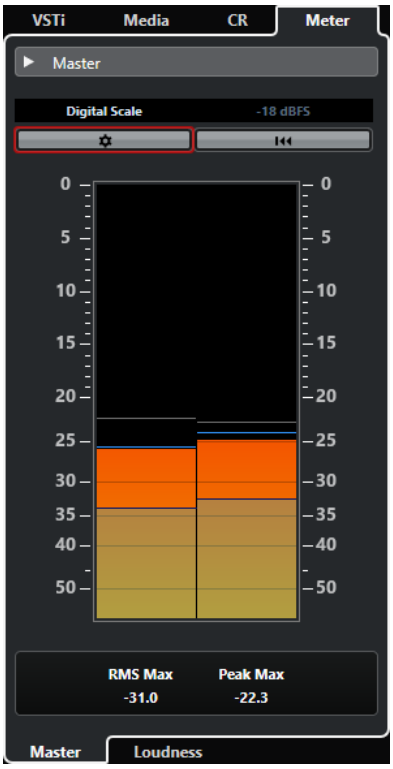
Control Room en la página 441
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Abrir el medidor en la zona derecha

Puede mostrar la **Medidor** en la zona derecha de la ventana del **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Mostrar/Ocultar zona derecha** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** para activar la **Zona derecha**.
2. En la parte superior de la zona derecha, haga clic en la pestaña **Medidor**.



RESULTADO

Se abre el **Medidor** en la zona derecha de la ventana del **Proyecto**. Tiene exactamente las mismas funciones que el **Medidor** que se abre en la zona derecha de **MixConsole**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Medidores y sonoridad en la página 454
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Foco en teclado en la ventana de proyecto

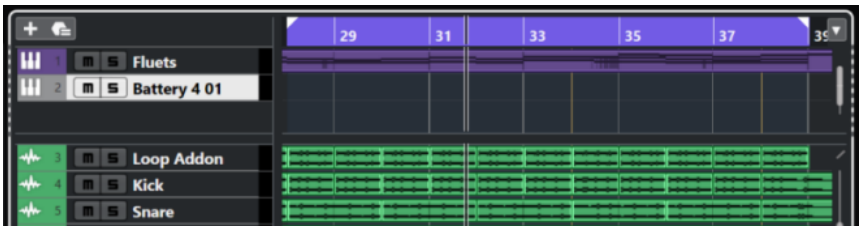
Las distintas zonas de la ventana de **Proyecto** se pueden controlar usando comandos de teclado. Para asegurarse de que un comando de teclado tiene efecto en una zona específica debe asegurarse de que esta zona tiene el foco en el teclado.

Las siguientes zonas de la ventana de **Proyecto** pueden tener el foco del teclado:

- Zona de proyecto

  NOTA

  Si activa **Dividir lista de pistas**, el área de la zona del proyecto que tiene el foco está indicada por un marco resaltado de líneas sólidas, mientras que el área no activa se muestra con un marco de líneas discontinuas.



- Zona izquierda
- Zona inferior
- Zona derecha

Si una zona tiene el foco del teclado, el borde que la rodea se resalta con un color específico.

NOTA

Puede cambiar el color del foco en el diálogo de **Preferencias** (página **Interfaz de usuario—Esquemas de colores**).

VÍNCULOS RELACIONADOS
Zona de proyecto en la página 45
Zona izquierda en la página 60
Zona inferior en la página 69
Zona derecha en la página 75
Ventana de proyecto en la página 44
Dividir la lista de pistas en la página 54
Foco en teclado en el editor de teclas en la página 889

Activar foco en teclado para una zona

Puede activar el foco en teclado para una zona haciendo clic con el ratón y usando comandos de teclado.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Para activar cualquier zona, haga clic en ella.
  - Para activar la siguiente zona, pulse **Tab**. Esto le permite moverse entre las zonas.
  - Para activar la zona anterior, pulse **Mayús** - **Tab**.

  NOTA

  El editor en la zona inferior obtiene el foco del teclado automáticamente si hace doble clic en un evento o parte en el visor de eventos, si selecciona un evento o parte y pulsa **Retorno** o si usa comandos de teclado para abrir la zona.

RESULTADO

El foco en teclado se activa para esta zona y el borde de la zona se resalta.

NOTA

La zona de proyecto y la zona inferior tienen barras de herramientas y líneas de información diferentes. Si usa la barra de herramientas o la línea de información de una de estas zonas, la zona correspondiente obtiene el foco automáticamente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Foco en teclado en la ventana de proyecto en la página 81
Foco en teclado en el editor de teclas en la página 889

Zoom en la ventana de Proyecto

Puede hacer zoom en la ventana de **Proyecto** de acuerdo con las técnicas estándar de zoom.

NOTA

Si el redibujado de la pantalla es lento en su sistema, considere activar **Zoom rápido** en el diálogo de **Preferencias** (página **Opciones de edición**).

Zoom horizontalmente

- Seleccione la herramienta **Zoom** y haga clic en el visor de eventos para hacer zoom acercándose. Para alejarse, mantenga pulsado **Alt/Opción** y haga clic.
- Use los deslizadores de zoom horizontal para acercarse y alejarse.
- Haga clic en la mitad inferior de la regla y arrastre hacia abajo para hacer zoom acercándose horizontalmente. Haga clic en la mitad inferior de la regla y arrastre hacia arriba para hacer zoom alejándose horizontalmente.
- Haga clic en **H** para hacer zoom acercándose horizontalmente. Haga clic en **G** para hacer zoom alejándose horizontalmente.

NOTA

Si el **Tipo de rejilla**, en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, está ajustado a **Adaptar a zoom**, el nivel del zoom horizontal afecta a la resolución de la rejilla y a su ajuste, en el visor de eventos.

Zoom verticalmente

- Seleccione la herramienta **Zoom**, haga clic en el visor de eventos, y arrastre un rectángulo de zoom para hacer zoom acercándose vertical y horizontalmente.

  NOTA

  Para que esto funcione debe desactivar la opción **Herramienta de zoom modo estándar: Solo zoom horizontal** en el diálogo de **Preferencias** (página **Opciones de edición—Herramientas**).

- Use los deslizadores de zoom vertical para acercarse y alejarse. Si ha hecho ajustes individuales a la altura de las pistas, las diferencias de alturas relativas se mantienen.
- Haga clic en **Mayús** - **H** para hacer zoom acercándose verticalmente. Haga clic en **Mayús** - **G** para hacer zoom alejándose verticalmente.

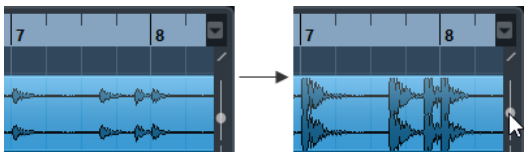
VÍNCULOS RELACIONADOS
Submenú Zoom en la página 84
Presets de zoom en la página 85
Zoom en marcadores de ciclo en la página 86
Historial de zoom en la página 86
Enlazar cursores de proyecto y editor de zona inferior en la página 74
Menú Tipo de rejilla en la página 88

Zoom en contenidos de audio

Puede hacer zoom acercándose verticalmente a los contenidos de partes y eventos de audio. Esto es útil al visualizar pasajes de audio con poco volumen.

PROCEDIMIENTO

- Haga clic en el deslizador de la forma de onda, en la esquina superior derecha de visor de eventos, y arrastre hacia arriba.



RESULTADO

Se hace zoom vertical acercándose a los contenidos de partes y eventos de audio de su proyecto.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para tener una lectura aproximada del nivel de los eventos de audio al ver formas de onda, haga zoom alejándose arrastrando el deslizador hacia abajo del todo. De otro modo, las formas de onda ampliadas podrían ser erróneamente tomadas por audio distorsionado.

Submenú Zoom

El submenú **Zoom** contiene opciones para hacer zoom en la ventana de **Proyecto**.

- Para abrir el submenú **Zoom**, seleccione **Editar** > **Zoom**.

Están disponibles las siguientes opciones:

Acercar/Alejar
Aumenta/Disminuye el zoom en un paso, centrado sobre el cursor de proyecto.

Alejar al máximo
Disminuye el zoom de manera que quede visible todo el proyecto. Todo el proyecto quiere decir la línea temporal que va desde el inicio del proyecto hasta la duración especificada en el diálogo **Configuración de proyecto**.

Zoom a la selección
Aumenta el zoom horizontal y verticalmente de manera que la selección actual llene la pantalla.

Zoom sobre la selección (horiz.)
Se acerca horizontalmente de tal manera que la selección se adapte a la pantalla.

Zoom en el evento
Hace zoom acercándose para mostrar el evento seleccionado actualmente. Esta opción está disponible en el **Editor de muestras** y en algunos editores MIDI.

Ampliar zoom vertical/Reducir zoom vertical
Aumenta/Disminuye el zoom en un paso verticalmente.

Ampliar zoom en las pistas/Reducir zoom en las pistas
Aumenta/Reduce el zoom en las pistas seleccionadas un paso verticalmente.

Zoom en las pistas seleccionadas
Hace zoom vertical acercándose en las pisas seleccionadas y minimiza la altura de todas las demás pistas.

Deshacer zoom/Rehacer zoom

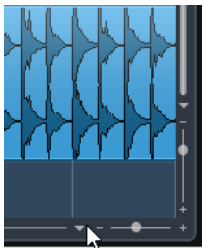
Estas opciones le permiten deshacer/rehacer la última operación de zoom.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Submenú Zoom en la página 541

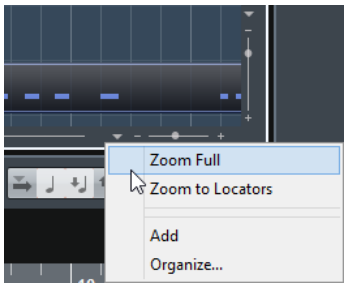
Presets de zoom

Puede crear presets de zoom que le permitan configurar diferentes ajustes de zoom. Por ejemplo, uno en el que todo el proyecto se muestre en la ventana de **Proyecto**, y otro con un alto factor de zoom para ver la edición detalladamente. El menú emergente **Presets de zoom** le permite seleccionar, crear, y organizar presets de zoom.

- Para abrir el menú emergente de **Presets de zoom**, haga clic en el botón que está a la izquierda del control de zoom horizontal.

  La parte superior del menú lista los presets de zoom.

- Para guardar el ajuste de zoom actual como un preset, abra el menú emergente **Presets de zoom** y seleccione **Añadir**. En el diálogo **Escriba el nombre del preset** que se abre, escriba un nombre para el preset y haga clic en **Aceptar**.
- Para seleccionar y aplicar un preset, selecciónelo desde el menú emergente **Presets de zoom**.
- Para hacer zoom hacia fuera para que se vea todo el proyecto, abra el menú emergente de **Presets de zoom** y seleccione **Alejar al máximo**.

  Esto muestra el proyecto desde el **Tiempo de inicio del proyecto** hasta la **Longitud del proyecto** que está ajustada en el diálogo de **Configuración de proyecto**.
- Para suprimir un preset, abra el menú emergente **Presets de zoom** y seleccione **Organizar**. En el diálogo que se abre, seleccione el preset en la lista y haga clic sobre el botón **Suprimir**.
- Para renombrar un preset, abra el menú emergente **Presets de zoom** y seleccione **Organizar**. En el diálogo que se abre, seleccione un preset en la lista y haga clic sobre el botón **Renombrar**. En el diálogo que se abre, introduzca un nuevo nombre para el preset. Haga clic en **Aceptar** para cerrar los diálogos.

IMPORTANTE

Los presets de zoom son globales a todos los proyectos. Están disponibles en todos los proyectos que abra o cree.

Zoom en marcadores de ciclo

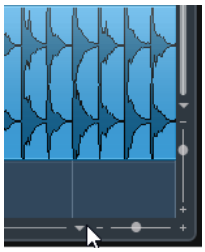
Puede hacer zoom en el área comprendida entre marcadores de ciclo en el proyecto.

PRERREQUISITO

Ha creado por lo menos un marcador de ciclo para el proyecto.

PROCEDIMIENTO

- Haga clic en el botón a la izquierda del control de zoom horizontal para abrir el menú emergente de **Presets de zoom** y seleccione un marcador de ciclo.

  La parte central del menú emergente lista todos los marcadores de ciclo que haya añadido al proyecto.

RESULTADO

Se hace zoom en el visor de eventos para que abarque el área de los marcadores.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de marcadores en la página 351

Historial de zoom

Puede deshacer y rehacer operaciones de zoom. De este modo puede realizar zoom en varios pasos y después volver fácilmente al estado de zoom en el que empezó.

Puede deshacer y rehacer operaciones de zoom de las siguientes formas:

- Para deshacer el zoom, seleccione **Edición** > **Zoom** > **Deshacer zoom** o haga doble clic con la herramienta de zoom.
- Para rehacer el zoom, seleccione **Edición** > **Zoom** > **Rehacer zoom** o pulse **Alt/Opción** y haga doble clic con la herramienta de zoom.

Función Ajustar

La función **Ajustar** le ayuda a encontrar las posiciones exactas al editar en la ventana de **Proyecto**. Lo hace restringiendo los movimientos horizontales y forzando ciertas posiciones. Las operaciones afectadas por **Ajustar** incluyen desplazar, copiar, dibujar, redimensionar, dividir, selección de rangos, etc.

- Para activar/desactivar **Ajustar**, active/desactive **Ajustar** en la barra de herramientas.

Establecer el punto de ajuste

Puede establecer el punto de ajuste a cualquier posición del evento de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un evento.

2. Sitúe el cursor de proyecto en una posición dentro del evento de audio seleccionado.
3. Seleccione **Audio** > **Punto de ajuste en cursor**.

RESULTADO

El punto de ajuste quedará ajustado en la posición del cursor. El punto de ajuste de un evento se visualiza como una línea vertical en la ventana de **Proyecto**.

NOTA

También puede establecer el punto de ajuste en el **Editor de muestras**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Establecer el punto de ajuste en la página 549

Fijar a punto de cruce cero

Al dividir y redimensionar eventos de audio, los cambios de amplitud súbitos pueden provocar chasquidos y clics. Para evitarlo, puede activar **Fijar a punto de cruce cero** para ajustarse a los puntos en los que la amplitud es cero.

- Para activar **Fijar a punto de cruce cero**, active **Fijar a punto de cruce cero** en la barra de herramientas.

Menú Tipo de ajuste

Puede seleccionar entre diferentes tipos de ajuste para determinar el punto de ajuste.

- Para abrir el menú emergente **Tipo de ajuste**, haga clic en **Tipo de ajuste** Grid en la barra de herramientas.

Están disponibles los siguientes tipos de ajuste:

Rejilla

Si esta opción está activada, los puntos de ajuste se configuran con el menú emergente de **Tipo de rejilla**. Las opciones dependen del formato de visualización seleccionado para la regla.

Si selecciona **Segundos** como formato de regla, están disponibles las opciones de rejilla basadas en tiempo.

Si selecciona **Compases+Tiempos** como formato de regla, están disponibles las opciones de rejilla musical.

Relativo a rejilla

Si esta opción está activada, los eventos y las partes no son magnéticos con la rejilla. En vez de ello, la rejilla determina el tamaño del paso al desplazar los eventos. Esto significa que un evento desplazado mantiene su posición original relativa a la rejilla.

Por ejemplo, si un evento empieza en la posición 3.04.01, **Ajustar** se establece a **Relativo a rejilla** y **Tipo de rejilla** se establece a **Compás**, puede mover el evento en pasos de un compás a las posiciones 4.04.01, 5.04.01, y así sucesivamente.

NOTA

Esto solo se aplica al arrastrar eventos o partes existentes. Cuando crea nuevos eventos o partes, este **Tipo de ajuste** funciona como una **Rejilla**.

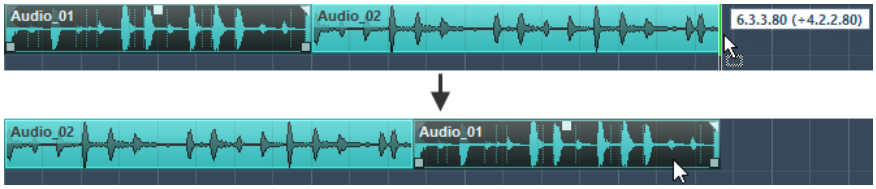
Eventos

Si esta opción está activada, las posiciones de inicio y final de los demás eventos y partes se vuelven magnéticas. Esto significa que si arrastra un evento a una posición cerca del principio o final de otro evento, éste será automáticamente alineado con el inicio o final del otro evento.

Para eventos de audio, la posición del punto de ajuste también es magnética. Esto incluye los eventos de marcadores en la pista de marcadores.

Shuffle

Shuffle es útil cuando desea cambiar el orden de eventos adyacentes. Si tiene dos eventos adyacentes y arrastra el primero hacia la derecha, después del segundo evento, los dos eventos intercambian posiciones.



Se aplica el mismo principio al cambiar el orden de más de dos eventos.

Cursor

El tipo de rejilla le permite que el cursor se convierta en magnético. Al arrastrar un evento cerca del cursor el evento queda alineado con la posición del cursor.

Rejilla + Cursor

Esto es una combinación de **Rejilla** y **Cursor**.

Eventos + Cursor

Esto es una combinación de **Eventos** y **Cursor**.

Eventos + Rejilla + Cursor

Esto es una combinación de **Eventos**, **Rejilla** y **Cursor**.

Menú Tipo de rejilla

Le permite especificar un tipo de rejilla que determina la resolución de la rejilla y del ajuste de posición en el visor de eventos.

NOTA

Esta opción solo tiene efecto si **Tipo de ajuste** está configurado a una de las opciones de rejilla.

- Para abrir el menú emergente **Tipo de rejilla**, haga clic en **Tipo de rejilla** Bar en la barra de herramientas.

Si selecciona **Compases+Tiempos** como formato de regla, están disponibles los siguientes tipos de rejilla:

Compás

Ajusta la rejilla y la resolución de ajuste a compases.

Tiempo

Ajusta la rejilla y la resolución de ajuste a tiempos.

Usar cuantización

Ajusta la rejilla y la resolución de ajuste al valor que está activado en el menú emergente **Presets de cuantización**.

Adaptar a zoom

Ajusta la rejilla y la resolución de ajuste al nivel del zoom horizontal. Cuanto más zoom haga en el visor de eventos, más fina será la resolución. Los niveles de zoom altos le permiten ajustar a notas semifusas, los niveles de zoom bajos le permiten ajustar a compases.

NOTA

Adaptar a zoom solo está disponible si **Compases+Tiempos** está ajustado como formato de visualización de tiempo.

NOTA

Puede asignar comandos de teclado a los tipos de rejilla en el diálogo **Comandos de teclado** en la categoría **Edición**.

Si activa **Tiempo lineal** en el menú contextual de la regla, las distancias entre las líneas de rejilla siguen siendo constantes pero basadas en valores musicales tales como compases y tiempos.

Si selecciona **Segundos** como formato de regla, están disponibles los siguientes tipos de rejilla:

1 ms

Ajusta la rejilla y la resolución de ajuste a 1 ms.

10 ms

Ajusta la rejilla y la resolución de ajuste a 10 ms.

100 ms

Ajusta la rejilla y la resolución de ajuste a 100 ms.

1000 ms

Ajusta la rejilla y la resolución de ajuste a 1000 ms.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Menú Tipo de ajuste en la página 87
Zoom en la ventana de Proyecto en la página 83
Menú Formato de visualización de la regla en la página 58

Cursor con forma de cruz

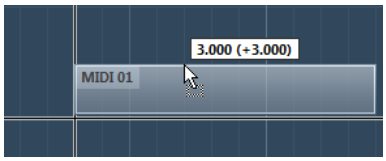
El cursor en forma de cruz aparece cuando trabaja en la ventana de **Proyecto** y en los editores, facilitando la navegación y la edición, especialmente cuando se realizan arreglos en proyectos de gran envergadura.

- Puede configurar el cursor en forma de cruceta en el diálogo de **Preferencias** (página **Opciones de edición—Herramientas**).

  Puede configurar los colores para la línea y la máscara del cursor con forma de cruz, así como definir su anchura.

El cursor con forma de cruz funciona así:

- Cuando la herramienta **Seleccionar** o una de sus subherramientas está seleccionada, el cursor con forma de cruz aparece al empezar a mover/copiar una parte/evento, o al usar los manipuladores de recorte de eventos.



Cursor con forma de cruz al mover un evento.

- Cuando la herramienta **Seleccionar**, la herramienta **Dividir**, o cualquier otra herramienta que haga uso de esta función esté seleccionada, el cursor con forma de cruz aparecerá tan pronto mueva el ratón sobre el visor de eventos.
- El cursor con forma de cruz solo está disponible para aquellas herramientas para las cuales dicha función tiene alguna utilidad. La herramienta **Enmudecer**, por ejemplo, no usa un cursor con forma de cruz, ya que es preciso hacer clic directamente sobre un evento para enmudecerlo.

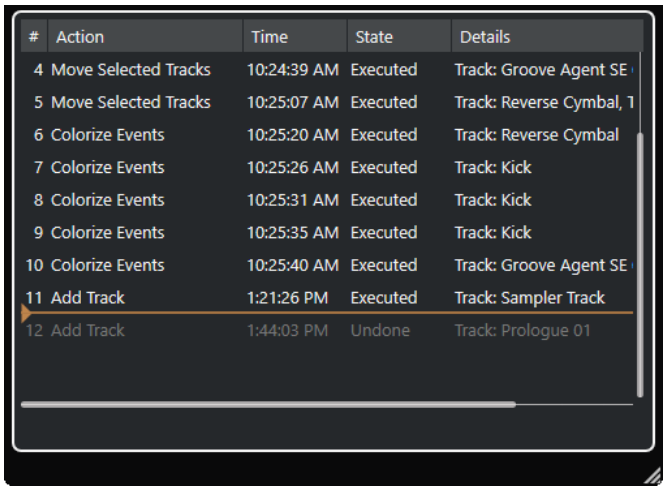
NOTA

Si el **Editor de teclas**, el **Editor de percusión** o el **Editor de partes de audio** están abiertos en la zona inferior de la ventana de **Proyecto** y **Enlazar cursores de proyecto y zona inferior** está activado, el cursor en forma de cruceta se muestra en el editor de la zona inferior y de la ventana de **Proyecto**.

Diálogo Historial de ediciones

El diálogo **Historial de ediciones** contiene una lista de todas sus ediciones. Le permite deshacer todas las acciones de la ventana de **Proyecto** así como de los editores.

- Para abrir el diálogo **Historial de ediciones**, seleccione **Edición** > **Historial**.



Acción

Muestra el nombre de la acción.

Tiempo

Muestra el momento en el que se realizó la acción.

Estado

Muestra el estado de la acción.

Detalles

Muestra más detalles y le permite introducir nuevo texto.

Separador

Mueva el separador hacia arriba para deshacer sus acciones. Para rehacer una acción de nuevo, mueva el separador hacia abajo.

NOTA

- También puede deshacer efectos de plug-ins o procesos de audio aplicados. Sin embargo, le recomendamos que los modifique o suprima usando la ventana **Procesado offline directo**.
- Todo el procesado offline que haya aplicado permanentemente al audio usando la función **Hacer permanente el procesado offline directo** no se puede deshacer. Por lo tanto, no se muestra en el diálogo **Historial de ediciones**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Procesado offline directo en la página 492
Aplicar procesado offline permanentemente en la página 505

Establecer el número máximo de pasos de deshacer

Puede limitar el número máximo de pasos de deshacer. Esto es útil si se queda sin memoria, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **General**.
2. Establezca el número en el campo **Número máximo de deshacer**.

Gestión de colores

Puede colorear eventos y pistas en Cubase. Esto le permite tener una visión global más fácil en la ventana de **Proyecto**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Selector de color en la página 97
Diálogo Configuración de colores de proyecto en la página 94
Menú Colores de eventos en la página 836
Ajustar colores de eventos a colores de pistas en la página 94
Colorear eventos sobre la marcha en la página 93
Colorear eventos o partes seleccionados en la página 93
Restablecer el color de pista en la página 93
Colorear pistas individualmente en la página 92
Colorear pistas seleccionadas en la página 91
Gestión de colores en la página 91
Interfaz de usuario - Colores de pistas y canales de MixConsole en la página 1228
Asignar colores automáticamente a nuevas pistas/canales en la página 177

Colorear pistas seleccionadas

Puede colorear pistas seleccionadas.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, deseleccione todos los eventos o partes.
2. Seleccione las pistas que quiera colorear.

3. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, seleccione **Seleccionar color para pistas o eventos seleccionados**.
   Se abre el panel **Colorear**.

   NOTA

   Si quiere seleccionar colores por nombre, active la opción **Seleccionar colores por nombre** en el diálogo **Configuración de colores de proyecto** (página **Opciones**).

4. Seleccione un color.

RESULTADO

Se colorean las pistas seleccionadas, y los eventos y las partes obtienen el color de la pista.

NOTA

Si asigna un color diferente a eventos o partes individuales con la herramienta **Color**, los eventos o partes no van a obedecer más a cambios de color de la pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

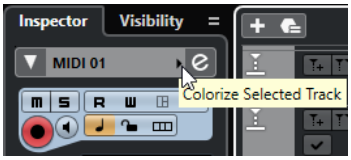
Colorear eventos sobre la marcha en la página 93
Pestaña Opciones en la página 97

Colorear pistas individualmente

Puede colorear pistas individualmente a través del **Inspector** o de la lista de pistas. Esto es útil si quiere asegurarse de no colorear otras pistas, eventos o partes accidentalmente.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione la pista que quiera colorear y, en el **Inspector**, haga clic en **Colorear pista seleccionada**.

   - Pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en el área izquierda de la lista de pistas.

   Se abre el panel **Colorear**.

   NOTA

   Si quiere seleccionar colores por nombre, active la opción **Seleccionar colores por nombre** en el diálogo **Configuración de colores de proyecto** (página **Opciones**).

2. Seleccione un color.

RESULTADO

Se colorea la pista y cualquier evento o parte de la pista obtiene el mismo color.

NOTA

Si asigna un color diferente a partes o eventos individuales con la herramienta **Color**, no van a obedecer más a cambios de color de la pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Colorear eventos sobre la marcha en la página 93
Pestaña Opciones en la página 97

Restablecer el color de pista

Puede restablecer el color de una pista al color por defecto.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione la pista que quiera restablecer al color por defecto y deseleccione todos los eventos o partes.
2. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, seleccione **Seleccionar color para pistas o eventos seleccionados**.
3. En el panel **Colorear**, haga clic en **Ajustar color de pista a por defecto**.

RESULTADO

Se asigna el color por defecto a la pista seleccionada.

Colorear eventos o partes seleccionados

Puede colorear eventos o partes seleccionados con **Seleccionar color para pistas o eventos seleccionados**. Por defecto, los eventos o las partes obedecen al color de la pista correspondiente. Sin embargo, puede sobrescribir este ajuste y, por ejemplo, seleccionar el mismo color para eventos o partes que residen en pistas diferentes.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione todos los eventos o partes que quiera colorear.
2. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, seleccione **Seleccionar color para pistas o eventos seleccionados**.

   Se abre el panel **Colorear**.

   NOTA

   Si quiere seleccionar colores por su nombre, active la opción **Seleccionar colores por nombre** en el diálogo **Configuración de colores de proyecto** (página **Opciones**).
3. Seleccione un color.

RESULTADO

Se colorean los eventos seleccionados y ya no obedecen a los cambios de color de la pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Colorear eventos sobre la marcha en la página 93
Pestaña Opciones en la página 97
Menú Colores de eventos en la página 836

Colorear eventos sobre la marcha

Puede colorear eventos o partes con la herramienta de **Color**. Por defecto, los eventos o las partes obedecen al color de la pista correspondiente. Sin embargo, puede sobrescribir este ajuste y, por ejemplo, seleccionar el mismo color para eventos o partes que residen en pistas diferentes.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, seleccione la herramienta de **Color**.
2. Haga uno de lo siguiente para seleccionar una herramienta de color:
   - Pulse **Alt/Opción** y haga clic en un evento o parte para copiar su color.
   - Mueva el cursor del ratón sobre la herramienta **Color** y use la rueda del ratón para ir pasando entre los colores del conjunto de colores actual.
3. Opcional: Seleccione los eventos o partes que quiera colorear con la herramienta **Seleccionar**.

   Esto solo es necesario si quiere colorear múltiples eventos o partes.
4. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, seleccione la herramienta de **Color**.
5. Haga clic en los eventos o partes que quiera colorear.

RESULTADO

Se colorean los eventos o partes y ya no obedecen a cambios de color de la pista.

NOTA

También puede pulsar **Ctrl/Cmd** y hacer clic en un evento o parte con la herramienta **Color** para abrir el panel **Colorear** o para seleccionar colores según su nombre.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Colorear eventos o partes seleccionados en la página 93
Pestaña Opciones en la página 97
Menú Colores de eventos en la página 836

Ajustar colores de eventos a colores de pistas

Puede ajustar el color de los eventos o partes al color de la pista. Esto es útil si ha coloreado eventos o partes con la herramienta **Color** y quiere que obedezcan al color de la pista de nuevo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione el evento o la parte que quiera ajustar al color de pista.
2. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, haga clic en **Seleccionar color para pistas o eventos seleccionados**.
3. En el panel **Colorear**, haga clic en **Ajustar color de evento a pista**.

RESULTADO

El color de pista se asigna al evento o parte seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Colorear eventos sobre la marcha en la página 93
Menú Colores de eventos en la página 836

Diálogo Configuración de colores de proyecto

El diálogo **Configuración de colores de proyecto** le permite configurar colores para su proyecto.

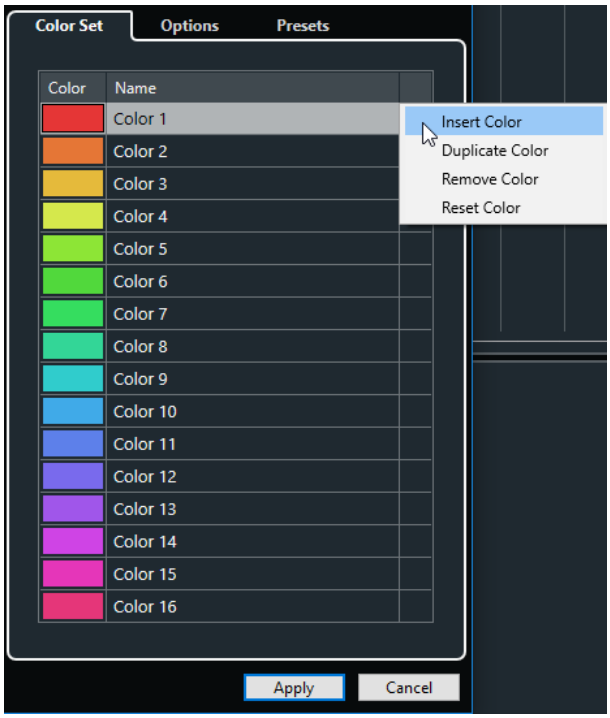
- Para abrir el diálogo **Configuración de colores de proyecto**, seleccione **Proyecto** > **Configuración de colores de proyecto**.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Selector de color en la página 97
Pestaña Conjunto de colores en la página 95
Pestaña Presets en la página 96
Pestaña Opciones en la página 97

Pestaña Conjunto de colores

La pestaña **Conjunto de colores** le permite cambiar el conjunto de colores usado en el proyecto.



Están disponibles las siguientes opciones:

Campos de color

Haga clic en un campo para abrir el **Selector de color**, que le permite especificar un nuevo color.

Nombre

Muestra el nombre del color. Haga doble clic para cambiarlo.

Configurar

Le permite añadir o eliminar campos de color.

- **Insertar color**
  Añade un nuevo campo de color.
- **Duplicar color**
  Duplica el campo de color seleccionado.
- **Eliminar color**
  Elimina el campo de color seleccionado.
- **Restablecer color**
  Restablece el campo de color seleccionado a los ajustes de fábrica.

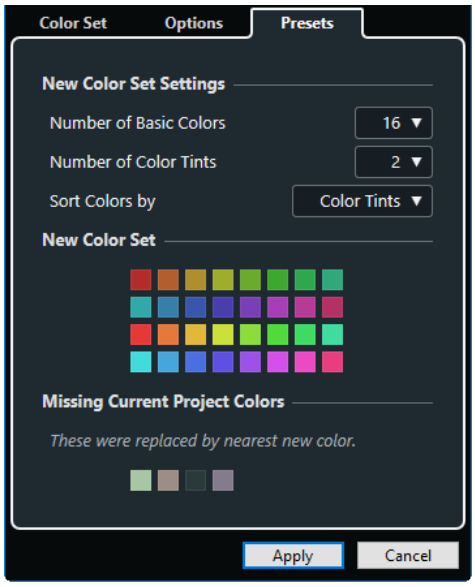
Aplicar

Aplica sus cambios y cierra el diálogo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Selector de color en la página 97

Pestaña Presets

La pestaña **Presets** le permite expandir el conjunto de colores a 24 o incluso a 32 colores, o reducirlo a 8 colores. Puede añadir tintes y puede ordenar los colores de acuerdo con sus tintes o con sus colores básicos.



En la sección **Nuevos ajustes de conjunto de colores** están disponibles las siguientes opciones:

Número de colores básicos

Puede configurar 8, 16, 24 o 32 colores básicos.

Número de tintes de color

Puede configurar 1, 2 o 4 tintes de color.

Ordenar colores por

Le permite ordenar los colores del conjunto de colores según su color básico o según su tinte de color.

La sección **Nuevo conjunto de colores** muestra los colores actuales del nuevo conjunto de colores.

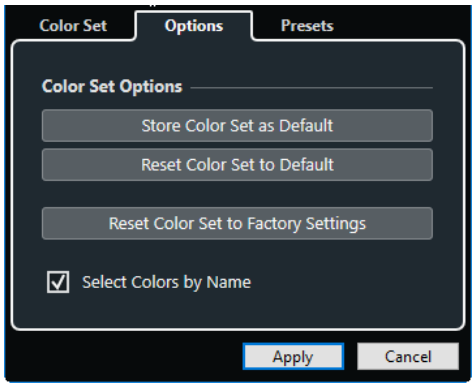
La sección **Colores del proyecto actual no encontrados** muestra qué colores no encontrados se reemplazarán. Mueva el cursor del proyecto sobre el campo de color de un color no encontrado para resaltar el color que se usa para reemplazarlo en la sección **Nuevo conjunto de colores**.

Aplicar

Aplica sus cambios y cierra el diálogo.

Pestaña Opciones

La pestaña **Opciones** le permite acceder a las opciones del conjunto de colores.



En la sección **Opciones de conjunto de colores** están disponibles las siguientes opciones:

Guardar conjunto de colores como por defecto

Guarda el conjunto actual de colores como por defecto.

Restablecer conjunto de colores a por defecto

Aplica el conjunto por defecto de colores.

Restablecer conjunto de colores a ajustes de fábrica

Vuelve a la paleta de colores por defecto.

Seleccionar colores por nombre

Le permite seleccionar los colores por nombre.

Aplicar

Aplica sus cambios y cierra el diálogo.

Selector de color

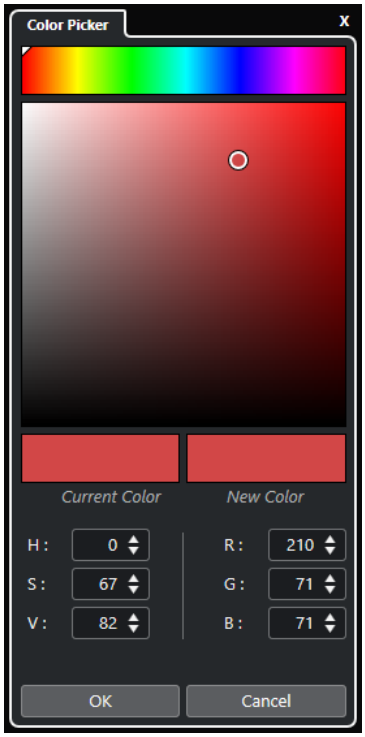
El **Selector de color** le permite definir nuevos colores personalizados.

Para abrir el **Selector de color** haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **Proyecto** > **Configuración de colores de proyecto** y, en el diálogo **Configuración de colores de proyecto** de la pestaña **Conjunto de colores**, haga clic en un campo de color.

  Esto le permite definir colores personalizados del proyecto.
- Seleccione **Edición** > **Preferencias**, seleccione una de las entradas de **Interfaz de usuario** y haga clic en un campo de color.

Esto le permite definir colores personalizados de la interfaz de usuario.



Selectores de colores

Le permiten seleccionar un tono y un matiz del tono.

Menú contextual

Le permite copiar, pegar o restablecer colores.

Color actual/Nuevo color

Muestra el color actual y el color nuevo.

Tonalidad/Saturación/Valor

Le permiten editar los colores numéricamente.

Rojo/Verde/Azul

Le permiten editar los colores numéricamente.

Aceptar

Confirma los cambios de colores.

NOTA

Debe reiniciar la aplicación para que algunos cambios tengan efecto.

Gestión de proyectos

En Cubase, los proyectos son los documentos centrales. Debe crear y configurar un proyecto para poder trabajar con el programa.

Crear nuevos proyectos

Puede crear proyectos vacíos o proyectos que estén basados en una plantilla.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Nuevo proyecto**.
   Dependiendo de sus ajustes, se abre o el **Hub** o el diálogo de **Asistente de proyecto**.
2. En la sección de opciones de ubicación, seleccione dónde almacenar el nuevo proyecto.
   - Para usar la ubicación por defecto, seleccione **Ubicación por defecto**.
   - Para elegir otra ubicación, seleccione **Fijar otra ubicación**.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Para crear un nuevo proyecto vacío, haga clic en **Crear vacío**.
   - Para crear un nuevo proyecto a partir de una plantilla, seleccione una plantilla y haga clic en **Crear**.

RESULTADO

Se creará un nuevo proyecto sin título. Si selecciona una plantilla, el nuevo proyecto estará basado en esta plantilla e incluirá las pistas, eventos, y ajustes correspondientes.

NOTA

Si crea un proyecto vacío, sus presets por defecto para las configuraciones de buses de entrada y salida se aplican. Si no ha definido presets por defecto, se aplican las últimas configuraciones usadas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Presets de buses de entrada y salida en la página 34

Hub

El **Hub** le mantiene al día con la última información y le asiste a la hora de organizar sus proyectos.

Para abrir el **Hub**, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **Hub** > **Abrir Hub**.
- Seleccione **Archivo** > **Nuevo proyecto**.



Sección News and Tutorials

La sección **News and Tutorials** muestra las noticias de Steinberg, tutoriales en video así como enlaces al foro de usuarios, descargas y al centro de ayuda.

NOTA

Asegúrese de que tiene una conexión a internet activa para acceder a este material.

Sección Proyectos

La sección de **Proyectos** le permite crear nuevos proyectos, que pueden ser vacíos o estar basados en una plantilla. Le permite especificar dónde guardar los proyectos. También le permite acceder a proyectos abiertos recientemente que están guardados en otras ubicaciones. Esta sección ofrece la misma funcionalidad que el diálogo **Asistente de proyecto**.

Barra de categorías

En esta sección, las plantillas de fábrica disponibles se ordenan en las categorías predefinidas **Recording**, **Scoring**, **Production**, y **Mastering**.

La categoría **Proyectos recientes** contiene una lista de los proyectos abiertos recientemente.

La categoría **Más** contiene la plantilla de proyecto por defecto y todas las plantillas que no están asignadas a ninguna otra categoría.

Lista de plantillas

Cuando hace clic en una categoría, la lista inferior muestra las plantillas disponibles de esta categoría. Cualquier plantilla nueva que cree se añade a la parte superior de la lista correspondiente.

Opciones de ubicación

Esta sección le permite especificar dónde se almacena el proyecto.

Abrir otro

Este botón le permite abrir cualquier archivo de proyecto en su sistema. Esto es idéntico a usar el comando **Abrir** en el menú **Archivo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Asistente de proyecto en la página 101

Desactivar el Hub

Para arrancar Cubase o para crear nuevos proyectos sin el **Hub**, puede desactivarlo.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **General**.
2. Desactivar **Usar Hub**.

RESULTADO

Cubase arranca sin abrir ningún proyecto y abre el diálogo **Asistente de proyecto** cuando crea un nuevo proyecto usando el menú **Archivo**. Sin embargo, todavía puede abrir el **Hub** a través del menú **Hub**.

Diálogo Asistente de proyecto

El diálogo **Asistente de proyecto** le ayuda a la hora de organizar sus proyectos.

- Para abrir el diálogo **Asistente de proyecto**, desactive **Usar Hub** en el diálogo de **Preferencias** (página **General**), y seleccione **Archivo** > **Nuevo proyecto**.



Barra de categorías

En esta sección, las plantillas de fábrica disponibles se ordenan en las categorías predefinidas **Recording**, **Production**, **Scoring**, y **Mastering**.

La categoría **Proyectos recientes** contiene una lista de los proyectos abiertos recientemente.

La categoría **Más** contiene la plantilla de proyecto por defecto y todas las plantillas que no están asignadas a ninguna otra categoría.

Lista de plantillas

Cuando hace clic en una categoría, la lista inferior muestra las plantillas de fábrica disponibles de esta categoría. Cualquier plantilla nueva que cree se añade a la parte superior de la lista correspondiente.

Opciones de ubicación

Esta sección le permite especificar dónde se almacena el proyecto.

Abrir otro

Este botón le permite abrir cualquier archivo de proyecto en su sistema. Esto es idéntico a usar el comando **Abrir** en el menú **Archivo**.

Archivos de proyecto

Un archivo de proyecto (extensión *.cpr) es el documento central en Cubase. Un archivo de proyecto contiene referencias a datos de medios que se pueden guardar en la carpeta de proyecto.

NOTA

Le recomendamos guardar archivos solo en la carpeta del proyecto, aunque puede guardarlos en cualquier otra ubicación a la que tenga acceso.

La carpeta del proyecto contiene el archivo del proyecto y las siguientes carpetas que Cubase crea automáticamente cuando es necesario:

- Audio
- Edits
- Images
- Imágenes de pistas

Archivos de plantilla

Las plantillas pueden ser un buen punto de inicio de nuevos proyectos. Las plantillas son proyectos en los que puede guardar todos los ajustes que usa normalmente, tales como configuraciones de buses, frecuencias de muestreos, formatos de grabación, disposiciones de pista básicas, configuraciones de VSTi, configuraciones de drum maps, etc.

Los siguientes tipos de plantillas están disponibles dentro del **Hub**:

- Plantillas de fábrica para escenarios específicos. Estas se listan en las categorías **Recording**, **Scoring**, **Production**, o **Mastering**.
- La plantilla por defecto. Esta se lista en la categoría **Más**.
- Cualquier nueva plantilla de usuario que cree y guarde. Estas se listan en la categoría **Más**.

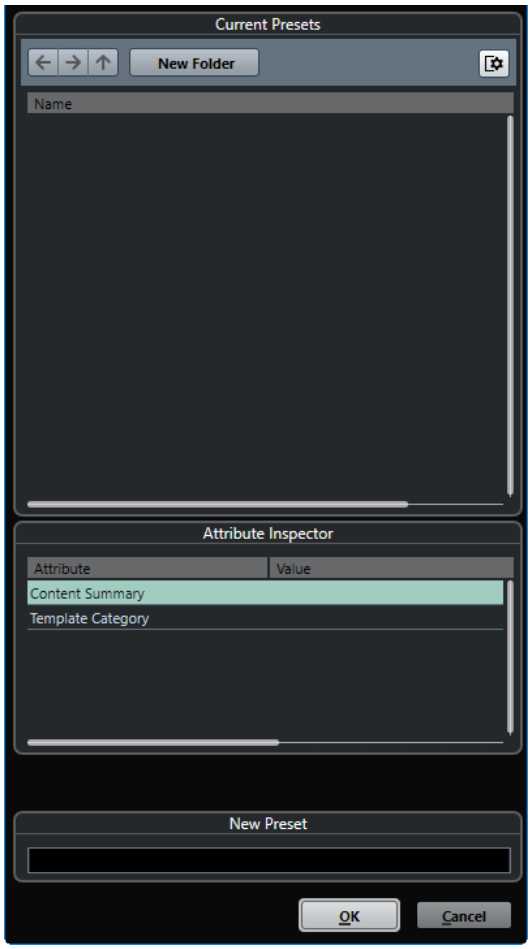
Los proyectos plantilla no se guardan en carpetas de proyectos, y por lo tanto no tienen subcarpetas ni archivos de medios.

- Para abrir la ubicación de una plantilla específica, haga clic derecho en una plantilla en la lista de plantillas y seleccione **Mostrar en Explorador** (solo Windows) o **Mostrar en Finder** (solo macOS).

Diálogo Guardar como plantilla

El diálogo **Guardar como plantilla** le permite guardar proyectos como plantillas.

- Para abrir el diálogo **Guardar como plantilla**, seleccione **Archivo** > **Guardar como plantilla**.



Están disponibles las siguientes opciones en la sección **Presets actuales**:

Nueva carpeta
Le permite añadir una carpeta a la lista de plantillas y darle nombre.

Lista de plantillas
Lista las plantillas y las carpetas.

Están disponibles las siguientes opciones en la sección **Inspector de atributos**:

Valor
Haga clic en este campo para introducir una descripción para el atributo **Content Summary** o para seleccionar una categoría de plantilla para el atributo **Template Category**.

Están disponibles las siguientes opciones en la sección **Nuevo preset**:

Nuevo preset
Le permite introducir un nombre para la nueva plantilla de proyecto.

Mostrar inspector de atributos
Le permite mostrar/ocultar el **Inspector de atributos**.

Guardar un archivo de plantilla de proyecto

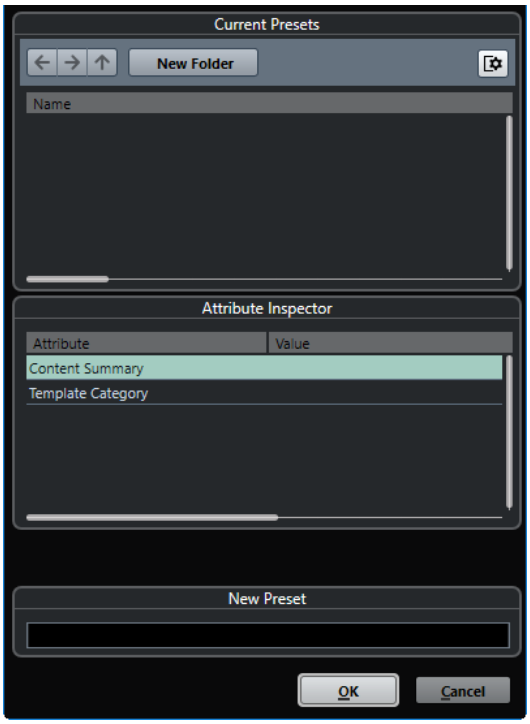
Puede guardar el proyecto actual como plantilla. Cuando cree un nuevo proyecto, puede seleccionar esta plantilla como punto de inicio de su nuevo proyecto.

PRERREQUISITO

Ha eliminado todos los clips de la **Pool**. Esto asegura que las referencias a los datos de medios de la carpeta del proyecto original se eliminarán.

PROCEDIMIENTO

1. Configure un proyecto.
2. Seleccione **Archivo** > **Guardar como plantilla**.
3. En la sección **Nuevo preset** del diálogo **Guardar como plantilla**, introduzca un nombre para la nueva plantilla de proyecto.



4. En la sección **Inspector de atributos**, haga doble clic en el campo **Valor** del atributo **Content Summary** para introducir una descripción para la plantilla.
5. Haga clic en el campo **Valor** del atributo **Template Category** y seleccione una categoría de plantillas en el menú emergente.

   Si no selecciona una categoría, la nueva plantilla se listará en el **Hub** en la categoría **Más**.
6. Haga clic en **Aceptar** para guardar la plantilla.

Renombrar plantillas

Puede renombrar archivos de plantillas desde dentro del **Hub** o del **Asistente de proyecto**.

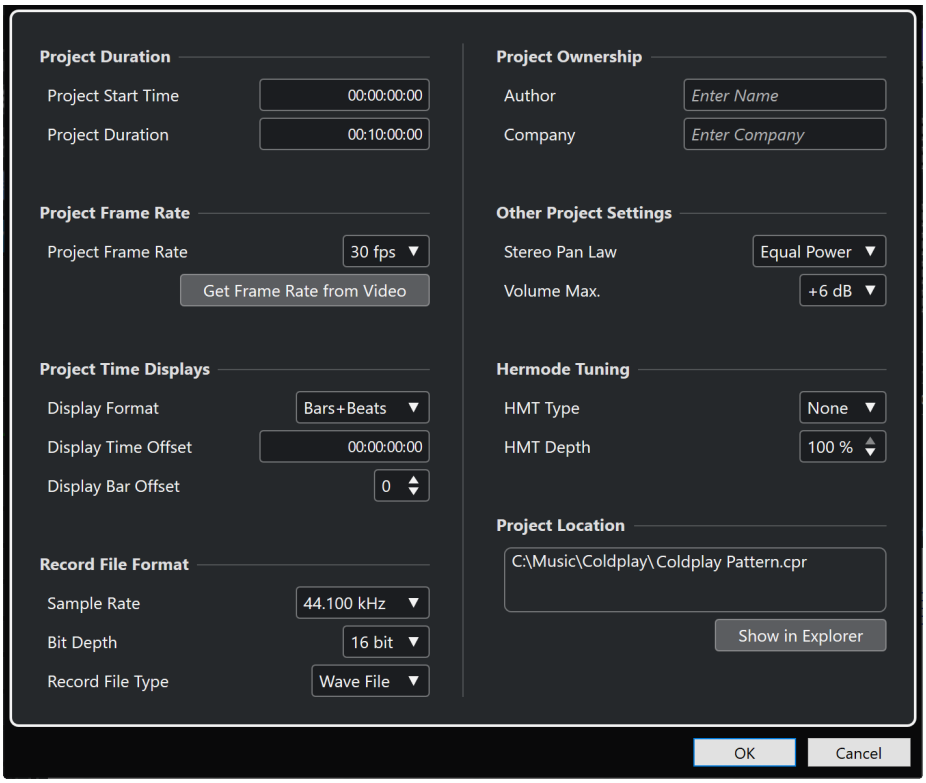
PROCEDIMIENTO

1. En el **Hub** o en el **Asistente de proyecto**, haga clic derecho en una plantilla y seleccione **Renombrar**.
2. En el diálogo **Renombrar**, introduzca un nuevo nombre y haga clic en **Aceptar**.

Diálogo Configuración de proyecto

El diálogo **Configuración de proyecto** le permite realizar ajustes generales de su proyecto.

- Para abrir el diálogo **Configuración de proyecto**, seleccione **Proyecto** > **Configuración de proyecto**.
- Para abrir el diálogo **Configuración de proyecto** automáticamente al crear un nuevo proyecto, active la opción **Ejecutar configuración al crear un nuevo proyecto** en el diálogo de **Preferencias** (página **General**).



IMPORTANTE

Mientras que la mayoría de ajustes de la **Configuración de proyecto** se pueden cambiar en cualquier momento, debe establecer la frecuencia de muestreo justo después de crear un nuevo proyecto. Si cambia la frecuencia de muestreo en un momento posterior, debe convertir todos los archivos de audio en el proyecto a una nueva frecuencia de muestreo para que se reproduzcan debidamente.

En la sección **Duración de proyecto**, están disponibles las siguientes opciones:

Hora de inicio

Le permite especificar el tiempo de inicio del proyecto en formato de código de tiempo. Esto también determina la posición de inicio de sincronización cuando se sincroniza con dispositivos externos.

Longitud del proyecto

Le permite especificar la duración del proyecto.

Velocidad de cuadro

En la sección **Velocidad de cuadro**, están disponibles las siguientes opciones:

Velocidad de cuadro

Le permite especificar el estándar de código de tiempo y la frecuencia de muestreo del proyecto. Al sincronizar a un dispositivo externo, este ajuste se debe corresponder a la velocidad de cuadro de cualquier código de tiempo entrante.

Obtener velocidad de cuadro del video

Le permite ajustar la velocidad de cuadro del proyecto a la velocidad de cuadro de un archivo de video importado.

Visores de tiempo de proyecto

En la sección **Visores de tiempo de proyecto**, están disponibles las siguientes opciones:

Formato de visualización

Le permite especificar el formato de visualización global usado en todas las reglas y visores de posición del programa, excepto en las pistas de regla. De todos modos, puede seleccionar formatos de visualización independientes para cada regla y visor.

Desplaz. de visualización

Le permite especificar un desplazamiento para las posiciones de tiempo que se muestran en los visores de reglas y posición para compensar el ajuste de **Tiempo de inicio de proyecto**.

Mostrar desplazamiento de compás

Este ajuste solo se usa si selecciona el formato de visualización **Compases+Tiempos**. Le permite especificar un desplazamiento para las posiciones de tiempo que se muestran en los visores de reglas y posición para compensar el ajuste de **Tiempo de inicio de proyecto**.

Formato de archivo de grabación

En la sección **Formato de archivo de grabación** están disponibles las siguientes opciones:

Frec. muestreo

Le permite especificar la frecuencia de muestreo a la que Cubase graba y reproduce audio.

- Si su tarjeta de sonido genera la frecuencia de muestreo internamente y selecciona una frecuencia de muestreo no soportada, esto se indica con un color diferente. En este caso, debe establecer una frecuencia de muestreo diferente para hacer que sus archivos de audio se reproduzcan debidamente.
- Si selecciona una frecuencia de muestreo que su tarjeta de sonido soporta, pero difiere de su ajuste de frecuencia de muestreo actual, se cambiará automáticamente a la frecuencia de muestreo del proyecto.
- Si su tarjeta de sonido tiene reloj externo y recibe señales de reloj externas, se aceptan discordancias de frecuencias de muestreo.

Profundidad de bits

Le permite especificar la profundidad de bits de los archivos de audio que grabe en Cubase. Seleccione el formato de grabación según la profundidad de bits que proporciona su tarjeta de audio. Las opciones disponibles son 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits flotantes y 64 bits flotantes.

NOTA

- Si su interfaz de audio soporta una profundidad de bits de 32 bits y quiere mantener esta precisión en sus grabaciones, debe seleccionar una **Precisión de procesado** de 64 bits flotantes en el diálogo **Configuración de estudio**.
- Al grabar con efectos, considere ajustar la profundidad de bits a 32 bits flotantes o 64 bits flotantes. Esto evita el clipping (distorsión digital) en los archivos grabados, y mantiene la calidad de audio muy alta. El procesado de efectos y los cambios de niveles o EQ en el canal de entrada se realizan en formato 32 bits flotantes o 64 bits flotantes, dependiendo del ajuste de **Precisión de procesado** en el diálogo **Configuración de estudio**. Si graba a 16 bits o 24 bits, el audio se convertirá a esta profundidad de bits más baja cuando se escriba a un archivo. Como resultado, la

señal puede degradarse. Esto es independiente de la profundidad de bits real de su tarjeta de sonido. Incluso si la señal de la tarjeta de audio tiene una profundidad de bits de 16 bits, la señal se convertirá a 32 bits flotantes o a 64 bits flotantes después de añadir los efectos al canal de entrada.

- Cuanto mayor sea la profundidad de bits, mayores serán los archivos y a mayor esfuerzo someterá al sistema de discos. Si esto supone un problema, puede disminuir el ajuste de formato de grabación.

Tipo de archivo de grabación

Le permite especificar el tipo de archivo de los archivos de audio que grabe en Cubase.

NOTA

- Para grabaciones de más de 4 GB se usa el estándar EBU RIFF. Si se usa un disco FAT 32 (no recomendado), los archivos de audio se dividen automáticamente. En el diálogo de **Preferencias** puede especificar lo que ocurrirá si su archivo Wave grabado es más grande que 4 GB.
- Puede configurar las cadenas incrustadas en el diálogo de **Preferencias**.

Propiedad del proyecto

En la sección **Propiedad del proyecto**, están disponibles las siguientes opciones:

Autor

Le permite especificar un autor del proyecto que se escribirá en el archivo, cuando exporte archivos de audio y active la opción **Insertar datos iXML**. Puede especificar un autor por defecto en el campo **Nombre de autor por defecto**, en el diálogo de **Preferencias** (página **General—Personalización**).

Compañía

Le permite especificar un nombre de empresa que se escribirá en el archivo, cuando exporte archivos de audio y active la opción **Insertar datos iXML**. Puede especificar un autor por defecto en el campo **Nombre de autor por defecto**, en el diálogo de **Preferencias** (página **General—Personalización**).

Otras configuraciones de proyecto

En la sección **Otras configuraciones de proyecto**, están disponibles las siguientes opciones:

Reparto estéreo

Si panoramiza un canal a la izquierda o a la derecha, la suma del lado izquierdo más el derecho es más alta (más fuerte) que si el canal estuviera panoramizado al centro. Estos modos le permiten atenuar las señales panoramizadas al centro. **0 dB** apaga el panoramizado de potencia constante. **Igual energía** significa que la potencia de la señal permanece igual sin importar el ajuste de panorama.

Máx. volumen

Le permite especificar el nivel máximo del fader de volumen. Por defecto, se establece en +12 dB. Si carga proyectos que fueron creados con versiones de Cubase anteriores a 5.5, este valor se ajusta al valor antiguo por defecto de +6 dB.

Afinación Hermode

En la sección **Afinación Hermode**, están disponibles las siguientes opciones:

Tipo HMT (solo MIDI)

Le permite especificar un modo de afinación Hermode de notas MIDI.

Profundidad HMT (solo MIDI)

Le permite especificar el grado general de reafinación.

Ubicación del proyecto

En la sección **Ubicación del proyecto** están disponibles las siguientes opciones:

Información sobre la ubicación del proyecto

Muestra la ubicación del proyecto.

Mostrar en Explorador/Mostrar en Finder

Abre un diálogo de archivo que muestra la ubicación del archivo de proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Página Sistema de audio en la página 17
Grabar - Audio en la página 1223

Abrir archivos de proyecto

Puede abrir uno o varios archivos de proyecto guardados al mismo tiempo.

IMPORTANTE

Si abre un proyecto guardado en una versión del programa diferente que contiene datos o funciones que no están disponibles en su versión, estos datos se pueden perder al guardar el proyecto con su versión.

NOTA

- Si abre un proyecto externo, se usa la última vista usada que fue guardada en su ordenador. Puede cambiar este ajuste en el diálogo **Preferencias** (página **General**).
- Los proyectos externos se conectan a los buses de entrada y salida automáticamente. Si abre un proyecto que fue creado en un ordenador con una configuración de puertos ASIO diferente de la configuración de su ordenador, esto puede dar como resultado conexiones de audio no deseadas. Puede desactivar la conexión automática de buses de entrada y salida en el diálogo **Preferencias** (página **VST**).

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Abrir**.
2. En el diálogo de archivo que se abre, seleccione el proyecto que quiera abrir y haga clic en **Abrir**.
3. Si ya hay un proyecto abierto, se le preguntará si quiere activar el nuevo proyecto. Haga uno de lo siguiente:
   - Para activar el proyecto, haga clic en **Activar**.
   - Para abrir el proyecto sin activarlo, haga clic en **No**.

     Esto reduce los tiempos de carga de proyectos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Espacios de trabajo para proyectos externos en la página 1189
No conectar buses de entrada/salida al cargar proyectos externos en la página 1230
Activar proyectos en la página 109

Activar proyectos

Si tiene varios proyectos abiertos al mismo tiempo en Cubase, solo puede estar activo un proyecto. El proyecto activo se indica con el botón encendido **Activar el proyecto** en la esquina superior izquierda de la ventana del **Proyecto**. Si quiere trabajar en otro proyecto, tiene que activar el otro proyecto.

PROCEDIMIENTO

- Para activar un proyecto, haga clic en **Activar el proyecto** .

  NOTA

  Si cierra el proyecto activo, deberá activar otro proyecto abierto manualmente, ya que Cubase no puede activar automáticamente uno de los otros proyectos abiertos.

Abrir proyectos recientes

Puede abrir proyectos recientes directamente desde la lista de proyectos recientes.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - En la barra de categorías del **Hub** o en el diálogo **Asistente de proyecto**, haga clic en **Proyectos recientes**, seleccione un proyecto de la lista de proyectos y haga clic en **Abrir**.
  - Seleccione **Archivo** > **Proyectos recientes** y seleccione un proyecto abierto recientemente.

Volver a enrutar puertos que faltan

Si abre un proyecto de Cubase que fue creado en un sistema diferente con otra tarjeta de sonido, Cubase intenta buscar entradas y salidas de audio coincidentes con los buses de entrada/salida. Si Cubase no puede resolver todas las entrada y salidas de audio/MIDI que se usan en el proyecto, se abre el diálogo **Puertos que faltan**.

Esto le permite redirigir manualmente cualquiera de los puertos especificados en el proyecto a los puertos que están disponibles en su sistema.

NOTA

Para mejorar la búsqueda de entradas y salidas de audio que coincidan con los buses de entrada/salida, debería usar nombres genéricos y descriptivos en sus puertos de entrada y salida.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Renombrar las entradas y salidas de su tarjeta en la página 32

Guardar archivos de proyecto

Puede guardar el proyecto activo como un archivo de proyecto. Para mantener sus proyectos lo más manejables posible, asegúrese de guardar los archivos del proyecto y todos los archivos relacionados en las carpetas de proyecto respectivas.

- Para guardar el proyecto y especificar un nombre de archivo y una ubicación, abra el menú **Archivo** y seleccione **Guardar como**.
- Para guardar el proyecto con su nombre y ubicación actuales, abra el menú **Archivo** y seleccione **Guardar**.

Guardar automáticamente

Cubase puede guardar copias de seguridad automáticamente de todos los archivos de proyecto abiertos con cambios sin guardar.

NOTA

Solo se crean copias de seguridad de los archivos de proyecto. Si quiere incluir los archivos de la **Pool** y guardar su proyecto en una ubicación diferente, debe usar la función **Copia de seguridad del proyecto**.

Cubase puede guardar copias de seguridad automáticamente de todos los proyectos abiertos con cambios sin guardar. Para configurar esto, active la opción **Guardar automáticamente** en el diálogo de **Preferencias** (página **General**). Las copias de seguridad se nombran como «<nombre del proyecto>-xx.bak», donde xx es un número incremental. Los proyectos no guardados se copian de una manera similar como «Sin títuloX-xx.bak», siendo X un número incremental. Todas las copias de seguridad (backups) se guardarán en la carpeta de proyecto.

- Para especificar los intervalos de tiempo en que se debe crear una copia, use el ajuste **Intervalo para guardar automáticamente**.
- Para especificar cuántos archivos de copia de seguridad se crean con la función **Guardar automáticamente**, use la opción **Número máx. de archivos de copia de seguridad**. Cuando el número máximo de copias de seguridad se ha alcanzado, los archivos existentes se sobrescriben, empezando por el más antiguo.

Guardar archivos de proyecto como una nueva versión

Puede crear y activar una nueva versión de un archivo de proyecto activo. Esto es útil si está experimentando con ediciones y arreglos y quiere poder revertir a una versión anterior en cualquier momento.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione **Archivo** > **Guardar una nueva versión**.
  - Pulse **Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **S**.

RESULTADO

El nuevo archivo se guarda con el mismo nombre que el proyecto original y con un sufijo numérico incremental. Por ejemplo, si su proyecto se llama «Mi Proyecto», las nuevas versiones se llamarán «Mi Proyecto-01», «Mi Proyecto-02» y así sucesivamente.

Volver a la última versión guardada

Puede volver a la última versión guardada y descartar todos los cambios que haya introducido.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Volver a la versión anterior**.
2. En el mensaje de aviso, haga clic en **Volver a la versión anterior**.

Si ha grabado o creado nuevos archivos de audio desde que se grabó la última versión, se le preguntará si quiere eliminar o conservar los archivos.

Elegir una ubicación del proyecto

En el **Hub** y en el **Asistente de proyecto** puede especificar dónde guardar un proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione **Ubicación por defecto** para crear un proyecto en la ubicación por defecto, y en el campo **Carpeta de proyecto**, especifique un nombre para la carpeta de proyecto. Si no especifica una carpeta de proyecto aquí, el proyecto se guarda en una carpeta llamada `Sin título`.

   - Haga clic en el campo de ruta para cambiar la ubicación por defecto del proyecto, y especifique la nueva ubicación en el diálogo de archivos que se abre.
   - Active **Fijar otra ubicación** para abrir un diálogo de archivos en el que puede especificar la ubicación de la carpeta del proyecto.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Haga clic en **Crear vacío** para crear un nuevo proyecto vacío.
   - Seleccione uno de los proyectos de plantilla y haga clic en **Crear** para crear un proyecto basado en una plantilla.

RESULTADO

Se crea y se guarda el proyecto en la ubicación especificada.

Proyectos autocontenidos

Si quiere compartir su trabajo o transferirlo a otro ordenador, su proyecto debe ser autocontenido.

Las siguientes funciones facilitan esta tarea:

- Seleccione **Medios** > **Preparar archivo** para verificar que cada clip que se referencia en el proyecto se encuentra en la carpeta del proyecto, y para tomar medidas si este no es el caso.
- Seleccione **Archivo** > **Copia de seguridad del proyecto** para crear una nueva carpeta de proyecto en la que pueda guardar el archivo del proyecto y todos los datos de trabajo necesarios. El proyecto original permanece intacto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Preparar archivos en la página 111
Copias de seguridad de proyectos en la página 112

Preparar archivos

La función **Preparar archivo** le permite reunir todos los archivos que se referencian en su proyecto para asegurarse de que están en la carpeta del proyecto. Esto es útil si quiere mover o archivar su proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Medios** > **Preparar archivo**.

   Si su proyecto referencia a archivos externos, se le preguntará si quiere copiarlos a su directorio de trabajo. Si se ha aplicado algún procesado, debe decidir si quiere aplanar las ediciones.
2. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Su proyecto está listo para archivarse. Puede mover o copiar la carpeta del proyecto a otra ubicación.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Debe copiar archivos de audio que residen dentro de la carpeta del proyecto a la carpeta de **Audio** o guardarlos de forma separada. También debe mover sus clips de video manualmente, ya que los videos solo se referencian y no se guardan en la carpeta del proyecto.

Copias de seguridad de proyectos

Puede crear una copia de seguridad de su proyecto. Las copias de seguridad solo contienen los datos de trabajo necesarios. Se incluyen todos los archivos de medios excepto los ficheros de los archivos VST Sound.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Copia de seguridad del proyecto**.
2. Seleccione una carpeta vacía o cree una nueva.
3. Haga sus cambios en el diálogo **Opciones de copia de seguridad** y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se guardará una copia del proyecto en la nueva carpeta. El proyecto original permanece inalterado.

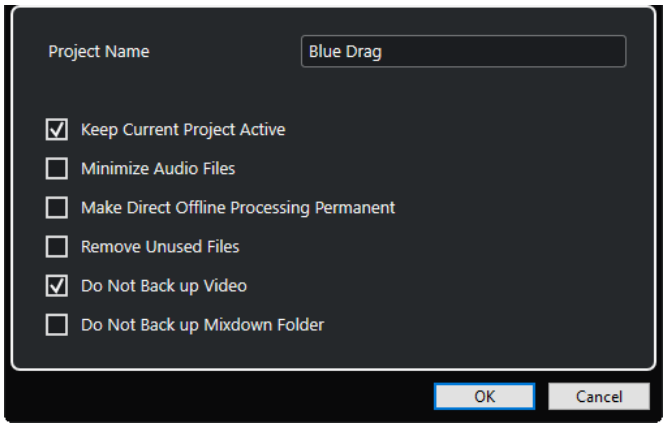
NOTA

El contenido VST Sound ofrecido por Steinberg tiene protección anticopia y no se incluye en la copia de seguridad del proyecto. Si quiere usar una copia de seguridad con contenido VST Sound en un ordenador diferente, asegúrese de que el contenido correspondiente está también disponible en ese ordenador.

Diálogo Opciones de copia de seguridad

El diálogo **Opciones de copia de seguridad** le permite crear una copia de seguridad de su proyecto.

- Para abrir el diálogo **Opciones de copia de seguridad**, seleccione **Archivo** > **Copia de seguridad del proyecto**.



Nombre de proyecto

Le permite cambiar el nombre del proyecto copiado.

Mantener el proyecto actual activo

Le permite mantener el proyecto actual activo después de **Aceptar**.

Minimizar archivos de audio

Le permite incluir solo las porciones de los archivos de audio que se usen realmente en el proyecto. Esto puede reducir bastante el tamaño de la carpeta del proyecto si usa secciones pequeñas de archivos grandes. Esto también significa que no puede usar las demás partes de los archivos de audio si continúa trabajando con el proyecto en su nueva carpeta.

Hacer permanente el procesado offline directo

Le permite aplanar todas las ediciones y hacer que todos los procesados y efectos aplicados sean permanentes en cada clip de la **Pool**.

Eliminar archivos no usados

Le permite eliminar archivos no usados y hacer la copia de seguridad de los que realmente se usan.

No hacer copia de seguridad del video

Le permite excluir clips de video en la pista de video o en la **Pool** del proyecto actual.

No crear copia de seguridad de la carpeta de Mixdown

Le permite excluir la carpeta **Mixdown** de su proyecto de la copia de seguridad.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Exportar mezcla de audio en la página 1094

Pistas

Las pistas son los elementos básicos de su proyecto. Le permiten importar, añadir, grabar y editar partes y eventos. Las pistas se listan de arriba a abajo en la lista de pistas, y se extienden horizontalmente a través de la ventana de **Proyecto**. Cada pista está asignada a un channel strip en particular, en **MixConsole**.

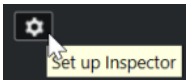
Si selecciona una pista en la ventana de **Proyecto**, los controles, ajustes y parámetros mostrados en el **Inspector** y en la lista de pistas le permiten controlar la pista.

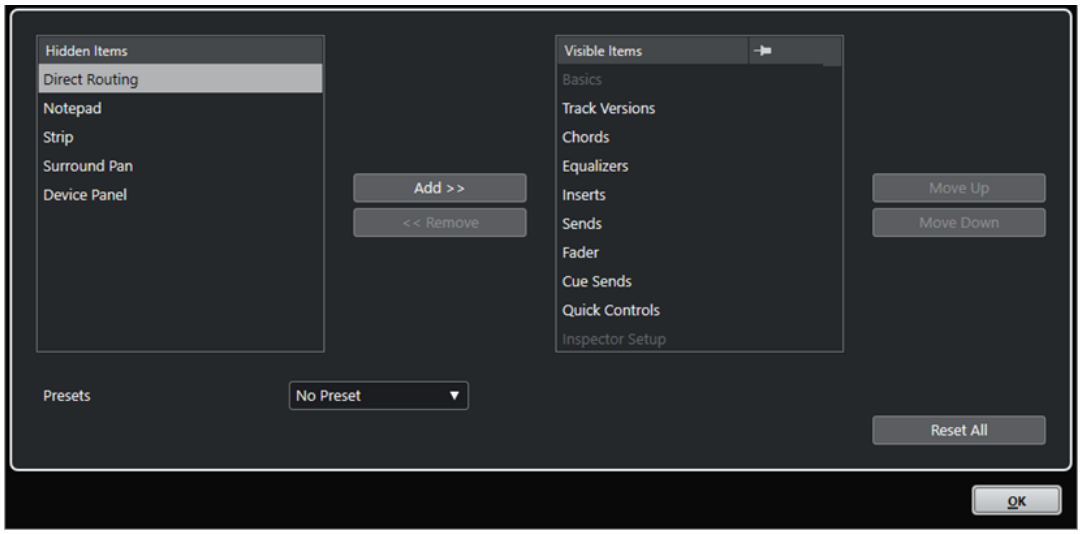


Diálogo Ajustes del inspector de pista

El diálogo **Ajustes del inspector de pista** le permite configurar para cada tipo de pista qué secciones del **Inspector** se muestran. También puede especificar el orden de las secciones.

- Para abrir el diálogo **Ajustes del inspector de pista**, haga clic en **Configurar inspector** y seleccione **Configuración** en el menú emergente.





Elementos ocultos

Muestra secciones que están ocultas en el **Inspector**.

Elementos visibles

Muestra secciones que están visibles en el **Inspector**.

Anclar

Active **Anclar** haciendo clic en la columna de una sección para excluir esta sección de ser cerrada automáticamente.

Añadir

Le permite mover un elemento seleccionado de la lista de secciones ocultas a la lista de secciones visibles.

Eliminar

Le permite mover un elemento seleccionado de la lista de secciones visibles a la lista de secciones ocultas.

Hacia arriba/Hacia abajo

Le permite cambiar la posición de un elemento de la lista de secciones visibles.

Presets

Le permite guardar ajustes del **Inspector** como presets.

Inicializar todo

Le permite restaurar los ajustes por defecto del **Inspector**.

Secciones del inspector

Cada tipo de pista tiene sus ajustes de pista básicos que siempre se muestran. Aparte de estos, puede configurar otras secciones específicas de pista del **Inspector** en el diálogo **Ajustes del inspector de pista**.

Dependiendo del tipo de pista, puede configurar las siguientes secciones del **Inspector**:

Track Versions

Le permite crear y editar **Track Versions**.

Acordes

Le permite especificar cómo la pista sigue a la pista de acordes.

Inserciones
Le permite añadir efectos de inserción de audio a la pista.

Ecualizadores
Le permite ajustar los EQs de la pista. Puede tener hasta cuatro bandas de ecualización para cada pista.

Envíos
Le permite enrutar la pista a uno o varios canales de FX.

Envíos cue
Le permite enrutar mezclas cue a las cues de la **Control Room**.

Strip
Le permite configurar los módulos de channel strip.

Enrutado directo
Le permite configurar el enrutado directo.

Surround Pan
Muestra el panoramizador de una pista.

Fader
Muestra un duplicado del canal de **MixConsole** correspondiente.

Bloc de notas
Le permite introducir notas acerca de la pista.

Panel de dispositivo
Le permite mostrar y usar paneles de dispositivos.

Controles rápidos
Le permite configurar controles rápidos para usar dispositivos remotos, por ejemplo.

Expression Map
Le permite trabajar con las funciones de **Expression Map**.

Note Expression
Le permite trabajar con las funciones de **Note Expression**.

Parámetros MIDI
Le permite transponer o ajustar la velocidad de los eventos de pistas MIDI en tiempo real durante la reproducción.

Inserciones MIDI
Le permite añadir efectos de inserción MIDI.

Instrumento
Muestra los controles relacionados con audio, de la pista de muestreador.

Envíos MIDI
Le permite añadir efectos de envío MIDI.

Fader MIDI
Muestra un duplicado del canal de **MixConsole** correspondiente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Secciones del inspector en la página 65
Diálogo Ajustes del inspector de pista en la página 114
Sección Track Versions en la página 190
Efectos de inserción en la página 462

Efectos de envío en la página 470
Ecualizadores (EQ) en la página 401
Sección Acordes de pistas MIDI en la página 994
Sección Acordes para pistas de audio en la página 994
Envíos cue en la página 413
Channel strips en la página 405
Enrutado directo en la página 414
Vistas en miniatura en la página 705
Paneles de dispositivo en la página 820
Controles rápidos de pista en la página 778
Expression maps en la página 941
Note Expression en la página 953
Sección de parámetros MIDI en la página 804
Inserciones MIDI en la página 808
Envíos MIDI en la página 810

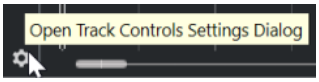
Diálogo Configuración de controles de pista

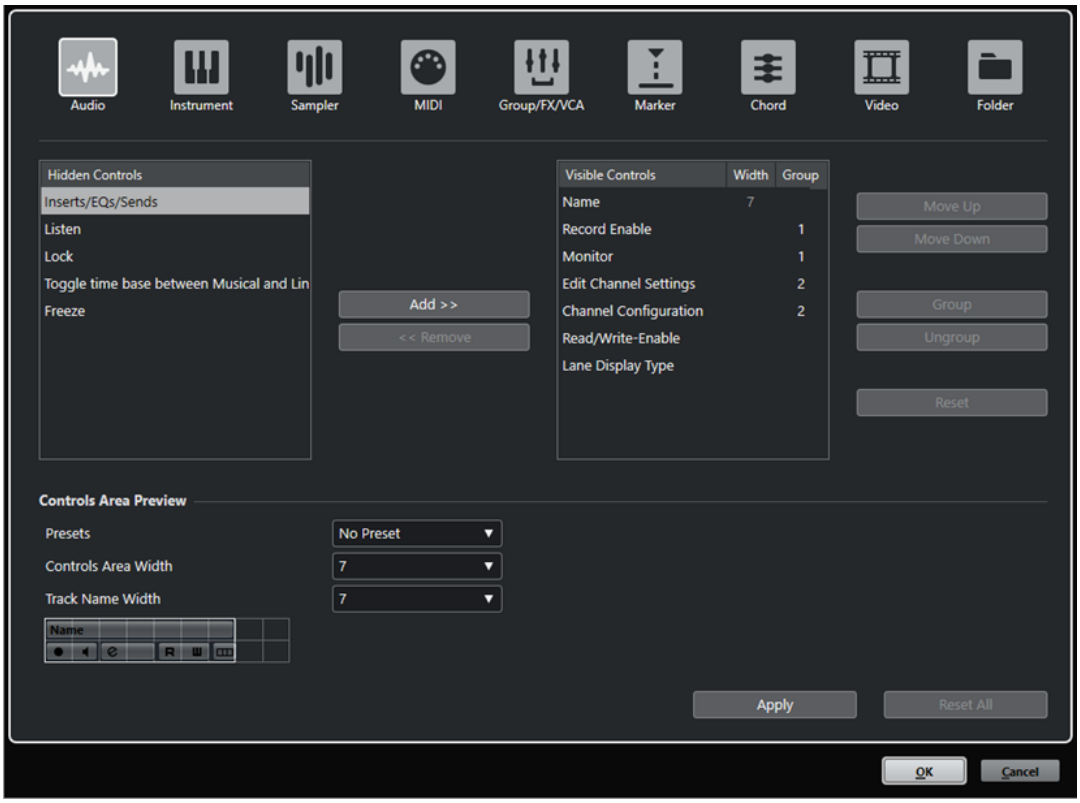
El diálogo **Configuración de controles de pista** le permite configurar qué controles de pista se muestran en la lista de pistas. También puede especificar el orden de los controles y agruparlos para que se muestren adyacentes los unos con los otros.

NOTA

El diálogo **Configuración de controles de pista** está disponible para los tipos de pista principales. Los tipos de pista que solo pueden ser añadidos una vez tienen su conjunto fijo de controles específicos de pista. En el diálogo global **Añadir pista**, estas pistas se muestran en la sección **Más pistas**. Una excepción a esto son la pista de acordes y la pista de video.

- Para abrir el diálogo **Configuración de controles de pista**, haga clic derecho en una pista, en la lista de pistas, y seleccione **Configuración de controles de pista** en el menú contextual, o haga clic en **Abrir diálogo de ajustes de controles de pista**, en la esquina inferior derecha de la lista de pistas.





Tipo de pista

Le permite seleccionar el tipo de pista al que se aplican sus ajustes.

Controles ocultos

Muestra controles que están ocultos en la lista de pistas.

Controles visibles

Muestra controles que están visibles en la lista de pistas.

Anchura

Si hace clic en esta columna, puede ajustar la longitud máxima del nombre de pista.

Grupo

Muestra el número de grupo.

Añadir

Le permite mover un elemento seleccionado de la lista de controles ocultos a la lista de controles visibles.

Eliminar

Le permite mover un elemento seleccionado de la lista de controles visibles a la lista de controles ocultos. Todos los controles se pueden eliminar excepto **Enmudecer** y **Solo**.

Hacia arriba/Hacia abajo

Le permite cambiar el orden de un elemento en la lista de controles visibles.

Grupo

Le permite agrupar dos o más controles seleccionados, en la lista de controles visibles, que sean adyacentes entre ellos. Esto asegura que siempre se colocan uno al lado del otro en la lista de pistas.

Desagrupar

Le permite desagrupar controles agrupados en la lista de controles visibles. Para eliminar un grupo entero, seleccione el primer elemento (el de más arriba) del grupo y haga clic en **Desagrupar**.

Reinicializar

Le permite restablecer todos los ajustes de controles de pista por defecto para el tipo de pista seleccionado.

Previsualización de área de controles

Muestra una previsualización de los controles de pista personalizados.

Presets

Le permite guardar ajustes de controles de pista como presets. Para cargar un preset, haga clic en **Cambiar presets** en la esquina inferior derecha de la lista de pistas. El nombre del preset seleccionado se muestra en la esquina izquierda.

Ancho de área de controles

Le permite determinar la anchura del área de los controles de pista del tipo de pista seleccionado. En la **Previsualización de área de controles**, este área se muestra con un marco.

Anchura de nombre de pista (global)

Le permite determinar la anchura global del nombre de pista para todos los tipos de pista.

Aplicar

Aplica sus ajustes.

Inicializar todo

Le permite restaurar todos los controles de pista por defecto para todos los tipos de pistas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Más pistas en la página 153

Controles de pista

Puede configurar qué controles de pista se muestran en la lista de pistas.

NOTA

Solo puede configurar controles de pista para los tipos de pista principales. Los tipos de pista que solo pueden ser añadidos una vez tienen su conjunto fijo de controles específicos de pista. En el diálogo global **Añadir pista**, estas pistas se muestran en la sección **Más pistas**. Una excepción a esto son la pista de acordes y la pista de video.

Los siguientes controles de pista siempre se muestran:

Enmudecer



Enmudece la pista.

Solo



Pone la pista en modo solo.

El control de nombre de pista está disponible para todos los tipos de pista:

Nombre



Muestra el nombre de la pista. Haga doble clic para renombrar la pista.

Pistas relacionadas con audio

Los siguientes controles de pista son específicos de pistas relacionadas con audio, es decir, pistas de audio, pistas de instrumento, pistas de muestreador, pistas de canal de grupo, pistas de canal FX:

Bypass inserciones



Omite las inserciones de la pista.

Bypass de EQ



Omite los ecualizadores de la pista.

Bypass envíos



Omite los envíos de la pista.

Congelar canal



Abre un diálogo que le permite ajustar el tiempo de **Duración de cola** en segundos.

Configuración de canal



Muestra la configuración de canal de la pista.

Escuchar



El indicador de escuchar se enciende si la pista está en modo escuchar.

Pistas relacionadas con MIDI

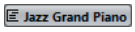
Los siguientes controles son específicos de pistas relacionadas con MIDI, es decir, pistas MIDI, pistas de muestreador y pistas de instrumento:

Compensación de latencia ASIO



Mueve todos los eventos grabados en la pista una cantidad igual a la latencia actual.

Programas



Le permite seleccionar un programa.

Edición in-place



Le permite editar eventos y partes MIDI en la pista, en la ventana de **Proyecto**.

Drum Map



Le permite seleccionar un drum map para la pista.

Pistas relacionadas con MIDI y audio

Los siguientes controles de pista son específicos de pistas relacionadas con MIDI y audio:

Habilitar grabación



Activa la pista para la grabación.

Monitor



Para pistas relacionadas con audio, esto enruta señales de entrada a la salida seleccionada.

Para pistas MIDI y pistas relacionadas con instrumentos, esto le permite enrutar señales MIDI entrantes a la salida MIDI seleccionada. Para que esto funcione, active **MIDI Thru activo** en el diálogo de **Preferencias** (página **MIDI**).

Editar configuraciones de canal



Abre la ventana **Configuraciones de canal** de la pista.

Mostrar carriles



Divide las pistas en carriles.

Bloquear



Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

Leer automatización



Le permite leer la automatización de pista.

Escribir automatización



Le permite escribir la automatización de pista.

Pistas de instrumento

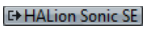
Los siguientes controles son específicos de pistas de instrumento:

Editar instrumento



Le permite abrir el panel de instrumento.

Instrumento



Le permite seleccionar un instrumento.

Pistas de muestreador

Los siguientes controles son específicos de pistas de muestreador:

Abrir/Cerrar muestreador

Abre/Cierra el **Control de muestreador** en la zona inferior.

Pistas MIDI

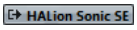
Los siguientes controles son específicos de pistas MIDI:

Canal



Le permite especificar el canal MIDI.

Salida



Le permite especificar la salida de la pista.

Bypass inserciones



Omite las inserciones de la pista.

Bypass envíos



Omite los envíos de la pista.

Pistas Grupo/FX/VCA

Los siguientes controles de pista son específicos de pistas grupo/FX/VCA:

Enmudecer automatización



Desactiva la función de leer automatización del parámetro seleccionado.

Bloquear automatización



Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

Parámetro de automatización



Le permite seleccionar un parámetro para la automatización.

Parámetro



Le permite seleccionar un valor de parámetro para la automatización.

Pistas de marcadores

Los siguientes controles son específicos de pistas de marcadores:

Añadir marcador



Le permite añadir un marcador de posición en la posición del cursor de proyecto. Este controlador de pista siempre se muestra.

Añadir marcador de ciclo



Le permite añadir un marcador de ciclo en la posición del cursor de proyecto. Este controlador de pista siempre se muestra.

Localizar



Le permite mover el cursor del proyecto hasta la posición del marcador seleccionado.

Ciclo



Le permite seleccionar un marcador de ciclo.

Zoom



Le permite hacer zoom sobre un marcador de ciclo.

Activar esta pista



Activa esta pista de marcadores.

Pistas de carpeta

Los siguientes controles son específicos de pistas de carpeta:

Editar en grupo

Le permite activar el modo de edición en grupo.

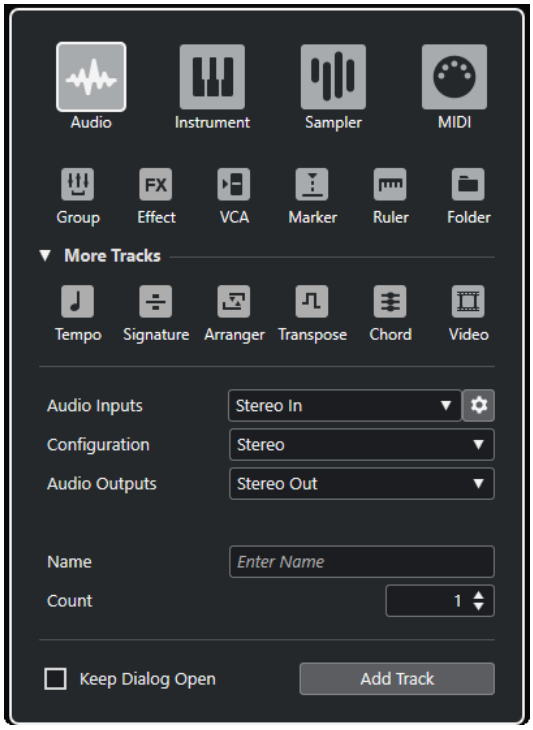
Expandir/Comprimir carpeta

Muestra/oculta las pistas en la carpeta. Las pistas ocultadas se reproducen como de costumbre.

Diálogo Añadir pista

El diálogo **Añadir pista** le permite configurar y añadir pistas.

Para abrir el diálogo **Añadir pista**, haga clic en **Añadir pista**, en el área de los controles globales de pista de la lista de pistas.



La sección **Más pistas** muestra los tipos de pistas que solo se pueden añadir una vez.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Añadir pista – Audio en la página 124
Diálogo Añadir pista – Instrumento en la página 128
Diálogo Añadir pista – Muestreador en la página 131
Diálogo Añadir pista – MIDI en la página 134
Diálogo Añadir pista – Canal de grupo en la página 138
Diálogo Añadir pista – Efecto en la página 141
Diálogo Añadir pista – VCA en la página 144
Diálogo Añadir pista – Marcador en la página 147
Diálogo Añadir pista – Regla en la página 149

Diálogo Añadir pista – Carpeta en la página 151
Más pistas en la página 153
Pista de tempo en la página 159
Pista de compás en la página 158
Pista de arreglos en la página 154
Pista de transposición en la página 161
Pista de acordes en la página 156
Pista de video en la página 162

Pistas de audio

Puede usar pistas de audio para grabar y reproducir eventos y partes de audio. Cada pista de audio tiene su correspondiente canal en **MixConsole**. Una pista de audio puede tener un número indeterminado de pistas de automatización para automatizar parámetros de los canales, ajustes de efectos insertados y de envío, etc.

Puede añadir pistas de audio a través del diálogo **Añadir pista**.

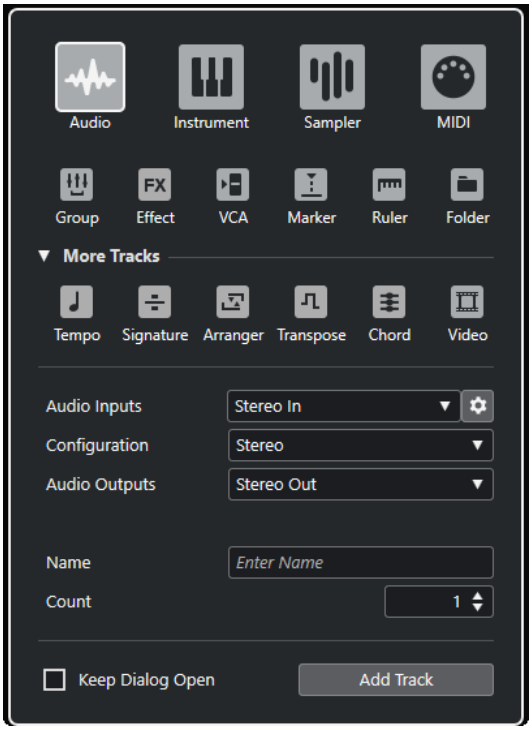
VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Añadir pista – Audio en la página 124

Diálogo Añadir pista – Audio

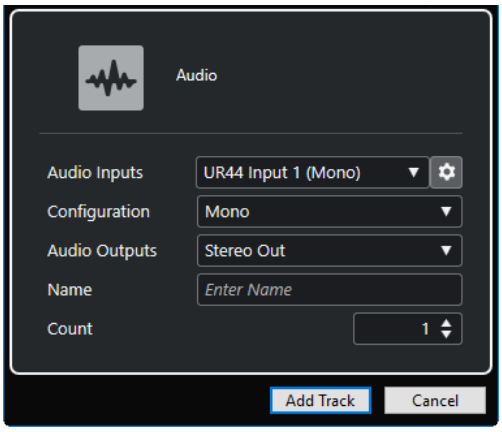
La página **Audio** del diálogo **Añadir pista** le permite configurar y añadir pistas de audio.

Para abrir la página **Audio** del diálogo **Añadir pista**, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en **Añadir pista**, en el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, y haga clic en **Audio**.
  Esto abre el diálogo global **Añadir pista** en la página **Audio**.



- Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Audio** o haga clic derecho en un área vacía de la lista de pistas, y seleccione **Añadir pista de audio**.
  Esto solo abre la página **Audio** del diálogo **Añadir pista**.



Están disponibles los siguientes ajustes:

Entradas audio

Abre una ventana en la que puede seleccionar una entrada de su tarjeta de sonido conectada.

Si ha añadido un bus de entrada en la ventana **Conexiones de audio**, puede conectar con ese bus de entrada.

El botón **Abrir conexiones de audio** abre la ventana **Conexiones de audio**.

Configuración

Le permite ajustar la configuración del canal. Las pistas relacionadas con audio se pueden configurar como pistas mono, estéreo o surround.

Salidas audio

Le permite ajustar el enrutado de salida.

Nombre

Le permite especificar un nombre de pista.

Número

Le permite introducir el número de pistas que quiere añadir.

NOTA

Puede añadir un número ilimitado de pistas. Sin embargo, solo puede añadir 100 pistas a la vez.

Mantener el diálogo abierto

Active esto para mantener el diálogo abierto después de hacer clic en **Añadir pista**. Esto le permite hacer clic en la página de otro tipo de pista para configurar y añadir más pistas.

NOTA

Solo está disponible si abre el diálogo **Añadir pista** desde los controles globales de pistas.

Añadir pista

Añade una o más pistas, de acuerdo con el tipo de pista y los ajustes de la página activa, y cierra el diálogo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Conexiones de audio en la página 26

Inspector de pista de audio

El **Inspector** de pistas de audio contiene controles y parámetros que le permiten editar sus pistas de audio.



La sección superior del **Inspector** de pistas de audio contiene los siguientes ajustes de pista básicos:

Nombre de pista



Haga clic una vez para mostrar/ocultar la sección de ajustes de pista básicos. Haga doble clic para renombrar la pista.

Colorear pista seleccionada



Le permite colorear la pista seleccionada.

Editar configuraciones de canal



Abre la ventana **Configuraciones de canal** de la pista.

Enmudecer



Enmudece la pista.

Solo



Pone la pista en modo solo.

Leer automatización



Le permite leer la automatización de pista.

Escribir automatización



Le permite escribir la automatización de pista.

Abrir paneles de dispositivo



Le permite crear un panel de dispositivo para los parámetros de plug-in y dispositivo de su pista.

Ajustes de fundidos automáticos



Abre un diálogo en el que puede hacer ajustes aparte de fundidos para la pista.

Habilitar grabación



Activa la pista para la grabación.

Monitor



Enruta señales de entrada a la salida seleccionada.

Alternar base de tiempo



Cambia entre base de tiempo musical (relacionada con el tempo) y lineal (relacionada con el tiempo) de la pista.

Bloquear



Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

Mostrar carriles



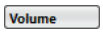
Divide las pistas en carriles.

Congelar canal de audio



Le permite congelar el canal de audio.

Volumen



Le permite ajustar el nivel del sonido de la pista.

Pan

Le permite ajustar el panorama de la pista.

Retardo



Le permite ajustar la reproducción de la pista.

Cargar/Guardar/Recargar preset de pista



Carga o guarda un preset de pista, o vuelve a los presets por defecto.

Enrutado de entrada

Le permite especificar el bus de entrada de la pista.

Enrutado de salida

Le permite especificar el bus de salida de la pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Secciones del inspector en la página 115

Pistas de instrumento

Puede usar pistas de instrumento para instrumentos VST dedicados. Cada pista de instrumento tiene su correspondiente canal de instrumento en **MixConsole**. Una pista de instrumento puede tener cualquier número de pistas de automatización.

Puede añadir pistas de instrumento a través del diálogo **Añadir pista**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Añadir pista – Instrumento en la página 128

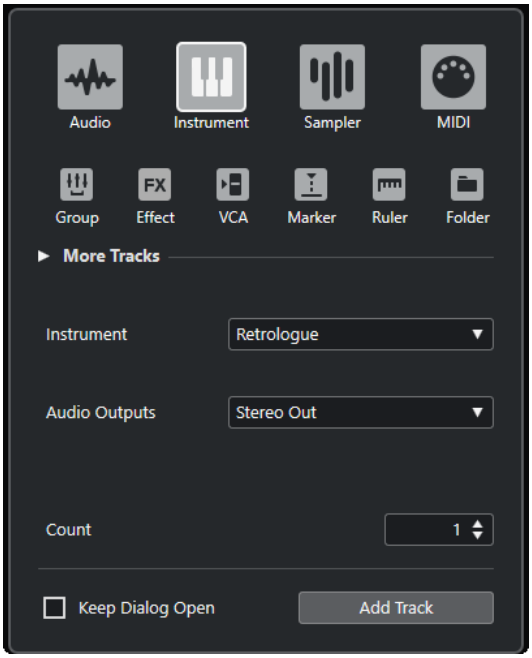
Diálogo Añadir pista – Instrumento

La página **Instrumento** del diálogo **Añadir pista** le permite configurar y añadir pistas de instrumento.

Para abrir la página **Instrumento** del diálogo **Añadir pista**, haga uno de lo siguiente:

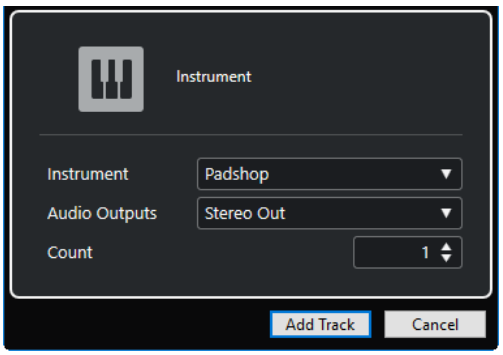
- Haga clic en **Añadir pista** , en el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, y haga clic en **Instrumento**.

  Esto abre el diálogo global **Añadir pista** en la página **Instrumento**.



- Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Instrumento** o haga clic derecho en un área vacía de la lista de pistas, y seleccione **Añadir pista de instrumento**.

  Esto solo abre la página **Instrumento** del diálogo **Añadir pista**.



Están disponibles los siguientes ajustes:

Instrumento
: Le permite seleccionar un instrumento.

Salidas audio
: Le permite ajustar el enrutado de salida.

Número
: Le permite introducir el número de pistas que quiere añadir.

NOTA

Puede añadir un número ilimitado de pistas. Sin embargo, solo puede añadir 100 pistas a la vez.

Mantener el diálogo abierto

Active esto para mantener el diálogo abierto después de hacer clic en **Añadir pista**. Esto le permite hacer clic en la página de otro tipo de pista para configurar y añadir más pistas.

NOTA

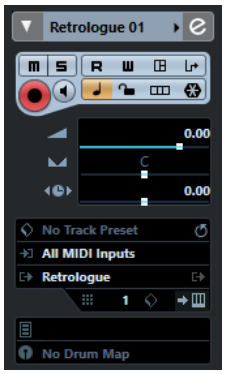
Solo está disponible si abre el diálogo **Añadir pista** desde los controles globales de pistas.

Añadir pista

Añade una o más pistas, de acuerdo con el tipo de pista y los ajustes de la página activa, y cierra el diálogo.

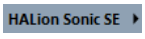
Inspector de pista de instrumento

El **Inspector** de pistas de instrumento contiene controles y parámetros que le permiten controlar su pista de instrumento. Muestra algunas de las secciones de canales de instrumento VST y pistas MIDI.



La sección superior del inspector de pistas de **Instrumento** contiene los siguientes ajustes de pista básicos:

Nombre de pista



Haga clic una vez para mostrar/ocultar la sección de ajustes de pista básicos. Haga doble clic para renombrar la pista.

Colorear pista seleccionada



Le permite colorear la pista seleccionada.

Editar configuraciones de canal



Abre la ventana **Configuraciones de canal** de la pista.

Enmudecer



Enmudece la pista.

Solo



Pone la pista en modo solo.

Leer automatización



Le permite leer la automatización de pista.

Escribir automatización



Le permite escribir la automatización de pista.

Abrir paneles de dispositivo



Le permite abrir el panel de instrumento.

Transformador de entrada



Abre un menú emergente que le permite transformar los eventos MIDI entrantes en tiempo real.

Habilitar grabación



Activa la pista para la grabación.

Monitor



Enruta MIDI entrante a la salida MIDI seleccionada. Para que esto funcione, active **MIDI Thru activo** en el diálogo de **Preferencias** (página **MIDI**).

Alternar base de tiempo



Cambia entre base de tiempo musical (relacionada con el tempo) y lineal (relacionada con el tiempo) de la pista.

Bloquear



Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

Congelar canal de instrumento



Le permite congelar el instrumento.

Volumen



Le permite ajustar el nivel del sonido de la pista.

Pan

Le permite ajustar el panorama de la pista.

Retardo



Le permite ajustar la reproducción de la pista.

Mostrar carriles



Divide las pistas en carriles.

Cargar/Guardar/Recargar preset de pista



Carga o guarda un preset de pista, o vuelve a los presets por defecto.

Enrutado de entrada

Le permite especificar el bus de entrada de la pista.

Activar salidas



Este control solo está disponible si el instrumento tiene más de una salida. Le permite activar una o más salidas del instrumento.

Editar instrumento



Le permite abrir el panel de instrumento.

Programas



Le permite seleccionar un programa.

Drum Maps



Le permite seleccionar un drum map para la pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Secciones del inspector en la página 115

Pistas de muestreador

Puede use pistas de muestreador para controlar la reproducción de muestras de audio a través de MIDI. Cada pista de muestreador tiene un canal correspondiente en **MixConsole**. Una pista de muestreador puede tener cualquier número de pistas de automatización.

Puede añadir pistas de muestreador a través del diálogo **Añadir pista**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Añadir pista – Muestreador en la página 131
Crear pistas de muestreador en la página 612
Control de muestreador en la página 612

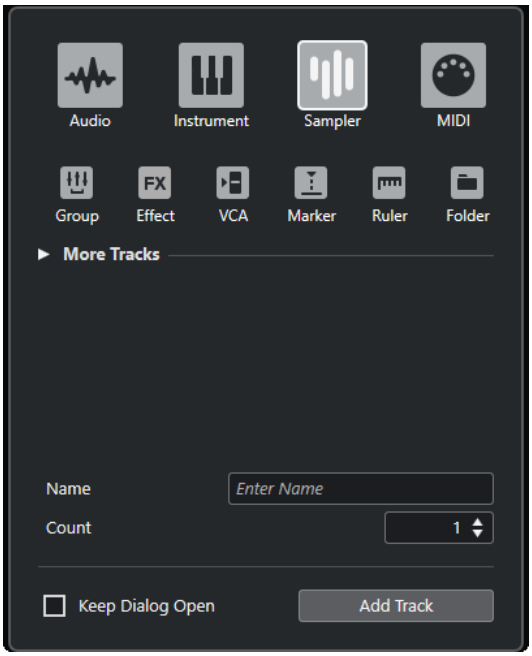
Diálogo Añadir pista – Muestreador

La página **Muestreador** del diálogo **Añadir pista** le permite configurar y añadir pistas de muestreador.

Para abrir la página **Muestreador** del diálogo **Añadir pista**, haga uno de lo siguiente:

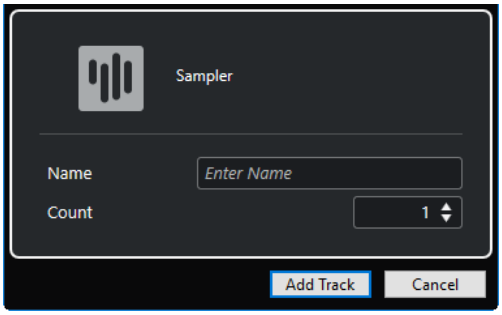
- Haga clic en **Añadir pista**, en el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, y haga clic en **Muestreador**.

  Esto abre el diálogo global **Añadir pista** en la página **Muestreador**.



- Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Muestreador** o haga clic derecho en un área vacía de la lista de pistas, y seleccione **Añadir pista de muestreador**.

  Esto solo abre la página **Muestreador** del diálogo **Añadir pista**.



Están disponibles los siguientes ajustes:

Nombre

Le permite especificar un nombre de pista.

Número

Le permite introducir el número de pistas que quiere añadir.

Mantener el diálogo abierto

Active esto para mantener el diálogo abierto después de hacer clic en **Añadir pista**. Esto le permite hacer clic en la página de otro tipo de pista para configurar y añadir más pistas.

NOTA

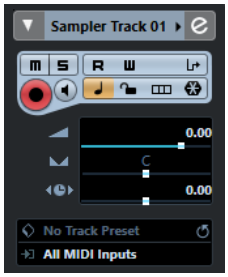
Solo está disponible si abre el diálogo **Añadir pista** desde los controles globales de pistas.

Añadir pista

Añade una o más pistas, de acuerdo con el tipo de pista y los ajustes de la página activa, y cierra el diálogo.

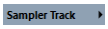
Inspector de pista de muestreador

El **Inspector** de las pistas de muestreador contiene controles y parámetros que le permiten editar su pista de muestreador.



La sección superior del **Inspector** de pistas de muestreador contiene los siguientes ajustes de pista básicos:

Nombre de pista



Haga clic una vez para mostrar/ocultar la sección de ajustes de pista básicos. Haga doble clic para renombrar la pista.

Colorear pista seleccionada



Le permite colorear la pista seleccionada.

Editar configuraciones de canal



Abre la ventana **Configuraciones de canal** de la pista.

Enmudecer



Enmudece la pista.

Solo



Pone la pista en modo solo.

Leer automatización



Le permite leer la automatización de pista.

Escribir automatización



Le permite escribir la automatización de pista.

Transformador de entrada



Abre un menú emergente que le permite transformar los eventos MIDI entrantes en tiempo real.

Habilitar grabación



Activa la pista para la grabación.

Monitor



Enruta MIDI entrante a la salida MIDI seleccionada. Para que esto funcione, active **MIDI Thru activo** en el diálogo de **Preferencias** (página **MIDI**).

Alternar base de tiempo



Cambia entre base de tiempo musical (relacionada con el tempo) y lineal (relacionada con el tiempo) de la pista.

Bloquear



Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

Mostrar carriles



Divide las pistas en carriles.

Congelar canal de muestreador



Le permite congelar la pista de muestreador.

Volumen



Le permite ajustar el nivel del sonido de la pista.

Pan

Le permite ajustar el panorama de la pista.

Retardo



Le permite ajustar la reproducción de la pista.

Cargar/Guardar/Recargar preset de pista



Carga o guarda un preset de pista, o vuelve a los presets por defecto.

Enrutado de entrada

Le permite especificar el bus de entrada de la pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Secciones del inspector en la página 115

Pistas MIDI

Puede usar pistas MIDI para grabar y reproducir partes MIDI. Cada pista MIDI tiene un canal MIDI correspondiente en **MixConsole**. Una pista MIDI puede tener cualquier número de pistas de automatización.

Puede añadir pistas MIDI a través del diálogo **Añadir pista**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Añadir pista – MIDI en la página 134

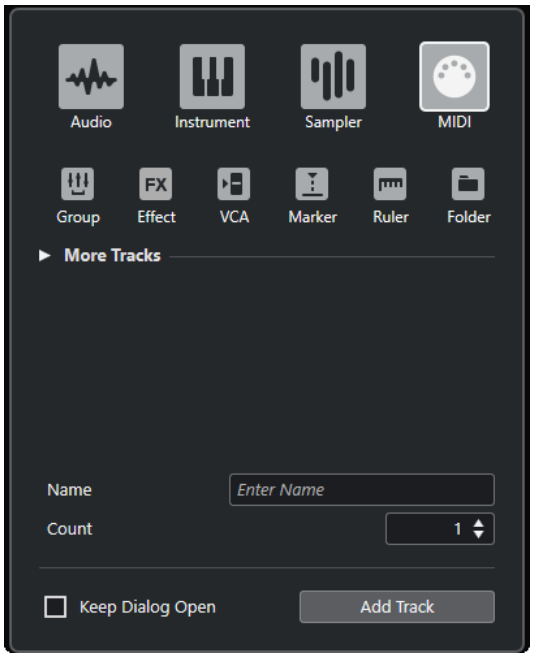
Diálogo Añadir pista – MIDI

La página **MIDI** del diálogo **Añadir pista** le permite configurar y añadir pistas MIDI.

Para abrir la página **MIDI** del diálogo **Añadir pista**, haga uno de lo siguiente:

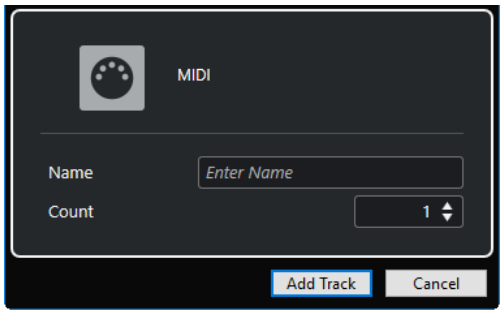
- Haga clic en **Añadir pista**, en el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, y haga clic en **MIDI**.

  Esto abre el diálogo global **Añadir pista** en la página **MIDI**.



- Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **MIDI** o haga clic derecho en un área vacía de la lista de pistas, y seleccione **Añadir pista de MIDI**.

  Esto solo abre la página **MIDI** del diálogo **Añadir pista**.



Están disponibles los siguientes ajustes:

Nombre

Le permite especificar un nombre de pista.

Número

Le permite introducir el número de pistas que quiere añadir.

NOTA

Puede añadir un número ilimitado de pistas. Sin embargo, solo puede añadir 100 pistas a la vez.

Mantener el diálogo abierto

Active esto para mantener el diálogo abierto después de hacer clic en **Añadir pista**. Esto le permite hacer clic en la página de otro tipo de pista para configurar y añadir más pistas.

NOTA

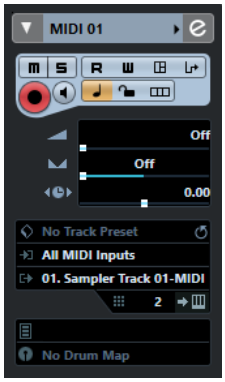
Solo está disponible si abre el diálogo **Añadir pista** desde los controles globales de pistas.

Añadir pista

Añade una o más pistas, de acuerdo con el tipo de pista y los ajustes de la página activa, y cierra el diálogo.

Inspector de pista MIDI

El **Inspector** de pistas MIDI contiene controles y parámetros que le permiten controlar su pista MIDI. Estos afectan a los eventos MIDI en tiempo real, en la reproducción, por ejemplo.



La sección superior del **Inspector** de pistas MIDI contiene los siguientes ajustes de pista básicos:

Nombre de pista



Haga clic una vez para mostrar/ocultar la sección de ajustes de pista básicos. Haga doble clic para renombrar la pista.

Colorear pista seleccionada



Le permite colorear la pista seleccionada.

Editar configuraciones de canal



Abre la ventana **Configuraciones de canal** de la pista.

Enmudecer



Enmudece la pista.

Solo



Pone la pista en modo solo.

Leer automatización



Le permite leer la automatización de pista.

Escribir automatización



Le permite escribir la automatización de pista.

Abrir paneles de dispositivo



Le permite abrir el panel de instrumento.

Transformador de entrada



Abre un menú emergente que le permite transformar los eventos MIDI entrantes en tiempo real.

Habilitar grabación



Activa la pista para la grabación.

Monitor



Enruta MIDI entrante a la salida MIDI seleccionada. Para que esto funcione, active **MIDI Thru activo** en el diálogo de **Preferencias** (página **MIDI**).

Alternar base de tiempo



Cambia entre base de tiempo musical (relacionada con el tempo) y lineal (relacionada con el tiempo) de la pista.

Bloquear



Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

Mostrar carriles



Divide las pistas en carriles.

Volumen



Le permite ajustar el nivel del sonido de la pista.

Pan MIDI

Le permite ajustar el panorama MIDI de la pista.

Retardo



Le permite ajustar la reproducción de la pista.

Cargar/Guardar/Recargar preset de pista



Carga o guarda un preset de pista, o vuelve a los presets por defecto.

Enrutado de entrada

Le permite especificar el bus de entrada de la pista.

Enrutado de salida

Le permite especificar el bus de salida de la pista.

Canal



Le permite especificar el canal MIDI.

Editar instrumento



Le permite abrir el panel de instrumento.

Selector de banco



Le permite establecer un mensaje de selección de banco que se envía a su dispositivo MIDI.

Programas



Le permite seleccionar un programa.

Selector de programa



Le permite establecer un mensaje de cambio de programa que se envía a su dispositivo MIDI.

Drum Maps



Le permite seleccionar un drum map para la pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Secciones del inspector en la página 115

Pistas de canal de grupo

Puede usar pistas de canal de grupo para crear una submezcla de varios canales de audio y aplicarles los mismo efectos. Una pista de canal de grupo no contiene eventos como tales, pero muestra los ajustes y curvas de automatización del correspondiente canal de grupo.

Todas las pistas de canal de grupo se ponen automáticamente en una carpeta especial de pista de grupo en la lista de pistas, para un fácil manejo. Cada pista de canal de grupo tiene su correspondiente canal en **MixConsole**. Una pista de canal de grupo puede tener cualquier número de pistas de automatización.

Puede añadir pistas de canal de grupo a través del diálogo **Añadir pista**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Añadir pista – Canal de grupo en la página 138

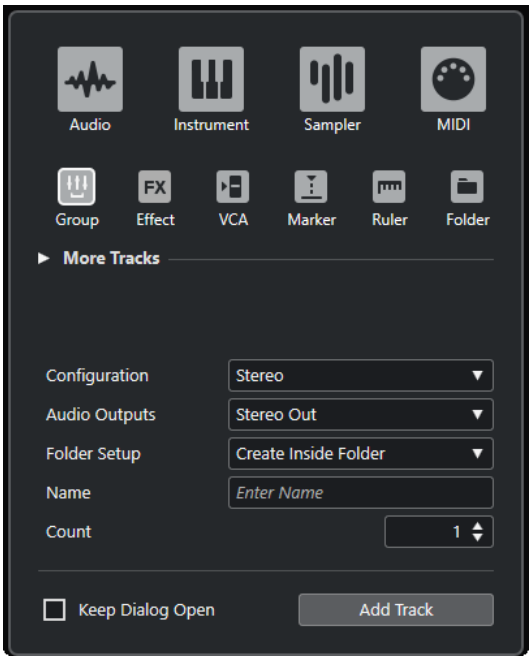
Diálogo Añadir pista – Canal de grupo

La página **Grupo** del diálogo **Añadir pista** le permite configurar y añadir pistas de canal de grupo.

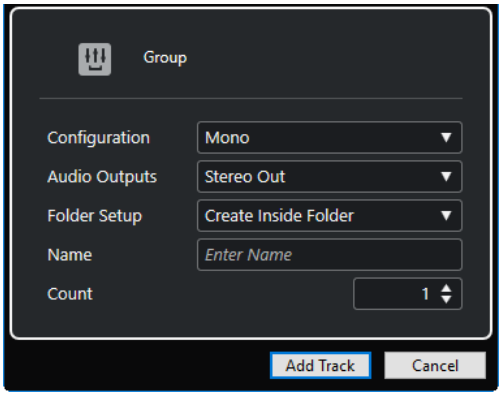
Para abrir la página **Grupo** del diálogo **Añadir pista**, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en **Añadir pista** , en el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, y haga clic en **Grupo**.

  Esto abre el diálogo global **Añadir pista** en la página **Grupo**.



- Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Grupo**.
  Esto solo abre la página **Grupo** del diálogo **Añadir pista**.



Están disponibles los siguientes ajustes:

Configuración

Le permite ajustar la configuración del canal. Las pistas relacionadas con audio se pueden configurar como pistas mono, estéreo o surround.

Salidas audio

Le permite ajustar el enrutado de salida.

Configuración de carpeta

Le permite seleccionar si quiere crear el efecto dentro o fuera de una carpeta específica.

Nombre

Le permite especificar un nombre de pista.

Número

Le permite introducir el número de pistas que quiere añadir.

Mantener el diálogo abierto

Active esto para mantener el diálogo abierto después de hacer clic en **Añadir pista**. Esto le permite hacer clic en la página de otro tipo de pista para configurar y añadir más pistas.

NOTA

Solo está disponible si abre el diálogo **Añadir pista** desde los controles globales de pistas.

Añadir pista

Añade una o más pistas, de acuerdo con el tipo de pista y los ajustes de la página activa, y cierra el diálogo.

Inspector de pistas de canal de grupo

El **Inspector** de las pistas de canal de grupo muestra los ajustes del canal de grupo.



Nombre de pista



Haga clic una vez para mostrar/ocultar la sección de ajustes de pista básicos. Haga doble clic para renombrar la pista.

Colorear pista seleccionada



Le permite colorear la pista seleccionada.

Editar configuraciones de canal



Abre la ventana **Configuraciones de canal** de la pista.

Enmudecer



Enmudece la pista.

Solo



Pone la pista en modo solo.

Leer automatización



Le permite leer la automatización de pista.

Escribir automatización



Le permite escribir la automatización de pista.

Alternar base de tiempo



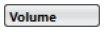
Cambia entre base de tiempo musical (relacionada con el tempo) y lineal (relacionada con el tiempo) de la pista.

Bloquear



Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

Volumen



Le permite ajustar el nivel del sonido de la pista.

Pan

Le permite ajustar el panorama de la pista.

Enrutado de salida

Le permite especificar el bus de salida de la pista.

NOTA

Cuando selecciona la pista de carpeta de grupo en su lugar, el **Inspector** muestra la carpeta y los canales de grupo que contiene. Puede hacer clic sobre uno de los canales de grupo mostrados en la carpeta, para que el **Inspector** muestre los ajustes de ese canal de grupo.



VÍNCULOS RELACIONADOS

Secciones del inspector en la página 115

Pistas de canal FX

Puede usar las pistas de canal FX para añadir efectos de envío. Cada canal FX puede contener hasta ocho procesadores de efectos. Enrutando envíos desde un canal de audio a un canal FX, puede enviar audio del canal de audio hasta los efectos del canal FX. Puede colocar pistas de canal FX en una carpeta de canales FX especial, o en la lista de pistas, fuera de una carpeta de canales FX. Cada canal de FX tiene un canal correspondiente en **MixConsole**. Una pista de canal de FX puede tener cualquier número de pistas de automatización.

Puede añadir pistas de canal FX a través del diálogo **Añadir pista**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

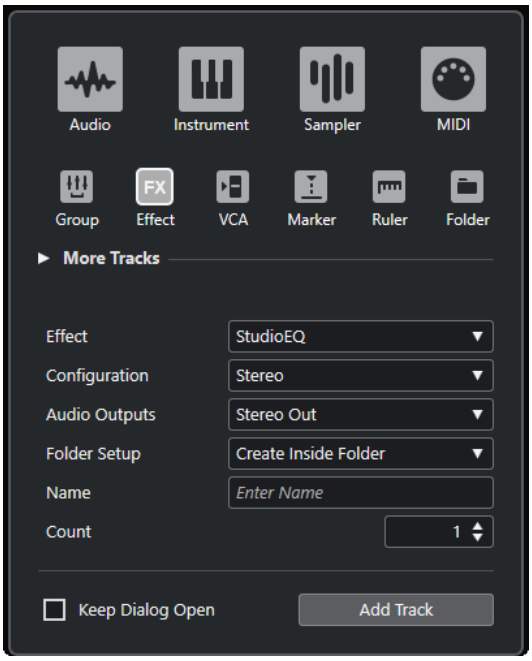
Diálogo Añadir pista – Efecto en la página 141

Diálogo Añadir pista – Efecto

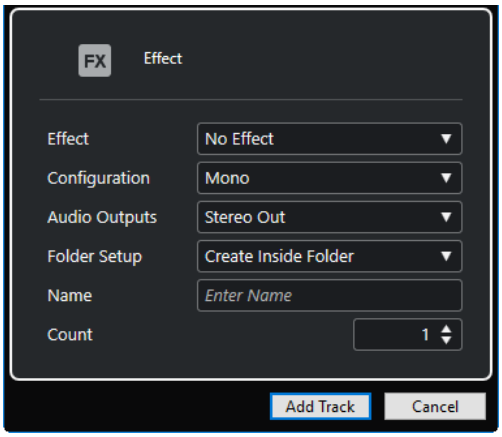
La página **Efecto** del diálogo **Añadir pista** le permite configurar y añadir pistas de canal de FX.

Para abrir la página **Efecto** del diálogo **Añadir pista**, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en **Añadir pista** , en el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, y haga clic en **Efecto**.
  Esto abre el diálogo global **Añadir pista** en la página **Efecto**.



- Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Efecto**.
  Esto solo abre la página **Efecto** del diálogo **Añadir pista**.



Están disponibles los siguientes ajustes:

Efecto

Le permite seleccionar un efecto.

Configuración

Le permite ajustar la configuración del canal. Las pistas relacionadas con audio se pueden configurar como pistas mono, estéreo o surround.

Salidas audio

Le permite ajustar el enrutado de salida.

Configuración de carpeta

Le permite seleccionar si quiere crear el efecto dentro o fuera de una carpeta específica.

Nombre

Le permite especificar un nombre de pista.

Número

Le permite introducir el número de pistas que quiere añadir.

Mantener el diálogo abierto

Active esto para mantener el diálogo abierto después de hacer clic en **Añadir pista**. Esto le permite hacer clic en la página de otro tipo de pista para configurar y añadir más pistas.

NOTA

Solo está disponible si abre el diálogo **Añadir pista** desde los controles globales de pistas.

Añadir pista

Añade una o más pistas, de acuerdo con el tipo de pista y los ajustes de la página activa, y cierra el diálogo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

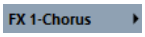
Añadir pistas de canal FX en la página 471
Añadir canales FX a canales seleccionados en la página 472

Inspector de pista de canal FX

El **Inspector** de las pistas de canal de FX muestra los ajustes del canal de FX. Cuando selecciona la pista de carpeta en su lugar, el **Inspector** muestra la carpeta y los canales FX que contiene. Puede hacer clic sobre uno de los canales de FX mostrados en la carpeta para que el **Inspector** muestre los ajustes de ese canal de FX.



Nombre de pista



Haga clic una vez para mostrar/ocultar la sección de ajustes de pista básicos. Haga doble clic para renombrar la pista.

Colorear pista seleccionada



Le permite colorear la pista seleccionada.

Editar configuraciones de canal



Abre la ventana **Configuraciones de canal** de la pista.

Enmudecer



Enmudece la pista.

Solo



Pone la pista en modo solo.

Leer automatización



Le permite leer la automatización de pista.

Escribir automatización



Le permite escribir la automatización de pista.

Alternar base de tiempo



Cambia entre base de tiempo musical (relacionada con el tempo) y lineal (relacionada con el tiempo) de la pista.

Bloquear



Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

Volumen



Le permite ajustar el nivel del sonido de la pista.

Pan

Le permite ajustar el panorama de la pista.

Enrutado de salida

Le permite especificar el bus de salida de la pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Secciones del inspector en la página 115

Pista de Fader VCA

Puede usar una pista de fader VCA para añadir faders VCA a su proyecto.

Puede añadir pistas de fader VCA a través del diálogo **Añadir pista**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Añadir pista – VCA en la página 144
Faders VCA en la página 435
Automatización de faders VCA en la página 439
Automatización en la página 733

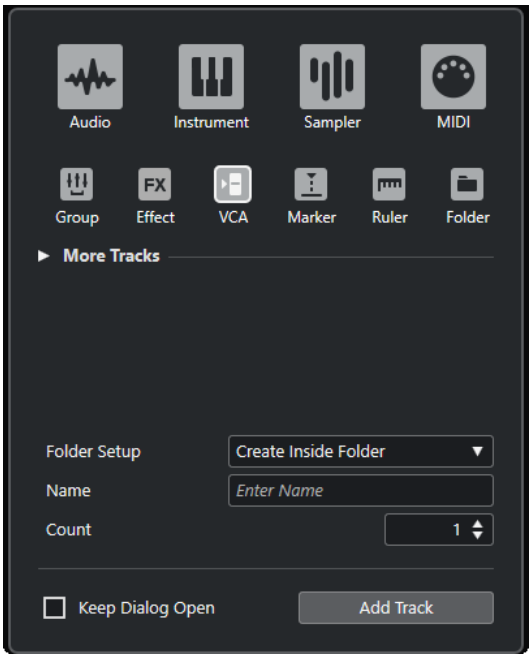
Diálogo Añadir pista – VCA

La página **VCA** del diálogo **Añadir pista** le permite configurar y añadir pistas de faders VCA.

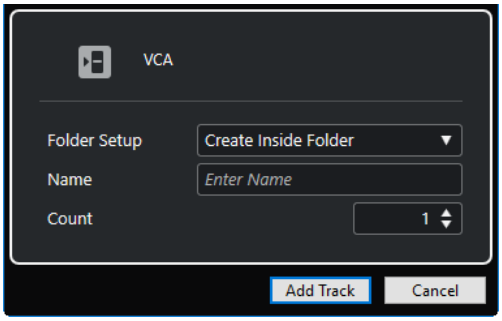
Para abrir la página **VCA** del diálogo **Añadir pista**, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en **Añadir pista**, en el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, y haga clic en **VCA**.

  Esto abre el diálogo global **Añadir pista** en la página **VCA**.



- Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **VCA**.
  Esto solo abre la página **VCA** del diálogo **Añadir pista**.



Están disponibles los siguientes ajustes:

Configuración de carpeta

Le permite seleccionar si quiere crear el efecto dentro o fuera de una carpeta específica.

Nombre

Le permite especificar un nombre de pista.

Número

Le permite introducir el número de pistas que quiere añadir.

Mantener el diálogo abierto

Active esto para mantener el diálogo abierto después de hacer clic en **Añadir pista**. Esto le permite hacer clic en la página de otro tipo de pista para configurar y añadir más pistas.

NOTA

Solo está disponible si abre el diálogo **Añadir pista** desde los controles globales de pistas.

Añadir pista

Añade una o más pistas, de acuerdo con el tipo de pista y los ajustes de la página activa, y cierra el diálogo.

Inspector de la pista de fader VCA

El **Inspector** de las pistas de fader VCA muestra los ajustes de los faders VCA.



Nombre de pista



Haga clic una vez para mostrar/ocultar la sección de ajustes de pista básicos. Haga doble clic para renombrar la pista.

Colorear pista seleccionada



Le permite colorear la pista seleccionada.

Leer automatización



Le permite leer la automatización de pista.

Escribir automatización



Le permite escribir la automatización de pista.

Alternar base de tiempo



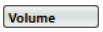
Cambia entre base de tiempo musical (relacionada con el tempo) y lineal (relacionada con el tiempo) de la pista.

Bloquear



Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

Volumen



Le permite ajustar el nivel del sonido de la pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Secciones del inspector en la página 115

Pista de marcadores

Puede usar las pistas de marcadores para añadir y editar marcadores que le ayuden a encontrar determinadas posiciones rápidamente.

Puede añadir pistas de marcadores a través del diálogo **Añadir pista**.

Puede añadir hasta 10 pistas de marcadores a un proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Añadir pista – Marcador en la página 147

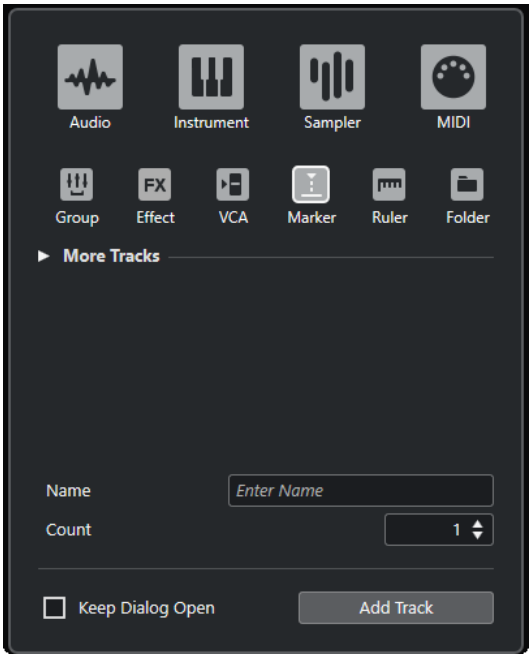
Diálogo Añadir pista – Marcador

La página **Marcador** del diálogo **Añadir pista** le permite configurar y añadir pistas de marcadores.

Para abrir la página **Marcador** del diálogo **Añadir pista**, haga uno de lo siguiente:

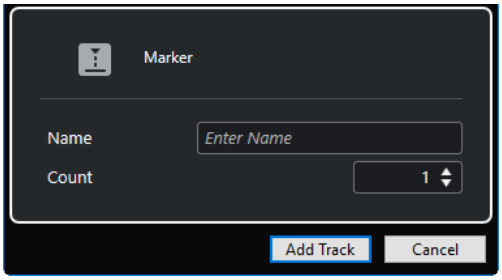
- Haga clic en **Añadir pista**, en el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, y haga clic en **Marcador**.

  Esto abre el diálogo global **Añadir pista** en la página **Marcador**.

- Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Marcador**.

  Esto solo abre la página **Marcador** del diálogo **Añadir pista**.

Están disponibles los siguientes ajustes:

Nombre

Le permite especificar un nombre de pista.

Número

Le permite introducir el número de pistas que quiere añadir.

Mantener el diálogo abierto

Active esto para mantener el diálogo abierto después de hacer clic en **Añadir pista**. Esto le permite hacer clic en la página de otro tipo de pista para configurar y añadir más pistas.

NOTA

Solo está disponible si abre el diálogo **Añadir pista** desde los controles globales de pistas.

Añadir pista

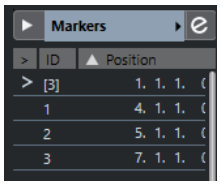
Añade una o más pistas, de acuerdo con el tipo de pista y los ajustes de la página activa, y cierra el diálogo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pista de marcadores en la página 146

Inspector de pista de marcadores

El **Inspector** de la pista de marcadores muestra la lista de marcadores.



Nombre de pista



Haga doble clic para renombrar la pista.

Colorear pista seleccionada



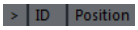
Le permite colorear la pista seleccionada.

Abrir ventana de marcadores



Abre la ventana de **Marcadores**.

Atributos de marcadores



Muestra los marcadores, sus IDs y sus posiciones de tiempo. Haga clic en la columna de más a la izquierda de un marcador para mover el cursor de proyecto a la posición del marcador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Secciones del inspector en la página 115

Pista de regla

Puede usar pistas de regla para mostrar varias reglas con diferentes formatos de visualización de la línea de tiempo. Esto es completamente independiente de la regla principal, así como también de las reglas y los visores de posición de las demás ventanas.

Puede añadir pistas de regla a través del diálogo **Añadir pista**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

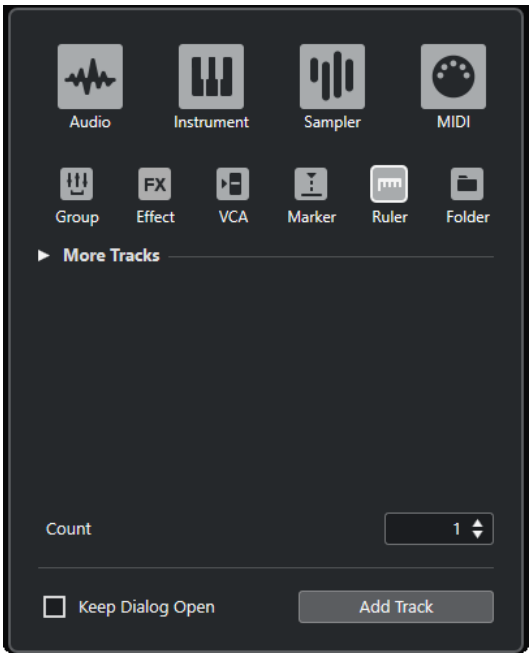
Diálogo Añadir pista – Regla en la página 149

Diálogo Añadir pista – Regla

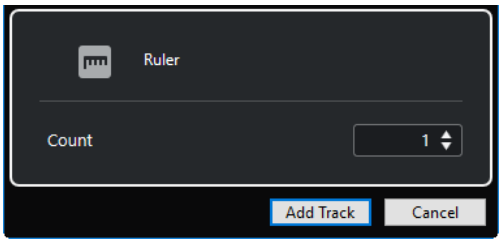
La página **Regla** del diálogo **Añadir pista** le permite configurar y añadir pistas de regla.

Para abrir la página **Regla** del diálogo **Añadir pista**, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en **Añadir pista**, en el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, y haga clic en **Regla**.
  Esto abre el diálogo global **Añadir pista** en la página **Regla**.



- Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Regla**.
  Esto solo abre la página **Regla** del diálogo **Añadir pista**.



Están disponibles los siguientes ajustes:

Número

Le permite introducir el número de pistas que quiere añadir.

Mantener el diálogo abierto

Active esto para mantener el diálogo abierto después de hacer clic en **Añadir pista**. Esto le permite hacer clic en la página de otro tipo de pista para configurar y añadir más pistas.

NOTA

Solo está disponible si abre el diálogo **Añadir pista** desde los controles globales de pistas.

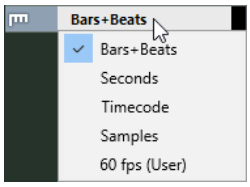
Añadir pista

Añade una o más pistas, de acuerdo con el tipo de pista y los ajustes de la página activa, y cierra el diálogo.

Controles de pista de regla

En la lista de pistas de las pistas de regla puede cambiar el formato de visualización de la regla.

Haga clic en el formato de visualización para abrir un menú emergente.



Están disponibles los siguientes formatos de visualización:

Compases+Tiempos

Activa un formato de visualización de compases, tiempos, semicorcheas, y tics. Por defecto hay 120 tics por semicorchea. Para ajustar esto, cambie la opción **Resolución de visualización MIDI** en el diálogo **Preferencias** (página **MIDI**).

Segundos

Activa un formato de visualización de horas, minutos, segundos, y milisegundos.

Código de tiempo

Activa un formato de visualización de horas, minutos, segundos, y cuadros. El número de cuadros por segundo (fps) se ajusta en el diálogo **Configuración de proyecto** con el menú emergente **Velocidad de cuadro**. Para ver los subcuadros, active **Mostrar subcuadros de código de tiempo** en el diálogo **Preferencias** (página **Transporte**).

Muestras

Activa un formato de visualización de muestras.

fps (Usuario)

Activa un formato de visualización de horas, minutos, segundos y cuadros, con un número de cuadros por segundo definible por el usuario. Para ver los subcuadros, active **Mostrar subcuadros de código de tiempo** en el diálogo **Preferencias** (página **Transporte**). En la página **Transporte**, también puede establecer la velocidad de cuadro.

NOTA

Las pistas de regla no se ven afectadas por el ajuste de formato de visualización en el diálogo **Configuración de proyecto**.

Pistas de carpeta

Las pistas de carpeta funcionan como contenedores para otras pistas, facilitando la organización y gestión de la estructura de pistas. También le permiten editar varias pistas al mismo tiempo.

Puede añadir pistas de carpeta a través del diálogo **Añadir pista**.

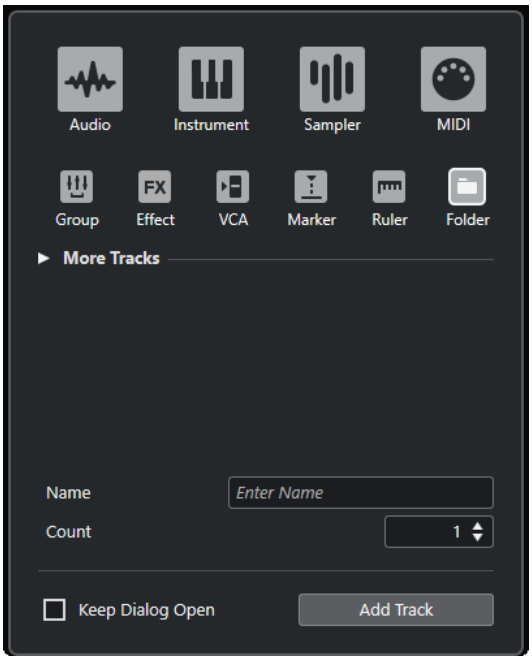
VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Añadir pista – Carpeta en la página 151

Diálogo Añadir pista – Carpeta

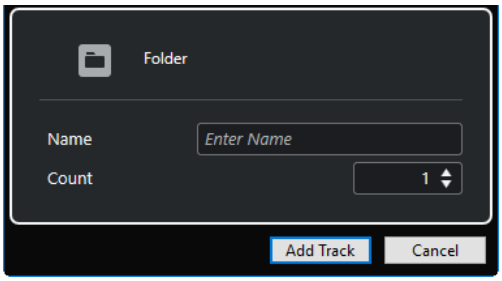
La página **Carpeta** del diálogo **Añadir pista** le permite configurar y añadir pistas de carpeta.

Para abrir la página **Carpeta** del diálogo **Añadir pista**, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en **Añadir pista**, en el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, y haga clic en **Carpeta**.
  Esto abre el diálogo global **Añadir pista** en la página **Carpeta**.



- Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Carpeta**.
  Esto solo abre la página **Carpeta** del diálogo **Añadir pista**.



Están disponibles los siguientes ajustes:

Nombre

Le permite especificar un nombre de pista.

Número

Le permite introducir el número de pistas que quiere añadir.

Mantener el diálogo abierto

Active esto para mantener el diálogo abierto después de hacer clic en **Añadir pista**. Esto le permite hacer clic en la página de otro tipo de pista para configurar y añadir más pistas.

NOTA

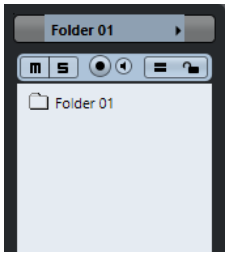
Solo está disponible si abre el diálogo **Añadir pista** desde los controles globales de pistas.

Añadir pista

Añade una o más pistas, de acuerdo con el tipo de pista y los ajustes de la página activa, y cierra el diálogo.

Inspector de pistas de carpeta

El **Inspector** de pistas de carpeta muestra la carpeta y su pista subyacente, muy similar a una estructura de carpetas en el Explorador de archivos/Finder de macOS. Cuando selecciona una de las pistas que se muestran bajo la carpeta, el **Inspector** muestra los ajustes de esa pista.



Nombre de pista



Haga doble clic para renombrar la pista.

Colorear pista seleccionada



Le permite colorear la pista seleccionada.

Enmudecer



Enmudece la pista.

Solo



Pone la pista en modo solo.

Habilitar grabación



Activa la pista para la grabación.

Monitor



Para pistas relacionadas con audio, esto enruta señales de entrada a la salida seleccionada.

Para pistas MIDI y pistas relacionadas con instrumentos, esto le permite enrutar señales MIDI entrantes a la salida MIDI seleccionada. Para que esto funcione, active **MIDI Thru activo** en el diálogo de **Preferencias** (página **MIDI**).

Editar en grupo



Le permite activar el modo de edición en grupo.

Bloquear



Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Secciones del inspector en la página 115

Controles de pista de carpeta

La lista de pistas de las pistas de carpeta contiene controles y parámetros que le permiten editar todas las pistas de la carpeta.



Expandir/Comprimir carpeta

Muestra/oculta las pistas en la carpeta. Las pistas ocultadas se reproducen como de costumbre.

Nombre de pista



Haga doble clic para renombrar la pista.

Enmudecer



Enmudece la pista.

Solo



Pone la pista en modo solo.

Habilitar grabación



Activa la pista para la grabación.

Monitor



Para pistas relacionadas con audio, esto enruta señales de entrada a la salida seleccionada.

Para pistas MIDI y pistas relacionadas con instrumentos, esto le permite enrutar señales MIDI entrantes a la salida MIDI seleccionada. Para que esto funcione, active **MIDI Thru activo** en el diálogo de **Preferencias** (página **MIDI**).

Editar en grupo



Le permite activar el modo de edición en grupo.

Bloquear



Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

Más pistas

Algunos tipos de pista solo se pueden añadir una vez.

- Pista de tempo
- Pista de compás
- Pista de arreglos
- Pista de transposición

- Pista de acordes
- Pista de video

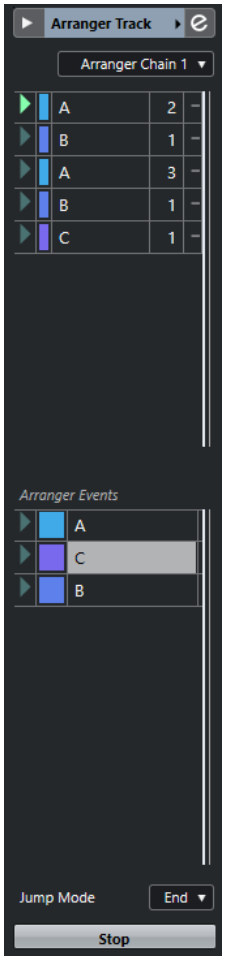
Pista de arreglos

Puede usar la pista de arreglos para organizar su proyecto, marcando secciones del mismo y determinando en qué orden se reproducen.

- Para añadir una pista de arreglos a su proyecto, seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Arreglos**.

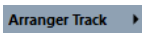
Inspector de la pista de arreglos

El **Inspector** de la pista de arreglos muestra las listas de las cadenas de arreglos y los eventos de arreglos disponibles.



El **Inspector** de la pista de arreglos contiene los siguientes ajustes:

Nombre de pista



Haga doble clic para renombrar la pista.

Colorear pista seleccionada



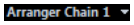
Le permite colorear la pista seleccionada.

Abrir editor de arreglos



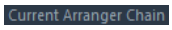
Abre el **Editor de arreglos**.

Seleccionar cadena de arreglos activa + funciones



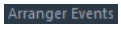
Le permite seleccionar la cadena de arreglos activa, renombrarla, crear una nueva, duplicarla o aplanarla.

Cadena de arreglos actual



Muestra la cadena de arreglos actual.

Eventos de arreglos



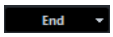
Lista todos los eventos de arreglos de su proyecto. Haga clic en la flecha de un evento de arreglo para reproducirlo e iniciar el modo de directo.

Detener



Le permite detener el modo de directo.

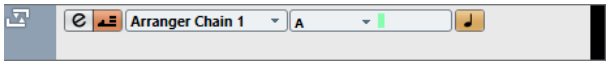
Modo de salto



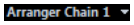
Le permite definir durante cuánto tiempo se reproduce el evento de arreglo activo antes de saltar al siguiente.

Controles de la pista de arreglos

La lista de pistas de la pista de arreglos contiene controles y parámetros que le permiten editar la pista de arreglos.



Seleccionar cadena de arreglos activa



Le permite seleccionar la cadena de arreglos activa.

Elemento actual/Repetición actual



Muestra qué evento de arreglo y qué repetición están activos.

Activar modo arreglos



Le permite activar y desactivar el modo arreglos.

Alternar base de tiempo



Cambia entre base de tiempo musical (relacionada con el tempo) y lineal (relacionada con el tiempo) de la pista.

Abrir editor de arreglos



Abre el **Editor de arreglos** de la pista.

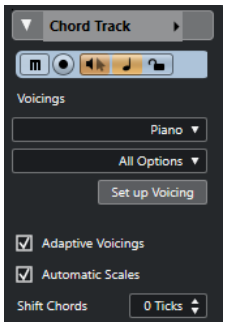
Pista de acordes

Puede usar la pista de acordes para añadir eventos de acorde y escala a su proyecto. Estos pueden transformar los tonos de otros eventos.

- Para añadir una pista de acordes a su proyecto, seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Acorde**.

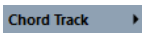
Inspector de la pista de acordes

El **Inspector** de la pista de acordes contiene ajustes para los eventos de acorde.



La sección superior del **Inspector** de la pista de acordes contiene los siguientes ajustes:

Nombre de pista



Haga clic para mostrar/ocultar la sección de ajustes de pista básicos.

Colorear pista seleccionada



Le permite colorear la pista seleccionada.

Enmudecer pista de acordes



Enmudece la pista.

Habilitar grabación



Activa la pista para la grabación.

Realimentación acústica



Le permite escuchar los eventos en la pista de acordes. Para que esto funcione, es necesario que seleccione una pista para realizar la escucha, en la lista de pistas.

Alternar base de tiempo



Cambia entre base de tiempo musical (relacionada con el tempo) y lineal (relacionada con el tiempo) de la pista.

Bloquear



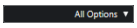
Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

Biblioteca de voicings



Le permite configurar una biblioteca de voicings para la pista.

Subconjunto de biblioteca de voicings



Le permite seleccionar un subconjunto de biblioteca.

Configurar voicing



Le permite configurar sus propios parámetros de voicings para un esquema de voicing específico.

Voicings adaptativos



Si esta opción está activada, los voicings se establecen automáticamente.

Escalas automáticas

Si esta opción está activada, el programa crea eventos de escala automáticamente.

Desplazar acordes

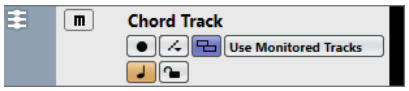


Le permite especificar un valor de desplazamiento para asegurarse de que los eventos de acorde también afectan a las notas MIDI que se han disparado demasiado pronto (introduzca un valor negativo) o demasiado tarde (introduzca un valor positivo).

VÍNCULOS RELACIONADOS
Secciones del inspector en la página 115

Controles de la pista de acordes

La lista de pistas de la pista de acordes contiene controles y parámetros que le permiten editar la pista de acordes.



La lista de pistas de la pista de acordes contiene los siguientes controles:

Nombre



Muestra el nombre de la pista. Haga doble clic para renombrar la pista.

Habilitar grabación



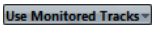
Activa la pista para la grabación.

Enmudecer pista de acordes



Enmudece la pista.

Seleccionar pista para la escucha



Le permite seleccionar una pista para oír los eventos de acorde.

Resolver conflictos de visualización



Le permite mostrar todos los eventos de acorde en la pista de forma adecuada, incluso en niveles bajos de zoom horizontal.

Mostrar escalas



Le permite mostrar el carril de escalas en la parte inferior de la pista de acordes.

Bloquear



Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

Alternar base de tiempo



Cambia entre base de tiempo musical (relacionada con el tempo) y lineal (relacionada con el tiempo) de la pista.

Pista de compás

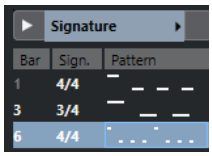
Puede usar la pista de compás para añadir y editar eventos de tipo de compás, y configurar patrones de claqueta para ellas. El fondo de la pista de tipo de compás siempre muestra compases. Es independiente del ajuste del formato de visualización de la regla.

- Para añadir una pista de compás a su proyecto, seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Tipo compás**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Eventos de tipo de compás en la página 1081
Pestaña Patrones de claqueta en la página 266

Inspector de la pista de compás

El **Inspector** de la pista de compás muestra una lista de todos los eventos de tipo de compás.



Colorear pista seleccionada



Le permite colorear la pista seleccionada.

Compás

Muestra el número del compás en el que se coloca el evento de compás. Haga doble clic en el campo e introduzca un valor nuevo para cambiar la posición del evento de compás.

NOTA

El primer evento de tipo de compás siempre se coloca en el compás 1. No puede cambiarlo.

Tipo de compás

Muestra el valor del evento de tipo de compás. Haga doble clic en el campo e introduzca un valor nuevo para cambiar el tipo de compás.

Patrón

Muestra el patrón de claqueta que se usa. Haga clic en el campo para abrir el **Editor de patrones de claqueta**, en el que puede cambiar el patrón.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editor de patrones de claqueta en la página 260

Controles de pista de compás

La lista de pistas de la pista de compás contiene controles y parámetros que le permiten editar la pista de compás.



Bloquear

Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

Opciones de tipo de compás

- **Copiar patrón de claqueta a portapapeles**
  Copia al portapapeles el patrón de claqueta del evento de tipo de compás seleccionado.
- **Pegar patrón de claqueta a compases seleccionados**
  Pega el patrón de claqueta del portapapeles a los eventos de tipo de compás seleccionado.

  NOTA

  Esto solo funciona si los eventos de tipo de compás seleccionados son iguales.
- **Aplicar patrón de claqueta a compases iguales**
  Pega el patrón de claqueta del portapapeles a los eventos de tipo de compás que son iguales.

  NOTA

  Para esto no tiene que seleccionar los eventos de compás primero.
- **Restablecer patrón de claqueta a por defecto**
  Ajusta a por defecto el patrón de claqueta del evento de tipo de compás seleccionado. Si no hay ningún evento de compás seleccionado, los patrones de claqueta de todos los eventos de compás se ajustan a por defecto.
- **Mostrar patrones de claqueta**
  Le permite mostrar/ocultar los patrones de claqueta de eventos de compás.
- **Renderizar claqueta MIDI entre localizadores**
  Añade una pista MIDI a su proyecto y crea una parte MIDI que contiene el patrón de claqueta entre los localizadores izquierdo y derecho.
- **Renderizar claqueta de audio entre localizadores**
  Añade una pista de audio a su proyecto y crea un evento de audio que contiene el patrón de claqueta entre los localizadores izquierdo y derecho.
- **Diálogo de Procesar compases**
  Abre el diálogo **Procesar compases**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Patrones de claqueta en la página 266
Diálogo Procesar compases en la página 1079

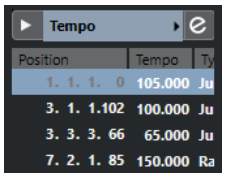
Pista de tempo

Puede usar la pista de tempo para crear cambios de tempo dentro de un proyecto.

- Para añadir una pista de tempo a su proyecto, seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Tempo**.

Inspector de la pista de tempo

El **Inspector** de la pista de tempo muestra una lista de todos los eventos de tempo.



Colorear pista seleccionada

Le permite colorear la pista seleccionada.

Abrir editor de pista de tempo

Abre el **Editor de la pista de tempo**.

Lista de eventos de tempo

Position | Tempo

Muestra una lista de todos los eventos de tempo que le permite editar eventos de tempo y sus posiciones.

Controles de pista de tempo

La lista de pistas de la pista de tempo contiene controles y parámetros que le permiten editar la pista de tempo.



Activar pista de tempo

Le permite activar la pista de tempo. En este modo, el tempo no se puede cambiar en la barra de **Transporte**.

Bloquear

Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

Tempo actual

120.000

Le permite cambiar el tempo en la posición del cursor del proyecto.

Abrir diálogo Procesar tempo

Le permite abrir el diálogo **Procesar tempo**.

Nuevo tipo de puntos de tempo

Ramp

Le permite especificar si el tempo debería cambiar gradualmente (**Rampa**) o instantáneamente (**Paso**), desde el punto de curva anterior hasta el nuevo.

Límite superior del tempo visible/Límite inferior del tempo visible

60

Le permite especificar el rango de visualización. Esto cambia la escala de visualización de la pista de tempo, pero no el ajuste de tempo.

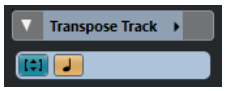
Pista de transposición

Puede usar la pista de transposición para configurar cambios de tonalidad globales.

- Para añadir una pista de transposición a su proyecto, seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Transposición**.

Inspector de la pista de transposición

El **Inspector** de la pista de transposición contiene parámetros para controlar la pista de transposición.



Colorear pista seleccionada



Le permite colorear la pista seleccionada.

Mantener transposición en el rango de una octava



Le permite mantener la transposición en el rango de una octava y se asegura de que no hay nada que se transponga más de siete semitonos.

Alternar base de tiempo



Cambia entre base de tiempo musical (relacionada con el tempo) y lineal (relacionada con el tiempo) de la pista.

Controles de la pista de transposición

La lista de pistas de la pista de transposición contiene parámetros que le permiten controlar la pista de transposición.



Enmudecer eventos de transposición



Enmudece la pista.

Mantener transposición en el rango de una octava



Le permite mantener la transposición en el rango de una octava y se asegura de que no hay nada que se transponga más de siete semitonos.

Alternar base de tiempo



Cambia entre base de tiempo musical (relacionada con el tempo) y lineal (relacionada con el tiempo) de la pista.

Bloquear



Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

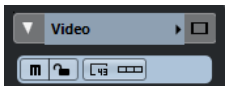
Pista de video

Puede usar la pista de video para reproducir eventos de video. Los archivos de video se muestran como eventos/clips en la pista de video, con imágenes en miniatura representando los fotogramas de la película.

- Para añadir una pista de video, seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Video**.

Inspector de la pista de video

El **Inspector** de la pista de video contiene parámetros para controlar la pista de video.



Colorear pista seleccionada



Le permite colorear la pista seleccionada.

Mostrar ventana de video



Abre la ventana **Reproductor de video**.

Enmudecer pista de video



Enmudece la pista.

Bloquear



Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

Mostrar números de cuadro



Le permite mostrar cada fotograma en miniatura con el número de cuadro correspondiente.

Mostrar miniaturas



Le permite activar/desactivar los fotogramas en miniatura de la pista de video.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Secciones del inspector en la página 115

Controles de pista de video

La lista de pistas de la pista de video contiene parámetros para controlar la pista de video.



Enmudecer pista de video



Enmudece la pista.

Nombre

Muestra el nombre de la pista. Haga doble clic para renombrar la pista.

Bloquear



Deshabilita todo tipo de edición de todos los eventos de la pista.

Mostrar miniaturas



Le permite activar/desactivar los fotogramas en miniatura de una pista de video.

Mostrar números de cuadro



Le permite mostrar cada fotograma en miniatura con el número de cuadro correspondiente.

Gestión de pistas

Las pistas son los elementos básicos de su proyecto. En Cubase, los eventos y las partes se colocan en las pistas.

Añadir pistas a través del diálogo Añadir pista

Puede añadir pistas a través del diálogo **Añadir pista**.

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista** .
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Haga clic en el tipo de pista y configure las opciones de acuerdo con sus necesidades.
   - Para añadir tipos de pistas que solo se pueden añadir una vez, abra la sección **Más pistas** y haga clic en el tipo de pista.
3. Haga clic en **Añadir pista**.

RESULTADO

La nueva pista se añade al proyecto debajo de la pista seleccionada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Añadir pista – Audio en la página 124
Diálogo Añadir pista – Instrumento en la página 128
Diálogo Añadir pista – Muestreador en la página 131
Diálogo Añadir pista – MIDI en la página 134
Diálogo Añadir pista – Efecto en la página 141
Diálogo Añadir pista – Canal de grupo en la página 138
Diálogo Añadir pista – VCA en la página 144
Diálogo Añadir pista – Marcador en la página 147
Diálogo Añadir pista – Regla en la página 149
Diálogo Añadir pista – Carpeta en la página 151
Pista de arreglos en la página 154
Pista de acordes en la página 156
Pista de compás en la página 158
Pista de tempo en la página 159
Pista de transposición en la página 161
Pista de video en la página 162

Añadir pistas usando presets de pista

Puede añadir pistas basadas en presets de pista. Los presets de pista contienen ajustes de sonido y de canal.

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pistas de la lista de pistas, haga clic en **Usar preset de pista** .

2. Seleccione **Usando preset de pista**.
3. En el diálogo **Elegir preset de pista**, seleccione un preset de pista.
   El número y el tipo de las pistas añadidas depende del preset de pista seleccionado.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Las nuevas pistas se añaden al proyecto debajo de la pista seleccionada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Presets de pista en la página 197

Añadir pistas arrastrando archivos desde el MediaBay

Puede añadir pistas arrastrando archivos desde el **MediaBay**.

PRERREQUISITO

Debe cumplir uno de los siguientes prerrequisitos:

- El **MediaBay** está abierto. Para abrir el **MediaBay**, pulse **F5**.
- El rack de **Medios** en la zona derecha de la ventana del **Proyecto** está abierto. Haga clic en **Mostrar/Ocultar zona derecha** y haga clic en la pestaña **Medios** para abrirlo.

PROCEDIMIENTO

1. En el **MediaBay**, seleccione los archivos para los que quiere añadir pistas.
2. Arrastre los archivos a la lista de pistas.
   - El indicador resalta la posición en la que se añadirán las nuevas pistas.
   - Si arrastra múltiples archivos de audio a la lista de pistas, elija si quiere colocar todos los archivos en una pista o en diferentes pistas.
   - Si arrastra múltiples archivos de audio a la lista de pistas, se abre el diálogo **Opciones de importación**, que le permite editar las opciones de importación.

RESULTADO

Se añaden las nuevas pistas a la posición que se resaltó con el indicador en la lista de pistas. Los archivos de audio se insertan en la posición del cursor.

VÍNCULOS RELACIONADOS

MediaBay y rack de medios en la página 654
Rack de medios en la zona derecha en la página 654
Diálogo Opciones de importación de archivos de audio en la página 294

Importar pistas

Puede importar pistas de otros proyectos de Nuendo o Cubase o de archivos de pistas. Esto le permite, por ejemplo, importar pistas o stems premezclados a su proyecto activo, o reutilizar los ajustes de mezclado de un proyecto anterior para una nueva canción.

Puede decidir para cada pista individual si quiere crear una nueva pista en su proyecto activo o si quiere reemplazar los datos de una pista existente. Si usa nombres de pista idénticos tanto en el proyecto importado como en el proyecto activo, puede seleccionar automáticamente las pistas coincidentes como destino de la importación. Puede elegir importar solo los eventos de pistas, solo los ajustes de pistas, incluir o excluir datos de automatización o importar todos los datos de pistas.

NOTA

Los ajustes de pista de estados de automatización de lectura/escritura, habilitar grabación, monitorizar, enmudecer/solo y visibilidad no se importan.

Al importar múltiples pistas que están relacionadas unas con otras a través de envíos, enrutados de salida, enlaces rápidos o faders VCA dentro del proyecto origen, estas relaciones se mantienen en su proyecto activo.

NOTA

Si su proyecto activo contiene destinos de enrutado con nombres idénticos como en el proyecto origen, las pistas importadas se conectan en consecuencia.

Dependiendo del tipo de pista, se aplican las siguientes reglas:

Pistas de audio, de instrumento, MIDI, de muestreador, VCA, de efecto y de carpeta

- Si está seleccionado **Nueva pista** como destino, se crea una nueva pista en el proyecto activo. Esta pista contiene todos los datos de pista importados, incluyendo track versions.
- Si está seleccionada como destino una pista existente, los datos de pista importados se aplican a esta pista.

  Si se importan eventos o partes a una pista existente, se mantienen los track versions existentes del proyecto activo, se añaden los track versions del proyecto origen y se crean nuevos track versions.

  Si se importa una pista de carpeta a una pista existente, se reemplaza el contenido de esta pista por completo con las pistas de la pista de carpeta importada.

Pistas de marcadores

- Si está seleccionado **Nueva pista** como destino, se crea una nueva pista de marcadores. Si su proyecto ya contiene 10 pistas de marcadores, no puede importar pistas de marcadores de otro proyecto. En este caso, primero debe eliminar una pista de marcadores ya existente.

  NOTA

  Los proyectos de proyectos Nuendo pueden contener más de 10 pistas de marcadores. Si importa pistas de marcadores de esos proyectos a Cubase, solo se importan a su proyecto las primeras 10 pistas de marcadores seleccionadas en el diálogo **Opciones de importación**.

- Si está seleccionada una pista de marcadores como destino, los datos de pista importados reemplazan a los datos de pista existentes.

Pistas de acordes

- Si está seleccionado **Nueva pista** como destino, se crea una nueva pista de acordes. Si su proyecto ya contiene una pista de acordes, esta se reemplaza por la pista de acordes importada.
- Si está seleccionada una pista de acordes como destino, los datos de pista importados reemplazan a los datos de pista existentes.

Pistas de video

- Si está seleccionado **Nueva pista** como destino, se crea una nueva pista de video. Si su proyecto ya contiene una pista de video, no puede importar una pista de video de otro proyecto. En este caso, debe eliminar la pista de video existente primero.

NOTA

Los proyectos de proyectos Nuendo pueden contener más de una pista de video. Si importa pistas de video de esos proyectos a Cubase, solo se importa a su proyecto la primera pista de video seleccionada en el diálogo **Opciones de importación**.

- Si está seleccionada una pista de video como destino, los datos de pista importados reemplazan a los datos de pista existentes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Opciones de importación de pistas en la página 168

Importar pistas de proyectos

Puede importar pistas de otros proyectos de Nuendo o Cubase.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Importar** > **Pistas del proyecto**.
2. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo de proyecto que contenga las pistas que quiera importar y haga clic en **Abrir**.
3. En el diálogo **Opciones de importación**, seleccione las pistas que quiera importar y haga los ajustes necesarios.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Las pistas se importan en su proyecto activo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Opciones de importación de pistas en la página 168
Track Versions en la página 189

Importar pistas de archivos de pistas

Puede importar pistas de archivos de pistas.

PRERREQUISITO

Ha creado por lo menos un archivo de pistas exportando las pistas seleccionadas desde un proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Importar** > **Archivo de pista**.
2. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo `.xml` del archivo de pistas y haga clic en **Abrir**.
3. En el diálogo **Opciones de importación**, seleccione las pistas que quiera importar y haga los ajustes necesarios.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

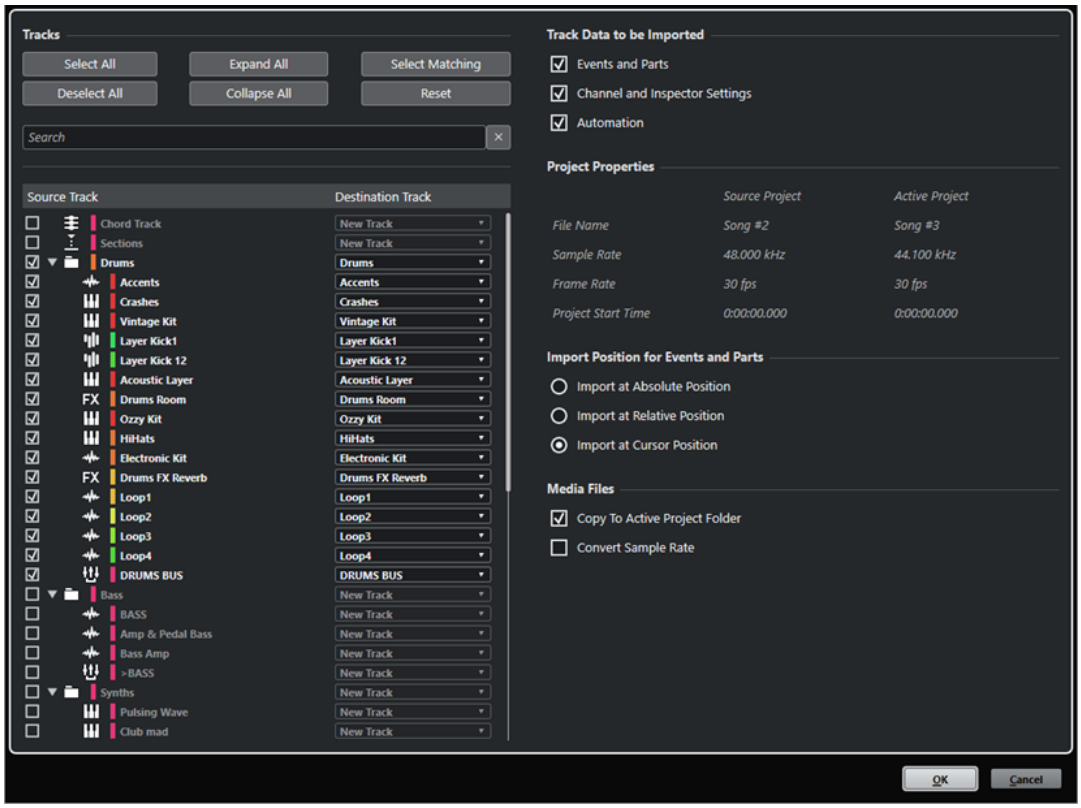
Las pistas se importan en el proyecto activo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Opciones de importación de pistas en la página 168
Track Versions en la página 189

Diálogo Opciones de importación de pistas

El diálogo **Opciones de importación** le permite activar pistas para su importación, especificar el destino en el proyecto activo y los datos de pista que se van a importar, y configurar más opciones de importación.

- Para abrir el diálogo **Opciones de importación** seleccione **Archivo** > **Importar** > **Archivo de pista** o **Archivo** > **Importar** > **Pistas desde proyecto** y abra el archivo de proyecto desde el que quiere importar pistas.



Pistas

Seleccionar todo

Selecciona todas las pistas.

Deseleccionar todo

Deselecciona todas las pistas.

Expandir todo

Expande la lista de pistas.

Plegar todo

Pliega la lista de pistas.

Seleccionar coincidentes

Ajusta pistas con nombres idénticos como el destino correspondiente de todas las pistas seleccionadas en la lista de pistas.

Reinicializar

Ajusta **Nueva pista** como destino de todas las pistas seleccionadas en la lista de pistas.

Campo de búsqueda

Le permite filtrar la lista de pistas. **Limpiar búsqueda** restablece el filtro.

Lista de pistas

Muestra las pistas que están seleccionadas en el proyecto. La columna **Pista de origen** le permite seleccionar las pistas que quiere importar en su proyecto. La columna **Pista de destino** le permite elegir un destino para la pista correspondiente.

Datos de pista a importar

Eventos y partes

Solo importa eventos y partes.

NOTA

- Si la pista importada contiene versiones de pistas, también se importan.
- Si los eventos o partes se importan a una pista existente, se crea una nueva versión de pista.

Ajustes de canal y de inspector

Importa todos los ajustes de pista, por ejemplo, ajustes de volumen, panorama, EQ, channel strip e **Inspector**, el enrutado de salida, envíos, cues, conexiones VCA y plug-ins.

NOTA

Los ajustes de pista de estados de automatización de lectura/escritura, habilitar grabación, monitorizar, enmudecer/solo y visibilidad no se importan de otros proyectos.

Automatización

Importa todos los datos de automatización que están relacionados con los datos de la pista importada.

NOTA

Si esta opción está desactivada al importar eventos o ajustes a una pista existente, sus datos de automatización se reinicializan.

Configuraciones de proyecto

Proyecto origen/Proyecto activo

Muestra el nombre de archivo, la velocidad de cuadro y el tiempo de inicio del proyecto tanto de las pistas importadas como de su proyecto activo.

NOTA

Las pistas importadas pueden contener archivos de medios con una frecuencia de muestreo que difiera de la frecuencia de muestreo de su proyecto destino. Los archivos con una frecuencia de muestreo diferente a la del proyecto destino se reproducen con velocidad y tono incorrectos.

Importar posición de eventos y partes

Importar en posición absoluta

Coloca los datos de pista importados en su posición de código de tiempo original en su proyecto activo.

Importar en posición relativa

Coloca los datos de pista importados en relación con el tiempo de inicio de su proyecto activo, teniendo en cuenta la hora de inicio del proyecto origen. Por ejemplo, si el proyecto origen comienza en el código de tiempo 01:00:00:00 con un evento situado en 02:00:00:00, y si el proyecto activo comienza en 02:00:00:00, el evento importado se sitúa en el código de tiempo 03:00:00:00.

Importar en posición del cursor

Coloca los datos de pista importados en relación con la posición del cursor en su proyecto activo, teniendo en cuenta la hora de inicio del proyecto origen. Por ejemplo, si el proyecto origen comienza en el código de tiempo 01:00:00:00 con un evento situado en 02:00:00:00, y si el cursor en su proyecto activo está situado en 02:00:00:00, el evento importado se sitúa en el código de tiempo 03:00:00:00.

NOTA

- Si el tiempo de inicio de su proyecto activo es posterior a la posición de los datos de la pista importada en el proyecto de origen, los datos importados no son visibles en el proyecto activo después de importar. En este caso, ajuste el tiempo de inicio del proyecto activo en consecuencia.
- Si el tiempo de final de su proyecto activo es anterior al tiempo de final de los datos de la pista importada, el tiempo de final de su proyecto se modifica en consecuencia.

Archivos de medios

Copiar a la carpeta de proyecto activa

Copia los archivos de medios de las pistas importadas a su carpeta de proyecto activo. Si esta opción está desactivada, se hace referencia a la ruta del archivo de medios del proyecto original.

Convertir frecuencia de muestreo

Convierte la frecuencia de muestreo de las pistas importadas a la frecuencia de muestreo de su proyecto activo.

NOTA

Esta opción solo está disponible si las frecuencias de muestreo de las pistas importadas y la de su proyecto activo son diferentes y **Copiar a la carpeta de proyecto activa** está activado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Track Versions en la página 189

Exportar pistas

Puede exportar las pistas seleccionadas como archivos de pistas. Esto es útil si quiere usar pistas específicas en otros proyectos, por ejemplo.

Los archivos de pistas contienen la información que está asociada con las pistas, como los ajustes del canal, las partes, los eventos y la automatización.

NOTA

Los ajustes específicos del proyecto, tales como el tempo, no se exportan a los archivos de pistas.

Los archivos de pistas se guardan como archivos `.xml`.

Al exportar pistas de audio y de video puede tanto referenciar a los archivos de medios como copiarlos a una carpeta aparte.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Presets de pista en la página 197
Exportar pistas de audio o video como archivos de pistas en la página 171

Exportar pistas como archivos de pistas

Puede exportar las pistas seleccionadas como archivos de pistas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las pistas que desee exportar.
2. Seleccione **Archivo** > **Exportar** > **Pistas seleccionadas**.
3. En el diálogo de archivos que se abre, seleccione o cree una carpeta para guardar el archivo de pistas como un único archivo `.xml`.
4. Introduzca un nombre de archivo y haga clic en **Guardar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Exportar pistas de audio o video como archivos de pistas en la página 171

Exportar pistas de audio o video como archivos de pistas

Puede exportar pistas de audio o de video como archivos de pistas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las pistas de audio o de video y todas las demás pistas que quiera exportar.
2. Seleccione **Archivo** > **Exportar** > **Pistas seleccionadas**.
3. En el diálogo de archivos que se abre, elija entre las siguientes opciones:
   - Haga clic en **Copiar** para incluir copias de los archivos de medios en la exportación.

     En el diálogo de archivos que se abre, seleccione una carpeta vacía o cree una nueva carpeta para guardar el archivo de pistas como `.xml` y su subcarpeta media.

     Haga clic en **Aceptar** para guardar el archivo de pistas.
   - Haga clic en **Referencia** para incluir una referencia a los archivos en la exportación.

     En el diálogo de archivos que se abre, seleccione o cree una carpeta para guardar el archivo de pistas como un único archivo `.xml`.
4. Introduzca un nombre para el archivo de pistas y haga clic en **Guardar**.

Exportar pistas MIDI como archivos MIDI estándar

Puede exportar pistas MIDI como archivos MIDI estándar. Esto le permite transferir material MIDI a virtualmente cualquier aplicación MIDI en cualquier plataforma.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Exportar archivo MIDI** > **Archivo MIDI**.
2. En el archivo de diálogo que se abre, especifique una ubicación y un nombre para el archivo.
3. Haga clic en **Guardar**.
4. En el diálogo **Opciones de exportación**, active las opciones de los ajustes que quiera exportar y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se exporta el archivo MIDI. Incluye los eventos de tempo y de tipo de compás del **Editor de la pista de tempo** o, si la pista de tempo está desactivada en la barra de **Transporte**, el tempo y tipo de compás actuales.

NOTA

Si quiere incluir otros ajustes del **Inspector** que no sean los especificados en las **Opciones de exportación**, use **Mezclar MIDI en el bucle** para convertir estos ajustes a eventos MIDI reales.

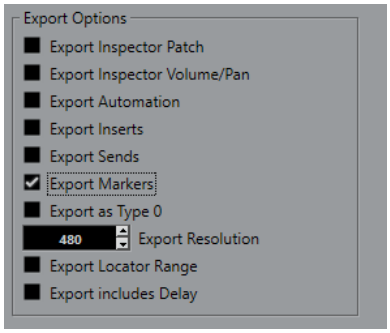
VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Opciones de exportación de archivos MIDI en la página 172
Fusionar eventos MIDI en una nueva parte en la página 824

Diálogo Opciones de exportación de archivos MIDI

Las **Opciones de exportación** de archivos MIDI le permiten especificar qué datos se incluyen en los archivos MIDI exportados.

- Para abrir las **Opciones de exportación** de archivos MIDI, seleccione **Archivo** > **Exportar** > **Archivo MIDI**.



Exportar la configuración de patch del inspector

Incluye ajustes de MIDI patch del **Inspector** como eventos de selección de banco MIDI y de cambio de programa en el archivo MIDI.

Exportar la configuración de volumen/pan del inspector

Incluye ajustes de volumen y panorama del **Inspector** como eventos de volumen y panorama MIDI en el archivo MIDI.

Exportar automatización

Incluye la automatización como eventos de controlador MIDI en el archivo MIDI. Esto también incluye la automatización grabada con el plug-in **MIDI Control**.

Si graba un controlador continuo (CC7, por ejemplo) y desactiva **Leer automatización** en la pista de automatización, solo se exporta la parte de datos de este controlador.

Exportar inserciones

Incluye modificadores MIDI e inserciones MIDI en el archivo MIDI.

Exportar envíos

Incluye envíos MIDI en el archivo MIDI.

Exportar marcadores

Incluye marcadores como eventos de marcador estándar de archivo MIDI en el archivo MIDI.

Exportar como Tipo 0

Exporta un archivo MIDI de tipo 0 con todos los datos en una única pista, pero en diferentes canales MIDI. Si desactiva esta opción, se exporta un archivo MIDI de tipo 1 con los datos en pistas individuales.

Resolución de exportación

Le permite ajustar una resolución MIDI entre 24 y 960 en el archivo MIDI. La resolución es el número de pulsos, o tics, por cada nota negra (PPQ) y determina la precisión con la que será capaz de ver y editar los datos MIDI. Cuanto más alta sea la resolución, mayor precisión conseguirá. La resolución se debería elegir dependiendo de la aplicación o el secuenciador en el que se vaya a usar el archivo MIDI, porque ciertas aplicaciones y secuenciadores pueden no soportar determinadas resoluciones.

Exportar rango de localizadores

Exporta solo el rango entre el localizador izquierdo y derecho.

Incluir Delay al exportar

Incluye en el archivo MIDI cualquier ajuste de retardo que haya hecho en el **Inspector**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Automatización en la página 733
Marcadores en la página 348
Parámetros de pista MIDI en la página 801
Fusionar eventos MIDI en una nueva parte en la página 824
Opciones de exportación en la página 1219

Dividir pistas de audio multicanal

Puede dividir pistas de audio multicanal estéreo o surround en varias pistas mono. Esto es útil si quiere usar las pistas en una aplicación que solo soporta pistas mono, o si quiere editar los canales individuales de un archivo multicanal.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione la pista que quiera dividir.
2. Seleccione **Proyecto** > **Convertir pistas** > **Multicanal a mono**.
3. En el diálogo **Dividir multicanal a mono**, haga sus cambios y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

- Las pistas se dividen en tantas pistas mono como corresponda según la configuración de canales de la pista de origen.
- Todas las configuraciones de canales de las pistas origen se copian a las pistas creadas por la operación dividir.
- El audio multicanal de la pista origen se divide en eventos mono que se insertan en las nuevas pistas.
- En la carpeta **Audio** del proyecto, se crea una subcarpeta llamada **Split** que contiene los nuevos archivos mono.

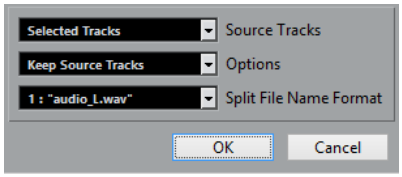
NOTA

- Si divide una pista estéreo, las pistas mono resultantes se panoramizan a izquierda y derecha, usando el panoramizador estéreo estándar.
- Si divide una pista multicanal y esta pista multicanal está enrutada a un bus de salida, un canal de grupo o un canal de FX con los subbuses correspondientes, todas las pistas mono resultantes se enrutan a sus canales asignados. Si no, las pistas mono resultantes se panoramizan en el centro.
- Si las configuraciones de canales de la pista origen y del archivo origen no coinciden porque la pista origen multicanal contiene, por ejemplo, un archivo mono, este archivo mono se copia a las 2 primeras pistas destino. Sin embargo, ya que la información de panorama no se tiene en consideración durante la división, el volumen del nuevo archivo mono puede que no se corresponda al del archivo en la pista original.

Diálogo Dividir multicanal a mono

El diálogo **Dividir multicanal a mono** le permite especificar cómo se convierten las pistas multicanal a pistas mono.

- Para abrir el diálogo **Dividir multicanal a mono**, seleccione **Proyecto** > **Convertir pistas** > **Multicanal a mono**.



Pistas de origen

Le permite seleccionar si quiere dividir todas las pistas multicanal o solo las seleccionadas.

Opciones

Le permite especificar lo que ocurre cuando se divide el archivo multicanal:

- **Mantener pistas origen**
  Inserta las nuevas pistas debajo de las pistas de origen.
- **Enmudecer pistas origen**
  Inserta las nuevas pistas debajo de las pistas de origen y las enmudece.
- **Suprimir pistas origen**
  Inserta las nuevas pistas y suprime las pistas de origen.
- **Crear nuevo proyecto**
  Crea un proyecto nuevo que contiene solo las pistas resultantes.

Formato para nombres de archivos divididos

Este menú emergente le permite especificar cómo se nombran las pistas y archivos divididos.

Mezclar pistas de audio mono a pistas multicanal

Puede convertir pistas mono en pistas multicanal para hacer que la edición y el mezclado sean más prácticos.

PRERREQUISITO

- Su proyecto contiene pistas con eventos de audio que no están en **Modo musical**.

- Las pistas encajan uniformemente con un número de archivos multicanal del formato de destino.
- Las pistas residen en el mismo nivel en la lista de pistas, es decir, bien en el nivel superior o bien dentro de la misma pista de carpeta.
- Las pistas encajan en términos de ajustes de canales y automatización.

  Si los ajustes difieren, se usan los ajustes de la pista de más arriba de cada grupo.

  Si los eventos de audio sueltos tienen diferentes envolventes de volumen, estas se calculan en el nuevo clip.
- El nivel de los eventos de origen no debería sobrepasar los 0 dB, de otro modo habría clipping en los archivos creados. La única excepción a esto son los archivos en formato de 32 bits flotantes.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: Seleccione las pistas que quiera convertir en la ventana de **Proyecto**.
2. Seleccione **Proyecto** > **Convertir pistas** > **Mono a multicanal**.
3. En el diálogo **Mezclar mono a multicanal**, haga sus cambios y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

- Las pistas se convierten en tantas pistas multicanal como corresponda al formato de destino.
- Los nombres de las pistas multicanal derivan de las pistas mono de origen.

  NOTA

  Se aplican las siguientes reglas de nombrado:

  - Si los nombres de pista de las pistas de origen terminan con un sufijo separado por un espacio o por un carácter especial que indica el canal del altavoz correspondiente, por ejemplo, «_L» o «(L)» para el canal izquierdo, este sufijo se elimina en el nombre de pista multicanal.
  - Si los nombres de pista de las pistas de origen no terminan con ningún sufijo de canal, la configuración de canales de la pista multicanal se añade a su nombre.
- Los eventos que tienen la misma posición en la línea de tiempo se convierten en un evento multicanal en la nueva pista.
- Si las duraciones de los eventos de origen no coinciden exactamente, se incluye el solapado en los nuevos eventos.
- En la carpeta **Audio** del proyecto se crea una subcarpeta llamada **Merge** que contiene los nuevos archivos multicanal.

NOTA

Si las salidas de las pistas mono están enrutadas a canales distintos dentro de un bus de salida, se selecciona este bus como salida de la pista multicanal.

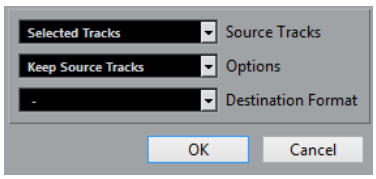
VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Mezclar mono a multicanal en la página 175
Exportar mezcla de audio en la página 1094

Diálogo Mezclar mono a multicanal

El diálogo **Mezclar mono a multicanal** le permite especificar cómo se convierten las pistas mono a pistas multicanal.

- Para abrir el diálogo **Mezclar mono a multicanal**, seleccione **Proyecto** > **Convertir pistas** > **Mono a multicanal**.



Pistas de origen

Le permite seleccionar si quiere mezclar todas las pistas mono o solo las seleccionadas.

Opciones

Le permite especificar lo que ocurre cuando se mezclan los archivos mono:

- **Mantener pistas origen**
  Inserta las nuevas pistas debajo de las pistas de origen.
- **Enmudecer pistas origen**
  Inserta las nuevas pistas debajo de las pistas de origen y las enmudece.
- **Suprimir pistas origen**
  Inserta las nuevas pistas y suprime las pistas de origen.
- **Crear nuevo proyecto**
  Crea un proyecto nuevo que contiene solo las pistas resultantes.

Formato de destino

Le permite seleccionar el formato del archivo o archivos multicanal.

NOTA

El número de pistas seleccionadas debe encajar con este formato. Las pistas se combinan de acuerdo con su orden en la lista de pistas.

Eliminar pistas seleccionadas

Puede eliminar las pistas seleccionadas de la lista de pistas.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **Proyecto** > **Eliminar pistas seleccionadas**.
  Si suprime pistas que no están vacías, se muestra un mensaje de aviso.

  NOTA

  Puede desactivar este mensaje. Para reactivar el mensaje, active **Mostrar aviso antes de suprimir pistas no vacías** en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición**).

Eliminar pistas vacías

Puede eliminar las pistas vacías de la lista de pistas.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **Proyecto** > **Eliminar pistas vacías**.

Mover pistas en la lista de pistas

Puede mover pistas hacia arriba o hacia abajo en la lista de pistas.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione una pista y arrastre hacia arriba o hacia abajo en la lista de pistas.

Renombrar pistas

Puede renombrar pistas.

PROCEDIMIENTO

1. Haga doble clic en el nombre de la pista e introduzca uno nuevo para la pista.
2. Pulse **Retorno**.
   Si quiere que todos los eventos de la pista tengan el mismo nombre, mantenga pulsada cualquier tecla modificadora y pulse **Retorno**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Si la opción **Nombres de pista para partes** está activada en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición**), y mueve un evento de una pista a otra, este se nombrará automáticamente de acuerdo con su nueva pista.

Asignar colores automáticamente a nuevas pistas/canales

Puede asignar colores automáticamente a las pistas o canales recién añadidos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición** > **Preferencias**.
2. Abra la página **Interfaz de usuario** y seleccione **Colores de pistas y canales de MixConsole**.
3. Abra el menú emergente **Modo automático de color de pista/canal** y seleccione una opción.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Cualquier pista/canal que hayas añadido usando **Añadir pista** o arrastrando archivos desde el rack **Medios** hasta el visor de eventos se colorean automáticamente según sus ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Interfaz de usuario - Colores de pistas y canales de MixConsole en la página 1228

Mostrar imágenes de pista

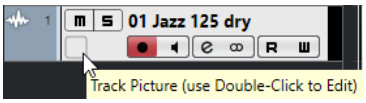
Puede añadir imágenes a pistas para reconocer sus pistas fácilmente. Las imágenes de pistas están disponibles para pistas de audio, instrumento, MIDI, canal FX, y canal de grupo.

PRERREQUISITO

Ajuste la altura de pista a al menos 2 filas.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en cualquier pista en la lista de pistas.
2. En el menú contextual de la lista de pistas, seleccione **Mostrar imágenes de pista**.



Si mueve el ratón hacia la izquierda en una pista, aparece un rectángulo resaltado.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Haga doble clic en el rectángulo para abrir el **Buscador de imágenes de pista** y configure una imagen de pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Buscador de imágenes de pista en la página 178

Buscador de imágenes de pista

El **Buscador de imágenes de pista** le permite configurar y seleccionar imágenes que se puedan mostrar en la lista de pistas y en **MixConsole**. Las imágenes de pistas son útiles para reconocer pistas y canales fácilmente. Puede seleccionar imágenes desde el contenido de fábrica o añadir imágenes nuevas a la biblioteca de usuario.

- Para abrir el **Buscador de imágenes de pista** de una pista, haga doble clic en la esquina inferior izquierda de la lista de pistas.



Fábrica

Muestra el contenido de fábrica en el buscador de imágenes.

Buscador de imágenes

Muestra las imágenes que puede asignar a la pista/canal seleccionada.

Usuario

Muestra su contenido de usuario en el buscador de imágenes.

Importar

Abre un diálogo de archivo que le permite seleccionar imágenes en formato bmp, jpeg, o png y las añade a la biblioteca de usuario.

Eliminar imágenes seleccionadas de la biblioteca de usuario

Elimina las imágenes seleccionadas de la biblioteca de usuario.

Reinicializar imagen actual

Elimina la imagen de la pista/canal seleccionado.

Mostrar previsualización/Ocultar previsualización

Abre/Cierra una sección con más ajustes de color y zoom.

Previsualización de imagen de pista

Muestra la imagen de la pista actual. Cuando hace zoom sobre la imagen, puede arrastrar con el ratón para cambiar su parte visible.

Color de pista

Abre el **Selector de color** que le permite seleccionar un color de pista.

Intensidad

Le permite aplicar el color de pista a la imagen de pista y ajustar la intensidad de color.

Zoom

Le permite cambiar el tamaño de la imagen de pista.

Rotar

Le permite rotar la imagen de pista.

Ajustar la altura de pista

Puede agrandar la altura de pista para mostrar los eventos de la pista con más detalle, o puede disminuir la altura de varias pistas para tener una mejor visión general de su proyecto.

- Para cambiar la altura de una pista individual, haga clic sobre su borde inferior en la lista de pistas y arrástrelo hacia arriba o hacia abajo.
- Para cambiar la altura de todas las pistas a la vez, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd**, haga clic en el borde inferior de una pista, y arrástrela hacia arriba o hacia abajo.
- Para establecer el número de pistas de la vista en la ventana de **Proyecto**, use el menú de zoom de pista.
- Para establecer la altura de pista automáticamente cuando seleccione una pista, haga clic en **Edición** > **Expandir pista seleccionada**.

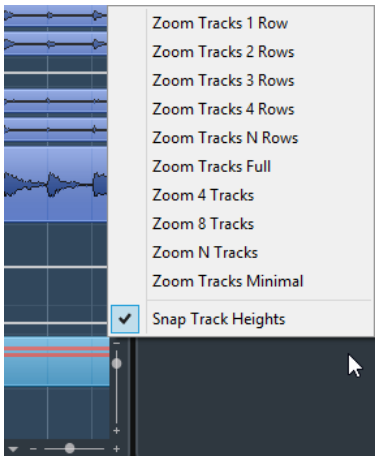
VÍNCULOS RELACIONADOS

Menú de zoom de pista en la página 179
Diálogo Configuración de controles de pista en la página 117

Menú de zoom de pista

El menú emergente de zoom de la pista le permite establecer el número de pistas y la altura de pista en la ventana de **Proyecto**.

- Para abrir el menú emergente de zoom de la pista en la esquina inferior derecha de la ventana de **Proyecto**, haga clic en el botón de flecha que está encima del control de zoom vertical.



Están disponibles las siguientes opciones:

Zoom en las pistas: x líneas
Hace zoom a todas las alturas de pistas para mostrar el número especificado de filas.

Zoom completo en la pista
Hace zoom a todas las pistas para que quepan en la ventana del **Proyecto** activo.

Zoom en las pistas: N filas
Le permite establecer el número de filas que han de caber en la ventana del **Proyecto** activo.

Zoom en N pistas
Hace zoom el número especificado de pistas para que quepan en la ventana del **Proyecto** activo.

Zoom en N pistas
Le permite establecer el número de pistas para que quepan en la ventana del **Proyecto** activo.

Zoom mínimo en pistas
Hace zoom sobre todas las alturas de pistas a su tamaño mínimo.

Ajustar alturas de pista
Cambia la altura de pista en incrementos fijos cuando la redimensiona.

Seleccionar pistas

Puede seleccionar una o más pistas en la lista de pistas.

- Para seleccionar una pista, haga clic sobre ella en la lista de pistas.
- Para seleccionar varias pistas, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en varias pistas.
- Para seleccionar un rango de pistas, pulse **Mayús** y haga clic en la primera y en la última pista en un rango continuo de pistas.

Las pistas seleccionadas se resaltan en la lista de pistas.

VÍNCULOS RELACIONADOS
La selección de pistas sigue a la selección de eventos en la página 1208
Desplazar hasta la pista seleccionada en la página 1211
Seleccionar canal/pista si Solo está activado en la página 1211
Seleccionar canal/pista si ventana de Configuraciones de canal está abierta en la página 1211

Seleccionar pistas con las teclas de flecha

Puede seleccionar pistas y eventos con la tecla **Flecha arriba** o la tecla **Flecha abajo** del teclado del ordenador. Sin embargo, puede hacer que la tecla **Flecha arriba** y la tecla **Flecha abajo** solo se puedan usar para seleccionar pistas.

- Para hacer que la tecla **Flecha arriba** y la tecla **Flecha abajo** solo se puedan usar para seleccionar pistas, active **Usar los comandos de navegación arriba/abajo solo para la selección de pistas** en el diálogo de **Preferencias** (página **Opciones de edición**).

Se aplica lo siguiente:

- Si esta opción está desactivada y no está seleccionado ningún evento/parte en la ventana de **Proyecto**, la tecla **Flecha arriba** y la tecla **Flecha abajo** se usan para navegar entre las pistas en la lista de pistas.
- Si esta opción está desactivada y un evento/parte está seleccionado en la ventana de **Proyecto**, la tecla **Flecha arriba** y la tecla **Flecha abajo** todavía navegan por las pistas en la lista de pistas – pero en la pista seleccionada, el primer evento/parte también será automáticamente seleccionado.
- Si esta opción está activada, la tecla **Flecha arriba** y la tecla **Flecha abajo** solo se usan para cambiar la selección de pista – la selección actual de eventos/partes en la ventana de **Proyecto** no se cambia.

Deseleccionar pistas

Puede deseleccionar pistas que estén seleccionadas en la lista de pistas.

PROCEDIMIENTO

- Pulse **Mayús** y haga clic en una pista seleccionada.

RESULTADO

Se deselecciona la pista.

Duplicar pistas

Puede duplicar una pista con todos sus contenidos y ajustes de canal.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **Proyecto** > **Duplicar pistas**.

RESULTADO

La pista duplicada aparecerá debajo de la pista original.

Desactivar pistas

Puede desactivar pistas de audio, de instrumento, de MIDI y de muestreador que no quiera reproducir o procesar por el momento. Desactivar una pista pone su volumen de salida a cero y apaga toda actividad de disco y proceso de la pista.

PROCEDIMIENTO

- Haga clic derecho en la lista de pistas y seleccione **Desactivar pista** en el menú contextual.

RESULTADO

El color de la pista cambia y se oculta el canal correspondiente en **MixConsole**.

Para activar una pista deshabilitada y restaurar todos los ajustes de canal, haga clic derecho en la lista de pistas y seleccione **Activar pista**.

Organizar pistas en pistas de carpeta

Puede organizar sus pistas en carpetas moviendo pistas a pistas de carpeta. Esto le permite realizar ediciones en varias pistas como una entidad. Las pistas de carpeta pueden contener cualquier tipo de pista, incluyendo otras pistas de carpeta.

- Para añadir una pista de marcadores, haga clic en **Añadir pista**, en el área de controles de pista globales de la lista de pistas y haga clic en **Carpeta**.
- Para añadir una nueva pista de carpeta y mover ahí todas las pistas seleccionadas, abra el menú **Proyecto** y, desde el submenú **Plegado de pistas**, seleccione **Mover pistas seleccionadas a nueva carpeta**.
- Para mover pistas a una carpeta, selecciónelas y arrástrelas hasta la pista de carpeta.
- Para eliminar pistas de una carpeta, selecciónelas y arrástrelas fuera de la carpeta.
- Para ocultar/mostrar pistas en una carpeta, haga clic en el botón **Expandir/Comprimir carpeta** de la pista de carpeta.
- Para ocultar/mostrar datos en una pista de carpeta, abra el menú contextual de la pista de carpeta y seleccione una opción en el submenú **Mostrar datos en pistas de carpeta**.
- Para enmudecer o poner en solo todas las pistas de una pista de carpeta, haga clic en el botón **Enmudecer** o **Solo** de la pista de carpeta.

NOTA

Las pistas ocultadas se reproducen como de costumbre.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Modo Editar en grupo en la página 226

Mover pistas a pistas de carpeta

Puede mover sus pistas a pistas de carpeta para organizarlas y realizar ediciones en varias pistas como una entidad. Puede mover cualquier tipo de pista incluyendo otras pistas de carpeta a pistas de carpeta.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **Proyecto** > **Plegado de pistas** > **Mover pistas seleccionadas a nueva carpeta**.

RESULTADO

Esto crea una nueva carpeta y mueve todas las pistas seleccionadas a ella.

NOTA

También puede arrastrar y soltar pistas dentro o fuera de una pista de carpeta.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pistas de carpeta en la página 150

Gestionar audio solapado

La norma básica para las pistas de audio es que cada pista solo puede reproducir un único evento de audio simultáneamente. Si dos o más eventos están solapados, solo se reproduce el que está en frente. Puede, sin embargo, seleccionar el evento/región que quiera reproducir.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Haga clic derecho en el evento de audio, en el visor de eventos, y seleccione el evento o región deseado del submenú **Al frente** o **Ajustar a la región**.

    NOTA

    Las opciones disponibles dependen de si ha realizado una grabación lineal o cíclica y del modo de grabación usado. Al grabar audio en modo ciclo, el evento grabado se divide en regiones, una para cada toma.
  - Haga clic en la manecilla central del borde inferior de un evento apilado y seleccione una entrada en el menú emergente.
  - En la lista de pistas, active **Mostrar carriles** y seleccione la toma que desee.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Carriles, tomas y eventos solapados en la página 185

Menú Plegado de pistas

Puede mostrar, ocultar, o invertir pistas que se muestren en el visor de eventos de la ventana de **Proyecto**. Esto le permite dividir el proyecto en varias partes creando varias pistas de carpeta para los diferentes elementos del proyecto, y mostrar/ocultar sus contenidos seleccionando una función de menú o usando un comando de teclado. También puede plegar de este modo pistas de automatización.

- Para abrir el submenú **Plegado de pistas**, seleccione **Proyecto** > **Plegado de pistas**.

Están disponibles las siguientes opciones:

Plegar/Desplegar pista seleccionada

Invierte el estado de plegado de la pista seleccionada.

Plegar pistas

Pliega todas las pistas de carpeta en la ventana de **Proyecto**.

NOTA

El comportamiento de esta función depende del ajuste **El plegado de pistas afecta a todos los niveles subordinados** en el diálogo **Preferencias**.

Desplegar pistas

Despliega todas las pistas de carpeta en la ventana de **Proyecto**.

NOTA

El comportamiento de esta función depende del ajuste **El plegado de pistas afecta a todos los niveles subordinados** en el diálogo **Preferencias**.

Invertir el plegado actual

Invierte los estados de plegado de las pistas en la ventana de **Proyecto**. Esto significa que todas las pistas que estaban plegadas serán desplegadas y todas las pistas desplegadas se plegarán.

Mover pistas seleccionadas a nueva carpeta

Mueve todas las pistas seleccionadas a la pista de carpeta. Esta opción de menú está disponible si por lo menos hay disponible una pista de carpeta.

NOTA

- Puede asignar comandos de teclado para estas opciones del menú en el diálogo **Comandos de teclado** en la categoría **Proyecto**.
- Si activa **El plegado de pistas afecta a todos los niveles subordinados** en el diálogo de **Preferencias** (página **Opciones de edición—Proyecto y MixConsole**), el plegado de pistas se aplica a todos los subelementos de las pistas.

Visor de eventos en pistas de carpeta

Las pistas de carpeta cerradas pueden mostrar datos de las pistas de audio, MIDI, e instrumento contenidas, como bloques de datos o eventos.

Cuando cierra pistas de carpetas, los contenidos de las pistas contenidas se muestran como bloques de datos o eventos. Dependiendo de la altura de la pista de carpeta, la visualización de los eventos puede ser más o menos detallada.

Modificar el visor de eventos en pistas de carpeta

Puede modificar el visor de eventos en pistas de carpeta.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en la carpeta de pista.
2. En el menú contextual, seleccione **Mostrar datos en pistas de carpeta**.
   Tiene las siguientes opciones:
   - **Siempre mostrar datos**
     Muestra siempre bloques de datos o detalles de eventos.
   - **Nunca mostrar datos**
     No muestra nada.
   - **Ocultar datos al expandir**
     Oculta el visor de eventos cuando abre pistas de carpeta.
   - **Mostrar detalles de eventos**
     Muestra detalles de eventos en lugar de bloques de datos.

   NOTA

   Puede cambiar estos ajustes en el diálogo **Preferencias** (página **Visualización de eventos—Carpetas**).

VÍNCULOS RELACIONADOS

Visualización de eventos - Carpetas en la página 1215

Carriles, tomas y eventos solapados

A continuación nos centramos en las grabaciones en ciclo con tomas. Sin embargo, también puede aplicar operaciones de carriles y métodos de comping en los eventos o partes solapadas que ensamble en una pista.

Si realiza una grabación en ciclo en los modos **Mantener historial** o **Ciclo historial + reemplazar** (audio) o en los modos **Apilado** o **Mezcla-Apilado** (MIDI), las vueltas del ciclo de grabación se muestran en la pista con la última toma activa grabada y arriba del todo.

El modo **Mostrar carriles** le da una buena visión general de todas sus tomas. Si activa el botón **Mostrar carriles**, las tomas grabadas se muestran en carriles separados.



Los carriles se gestionan diferente, dependiendo de si trabaja con audio o con MIDI:

Audio

Como cada pista de audio solo puede reproducir un único evento de audio a la vez, solo oye la toma que está activada para reproducción, por ejemplo, la última vuelta del ciclo de grabación.

MIDI

Las tomas (partes) MIDI solapadas se pueden reproducir a la vez. Si grabó en modo **Mezcla-Apilado**, oirá todas las tomas de todas las vueltas del ciclo.

Los carriles se pueden reordenar, redimensionar, y hacer zoom como pistas normales.

Para poner un carril en solo, puede activar su botón de **Solo**. Esto le permite oír el carril en el contexto del proyecto. Si quiere oír la toma sin el contexto del proyecto, también tiene que activar el botón de **Solo** de la pista principal.

Ensamblar una toma perfecta

Puede reproducir, dividir y activar tomas para combinar las mejores partes de su grabación en una toma final.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la herramienta **Comp** o la herramienta **Seleccionar**.
2. Lleve una toma al frente para seleccionarla para su reproducción y escúchela.
3. Escuche diferentes tomas para compararlas con más detalle.
4. Si es necesario, divida sus tomas en secciones más pequeñas, cree nuevos rangos y tráigalos al frente.
5. Continúe hasta que quede satisfecho con el resultado.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Después de ensamblar su toma perfecta, puede mejorarla.

- Para resolver solapamientos automáticamente y eliminar carriles vacíos, haga clic derecho en la pista y seleccione **Limpiar carriles**.

Para audio, proceda como sigue:

- Aplique fundidos y fundidos cruzados automáticos a las tomas compuestas.
- Para poner todas las tomas en un único carril, y eliminar todas las tomas en segundo plano, seleccione todas las tomas y seleccione **Audio** > **Avanzado** > **Suprimir solapamientos**.

- Para crear un evento nuevo y continuo de todas las tomas seleccionadas, seleccione **Audio** > **Convertir selección en archivo (bounce)**.

Para MIDI, proceda como sigue:

- Abra sus tomas en un editor MIDI para realizar refinamientos como eliminar o editar notas.
- Para crear una parte nueva y continua de todas las tomas seleccionadas que se coloca en un único carril, seleccione todas las tomas y seleccione **MIDI** > **Volcar MIDI**.
- Para crear una parte nueva y colocarla en una nueva pista, seleccione **MIDI** > **Mezclar MIDI en el bucle**.

Finalmente, limpie los carriles así:

- Haga clic derecho en una pista y seleccione **Crear pistas a partir de carriles**.

  El carril se convierte en una nueva pista.

Operaciones de ensamblaje

A menos que se indique lo contrario, todas las operaciones se pueden realizar tanto en la ventana de **Proyecto** como en el **Editor de partes de audio**. La opción de **Ajustar** se tiene en cuenta, y todas las operaciones se pueden deshacer.

Para ensamblar una toma perfecta puede usar la herramienta **Comp**, la herramienta **Seleccionar** o la herramienta de **Selección de rango**.

- La herramienta **Comp** modifica todas las tomas de todos los carriles a la vez.

  Es útil si las tomas grabadas tienen las mismas posiciones de inicio y fin.
- La herramienta **Seleccionar** y la herramienta **Selección de rango** afectan a tomas únicas en carriles individuales.

  Si esto no es lo que quiere, puede realizar sus ediciones en la pista principal o usar la herramienta **Comp**.

NOTA

Si ensambla eventos apilados en una pista de audio, desactive **Tratar eventos de audio enmudecidos como borrados** en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Audio**).

Puede realizar las siguientes operaciones:

Operaciones de ensamblaje

Operación	**Herramienta Comp**	**Herramienta Seleccionar/ Selección de rango**
Seleccionar (solo en la ventana de **Proyecto**)	Mantenga pulsado **Mayús** y haga clic en una toma.	Haga clic en una toma.

Operación	**Herramienta Comp**	**Herramienta Seleccionar/ Selección de rango**
Al frente	Haga clic en una toma. Haga clic dos veces para alternar.	Coloque el cursor del ratón sobre la parte central del borde inferior de una toma hasta que pase a ser el símbolo de **Comp** y haga clic. Haga clic dos veces para alternar. Para MIDI esto enmudece/ desenmudece una toma.
Comp (crea un nuevo rango y lo lleva hasta el frente, solo en la ventana de **Proyecto**)	Haga clic y arrastre en un carril. Todas las tomas se dividen al inicio y final del rango. Si las tomas de audio son adyacentes sin espacios o fundidos y el material en sí encaja, las tomas se fusionan dentro del rango.	-
Escuchar	Pulse **Ctrl/Cmd** para activar la herramienta **Altavoz** y haga clic en la posición en la que quiere comenzar la reproducción.	Vea a la izquierda.
Desplazar	Haga clic y arrastre en la pista principal.	Haga clic y arrastre en cualquier carril.
Redimensionar	Arrastre las manecillas de redimensionado. Se ven afectadas todas las tomas con las mismas posiciones de inicio y final. La redimensión se limita al inicio o final de las tomas adyacentes. Esto le asegura que no creará solapamientos accidentalmente.	Arrastre las manecillas de redimensionado.
Corregir la temporización (Desplazar contenido del evento)	Seleccione una toma, mantenga pulsado **Alt/ Opción** - **Mayús** (el modificador de herramienta de Desplazar contenido del evento) y arrastre con el ratón.	Vea a la izquierda.

Operación	Herramienta Comp	Herramienta Seleccionar/ Selección de rango
Dividir	Pulse **Alt/Opción** y haga clic en una toma. Si divide una parte MIDI y la posición de la división interseca con una o varias notas MIDI, el resultado depende de la opción **Dividir eventos MIDI**, en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—MIDI**).	Vea a la izquierda.
Ajuste las divisiones	Coloque el cursor del ratón sobre una división y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.	Vea a la izquierda.
Pegar divisiones	Traiga un nuevo rango al frente.	Seleccione un rango que cubra todas las divisiones que quiera pegar y haga doble clic.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Dividir eventos en la página 221

Definir la base de tiempo de la pista

La base de tiempo de una pista determina si los eventos en una pista se colocan en compases y tiempos (base de tiempo musical) o en la línea de tiempo (base de tiempo lineal). Cambiar el tempo de la reproducción solo afecta a la posición de tiempo de los eventos en pistas con base de tiempo musical.

PROCEDIMIENTO

- En la lista de pistas, haga clic en **Alternar base de tiempo** para cambiar la base de tiempo.

RESULTADO

La base de tiempo musical se indica con un símbolo de nota:



La base de tiempo lineal se indica con un símbolo de reloj:



NOTA

Alternar entre la base de tiempo lineal y la musical da como resultado una pequeña pérdida de precisión de posicionamiento. Por consiguiente, debería evitar cambiar repetidamente entre los dos modos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

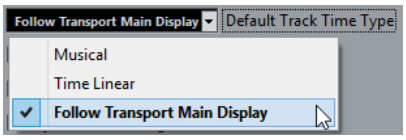
Editar el tempo y el tipo de compás en la página 1063

Definir la base de tiempo por defecto de la pista

Puede especificar el tipo de tiempo por defecto para las nuevas pistas (audio, grupo/FX, MIDI y marcadores).

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **Opciones de edición**.
2. Abra el menú emergente **Base de tiempo por defecto para las pistas** y seleccione un tipo de base de tiempo de pista.



RESULTADO

Si seleccionó **Usar los ajustes de visualización primaria de la barra de transporte**, se usa el ajuste de formato de tiempo primario de la barra de **Transporte**. Cuando esto se ajusta a **Compases+Tiempos**, se añaden pistas con base de tiempo musical. Cuando esto se ajusta a cualquiera de las demás opciones (Segundos, Código de tiempo, Muestras, etc.), todas las nuevas pistas usan base de tiempo lineal.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Base de tiempo por defecto para las pistas en la página 1207

Track Versions

Las versiones de pistas (Track Versions) el permiten crear y gestionar varias versiones de los eventos y de las partes de la misma pista.

Las versiones de pistas están disponibles para pistas de audio, MIDI e instrumento. También pueden tener versiones de la pista de acordes, la pista de tipo de compás y la pista de tempo.

Las versiones de pistas son útiles para las siguientes tareas:

- Empezar nuevas grabaciones desde cero.
- Comparar diferentes tomas y composiciones.
- Gestionar tomas grabadas en una grabación multipista.

NOTA

Las versiones de pistas no están disponibles para pistas de automatización.

Las versiones de pistas se incluyen en las pistas archivadas y en las copias de seguridad de proyectos.

Los comandos de teclado de versiones de pistas se pueden encontrar en la categoría **Track Versions** del diálogo **Comandos de teclado**.

Menú emergente Track Versions

El menú emergente **Track Versions** está disponible en todos los tipos de pistas que soporten versiones de pistas. Contiene las funciones más importantes para gestionar versiones de pistas y listas de versiones de pistas.

- Para abrir el menú emergente **Track Versions** de una pista, haga clic en la flecha que está a la derecha del nombre de la pista.



Están disponibles las siguientes opciones:

Lista de versiones de pista

Lista todas las versiones de pistas de la pista en la que abrió el menú emergente de **Track Versions** y le permite activar una versión de pista.

Nueva versión

Crea una versión de pista nueva y vacía para todas las pistas seleccionadas.

Duplicar versión

Crea una copia de la versión de pista activa para todas las pistas seleccionadas.

Renombrar versión

Abre un diálogo que le permite cambiar el nombre de la versión de pista para las pistas seleccionadas.

Suprimir versión

Suprime la versión de pista activa para todas las pistas seleccionadas. Solo está disponible si la pista tiene más de una versión de pista.

Seleccionar pistas con el mismo ID de versión

Selecciona todas las pistas que tienen una versión de pista con el mismo ID.

Mostrar nombre de versión en lista de pistas

Muestra/Oculta el nombre de la versión junto al nombre de la pista en la lista de pistas.

Sección Track Versions

La sección **Track Versions** del **Inspector** le permite ver y gestionar las versiones de una pista seleccionada. Está disponible en pistas de audio, pistas MIDI, pistas de instrumento, la pista de muestreador y la pista de acordes.

- Para abrir la sección **Track Versions** de una pista, seleccione la pista y, en el **Inspector**, haga clic en la sección **Track Versions**.



Indicador de versión de pista

Indica que existe más de una versión de pista.

Nombre

Muestra el nombre de la versión. Haga doble clic para cambiarlo. El nombre cambiará en todas las pistas seleccionadas.

ID

Muestra el ID de la versión de pista.

Lista de versiones de pista

Lista todas las versiones de pistas y le permite activar una de ellas en todas las pistas seleccionadas.

Nueva versión

Crea una versión de pista nueva y vacía para todas las pistas seleccionadas.

Duplicar versión

Crea una copia de la versión de pista activa para todas las pistas seleccionadas.

Suprimir versión

Suprime la versión de pista activa para todas las pistas seleccionadas. Esta función solo está disponible si la pista tiene más de una versión de pista.

Crear nuevos Track Versions

Puede crear versiones de pistas nuevas y vacías para las pistas seleccionadas.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, seleccione las pistas para las que quiera crear una nueva versión de pista.
2. Seleccione **Proyecto** > **Track Versions** > **Nueva versión**.

   NOTA

   También puede usar la sección **Track Versions** del **Inspector** (solo disponible en pistas de audio, pistas MIDI, pistas de instrumento y la pista de acordes) o el menú emergente **Track Versions** en la lista de pistas para crear una nueva versión de pista.

RESULTADO

El visor de eventos muestra una versión de pista nueva y vacía. Los eventos de las versiones anteriores de pistas se ocultan. La lista de pistas muestra un nombre de versión por defecto.

IDs de Track Versions

A todas las versiones de pistas se les asigna una ID automáticamente. Las versiones de pistas creadas juntas tienen el mismo ID de versión de pista y se pueden seleccionar a la vez.

En la sección **Track Versions** del **Inspector**, el ID de la versión de pista se muestra en la columna **ID** de la lista de versiones de pistas.

En la lista de pistas, puede abrir el menú emergente **Track Versions** para ver el ID de la versión de pista.

Seleccionar pistas según ID de Track Version

Puede seleccionar simultáneamente todas las pistas que compartan el mismo ID de versión de pista.

PROCEDIMIENTO

1. Active la versión de pista.
2. Seleccione **Proyecto** > **Track Versions** > **Seleccionar pistas con el mismo ID de versión**.

RESULTADO

Se seleccionan todas las pistas que tienen versiones de pistas con el mismo ID.

Asignar un ID común

Las versiones de pistas en pistas diferentes que no fueron creadas juntas tienen IDs de versiones de pistas diferentes. Las versiones de pistas con IDs diferentes no se pueden activar juntas. Para hacerlo debe asignar un nuevo ID de versión a esas pistas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las pistas y active las versiones de pistas a las que quiera asignarles un ID de versión común.
2. Seleccione **Proyecto** > **Track Versions** > **Asignar ID de versión común**.

RESULTADO

Se asigna un ID nuevo a todas las versiones de pistas activas en las pistas seleccionadas. Las pistas se marcan ahora como juntas. Ahora las puede activar a la vez.

Activar Track Version

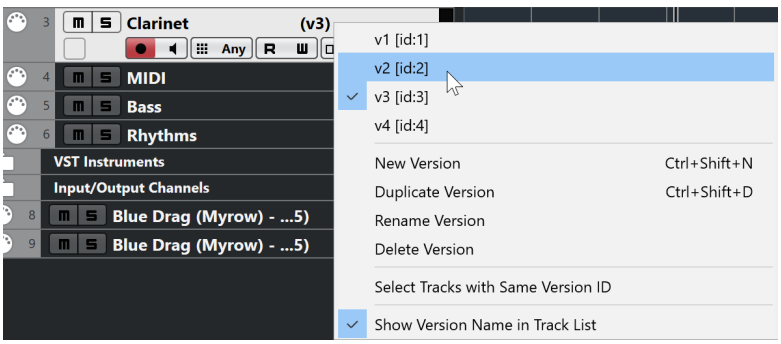
Si creó más de una versión para una pista, puede mostrar los eventos de una versión de pista específica en el visor de eventos. A este proceso normalmente se le denomina activar versiones de pistas.

Activar Track Versions

Puede activar una de sus versiones de pistas. Esto también le permite mostrar sus eventos en el visor de eventos.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en la flecha que está a la derecha del nombre de la pista para abrir el menú emergente **Track Versions**.



2. Seleccione la versión de pista que quiera activar.
3. Opcional: Active **Mostrar nombre de versión en lista de pistas**.

Esto muestra el nombre de versión junto al nombre de pista en la lista de pistas.

RESULTADO

La versión seleccionada se activa y sus eventos se muestran en el visor de eventos.

NOTA

Si trabaja con pistas de audio, pistas MIDI, pistas de instrumento, la pista de muestreador o la pista de acordes, también puede usar la sección **Track Versions** del **Inspector** para activar una versión de pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Menú emergente Track Versions en la página 190
Nombres de Track Version en la página 195

Activar Track Versions en múltiples pistas

Puede activar simultáneamente versiones de pistas en múltiples pistas si estas versiones de pistas comparten el mismo ID.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione todas las pistas para las que quiera activar una versión de pista específica.
2. Haga clic en la flecha que está a la derecha de un nombre de pista para abrir el menú emergente **Track Versions**.
3. Seleccione la versión de pista que quiera activar de la lista.

RESULTADO

La versión de pista seleccionada se activa en todas las pistas seleccionadas y los eventos correspondientes se muestran en el visor de eventos.

NOTA

Si trabaja con pistas de audio, pistas MIDI, pistas de instrumento o la pista de acordes, también puede usar la sección **Track Versions** del **Inspector** para activar una versión de pista.

Duplicar Track Versions

Puede duplicar una versión de pista creando una nueva versión de pista que contenga una copia de la versión de pista activa.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, seleccione la pista y active la versión de pista que quiera duplicar.
2. Seleccione **Proyecto** > **Track Versions** > **Duplicar versión**.

   En el visor de eventos, se muestra una versión de pista duplicada. En la lista de pistas, se muestra un nombre de versión por defecto para el duplicado.

   NOTA

   También puede usar la sección **Track Versions** del **Inspector** en pistas de audio, pistas MIDI, pistas de instrumento, y la pista de acordes o el menú emergente **Track Versions** en la lista de pistas para duplicar una versión de pista.

Suprimir Track Versions

Puede suprimir las versiones de pistas que ya no necesite.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las pistas y active las versiones de pistas que quiera eliminar.
2. Seleccione **Proyecto** > **Track Versions** > **Suprimir versión**.

   NOTA

   También puede usar la sección **Track Versions** del **Inspector** en pistas de audio, pistas MIDI, pistas de instrumento, y la pista de acordes o el menú emergente **Track Versions** en la lista de pistas para suprimir la versión de pista activa en las pistas seleccionadas.

Copiar y pegar rangos de selección entre Track Versions

Puede copiar y pegar rangos entre diferentes versiones de pista, incluso a través de varias pistas.

PRERREQUISITO

Tiene por lo menos 2 versiones de pistas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la herramienta **Selección de rango**.
2. Seleccione un rango de la versión de pista que quiera copiar.
3. Seleccione **Edición** > **Copiar**.
4. Active la versión de pista sobre la que quiere insertar el rango copiado.
5. Seleccione **Edición** > **Pegar**.

RESULTADO

El rango copiado de la primera versión de pista se pega en la segunda versión de pista, en la misma posición exacta.

NOTA

Si quiere realizar tareas de composición más complicadas, le recomendamos que seleccione **Proyecto** > **Track Versions** > **Crear carriles a partir de versiones** y continúe con la herramienta **Comp**.

Copiar y pegar eventos seleccionados entre Track Versions

Puede copiar y pegar eventos seleccionados entre diferentes Track Versions, incluso a través de varias pistas.

PRERREQUISITO

Tiene al menos 2 versiones de pistas y ha dividido los eventos correspondientes con la herramienta **Dividir**, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la herramienta **Seleccionar**.
2. Seleccione los eventos que quiera copiar.
3. Seleccione **Edición** > **Copiar**.

4. Active la versión de pista sobre la que quiere insertar los eventos copiados.
5. Seleccione **Edición** > **Funciones** > **Pegar al origen**.
   Esto asegura que los eventos se insertan en la misma posición exactamente.

RESULTADO

Los eventos copiados de la primera versión de pista se pegan en la segunda versión de pista, en la misma posición exacta.

Nombres de Track Version

Cada versión de pista tiene un nombre por defecto.

Si hay más de una versión disponible para la pista, el nombre la versión de pista se muestra en la lista de pistas y en la sección **Track Versions** del **Inspector**. Por defecto, las versiones de pistas se nombran como v1, v2, etc. Sin embargo, puede renombrar cada versión de pista a su gusto.

NOTA

Puede mostrar/ocultar el nombre de versión junto al nombre de la pista en la lista de pistas activando/desactivando **Mostrar nombre de versión en lista de pistas** en el menú emergente **Track Versions** para una pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

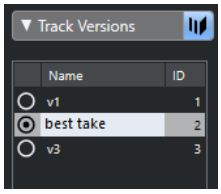
Menú emergente Track Versions en la página 190

Renombrar un Track Version

Puede renombrar versiones de pistas.

PROCEDIMIENTO

- En la sección **Track Versions** del **Inspector**, haga doble clic en el nombre de la versión de pista e introduzca un nuevo nombre.
  El nombre se cambia. Si el espacio disponible en la lista de pistas es demasiado pequeño, el nombre se abrevia automáticamente.

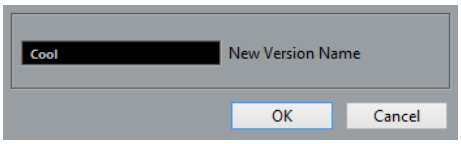


Renombrar Track Versions en múltiples pistas

Puede renombrar versiones de pistas en múltiples pistas.

PROCEDIMIENTO

1. Active todas las versiones de pistas que quiera renombrar y seleccione las pistas correspondientes.
2. Seleccione **Proyecto** > **Track Versions** > **Renombrar versión**.
3. Introduzca un nuevo nombre de la versión de pista y haga clic en **Aceptar**.



RESULTADO

En la lista de pistas se muestra el nuevo nombre de la versión de pistas.

NOTA

Si quiere asignar el mismo ID a las versiones de pistas, seleccione **Proyecto** > **Track Versions** > **Asignar ID de versión común**.

Track Versions vs. Carriles

Las versiones de pistas y los carriles son funcionalidades separadas que se complementan la una con la otra. Cada versión de pista puede tener su propio conjunto de carriles.

Crear carriles a partir de Track Versions

Si su proyecto contiene versiones de pistas y quiere continuar trabajando con carriles, usando la herramienta **Comp** puede, por ejemplo, crear carriles a partir de versiones de pistas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las pistas para las que quiera crear carriles.
2. Seleccione **Proyecto** > **Track Versions** > **Crear carriles a partir de versiones**.

   Se añade una nueva versión de pista con el nombre **Carriles a partir de versiones**. Esta versión de pista contiene todas las versiones de pistas en carriles aparte. Se conservan las versiones de pistas originales. Los carriles creados a partir de versiones de pistas MIDI se enmudecen.
3. En la lista de pistas o en el **Inspector**, active el botón **Mostrar carriles** de la pista.
4. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, active la herramienta de **Comp** y proceda como de costumbre.

Crear Track Versions a partir de carriles

Si su proyecto contiene carriles y quiere seguir trabajando con las funciones de versiones de pistas, puede crear versiones de pistas a partir de carriles.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las pistas para las que quiera crear versiones de pistas.

   Si solo quiere convertir unos carriles específicos, seleccione estos carriles.
2. Seleccione **Proyecto** > **Track Versions** > **Crear versiones a partir de carriles**.

RESULTADO

Se añaden nuevas versiones de pistas, una para cada carril diferente. Se mantienen los carriles originales. Cualquier fundido cruzado que haya creado entre carriles diferentes se descarta.

Presets de pista

Los presets de pista son plantillas que se pueden aplicar a pistas nuevas o ya existentes del mismo tipo.

Puede crearlos a partir de virtualmente todos los tipos de pistas (audio, MIDI, instrumento, muestreador, grupo, FX, retorno de instrumento VST, canales de entrada y de salida). Contienen ajustes de sonido y de canal, y le permiten buscar rápidamente, preescuchar, seleccionar y cambiar sonidos, o reutilizar configuraciones de canales entre proyectos.

Los presets de pista se ordenan en el **MediaBay**. Ahí puede categorizarlos con atributos.

Cuando aplica un preset de pista, se aplican todos los ajustes guardados en el preset.

Los presets de pista solo se pueden aplicar a pistas de su propio tipo. La única excepción son las pistas de instrumento: para estas, los presets VST también están disponibles.

NOTA

- Una vez se haya aplicado un preset de pista, no podrá deshacer los cambios. No es posible suprimir un preset aplicado a una pista y volver al estado anterior. Si no queda satisfecho con los ajustes de la pista, tiene que editarlos manualmente o aplicar otro preset.
- Aplicar presets VST a pistas de instrumento conlleva la eliminación de modificadores, inserciones MIDI, inserciones, o EQs. Estos ajustes no se guardan en presets VST.

Presets de pista de audio

Los presets de pista de pistas de audio, pistas de grupo, pistas de FX, canales de instrumentos VST, canales de entrada, y canales de salida incluyen todos los ajustes que definen el sonido.

Puede usar los presets de fábrica como un punto de inicio para realizar sus propias ediciones, y guardar un preset con los ajustes de audio optimizados para un artista con el que trabaje a menudo y usarlo en futuras grabaciones.

Se guardan los siguientes datos en los presets de pistas de audio:

- Ajustes de efectos de inserción (incluyendo presets de efectos VST)
- Ajustes de Ecualización
- Volumen y panorama
- Ganancia de entrada y fase

NOTA

Para acceder a las funciones de presets de pista de canales de entrada y salida, active los botones **Escribir** en canales de entrada y salida en **MixConsole**. Esto crea pistas de canales de entrada y salida en la lista de pistas.

Presets de pista MIDI

Puede usar presets de pista MIDI para instrumentos VST multitímbricos. También los puede usar para instrumentos externos.

Al crear presets de pista MIDI puede incluir tanto el canal como el parche.

- Para asegurarse de que los presets de pista MIDI guardados para un instrumento externo funcionan de nuevo con el mismo instrumento, instale el instrumento como dispositivo MIDI; vea el documento aparte **Dispositivos MIDI**.

Se guardan los siguientes datos en los presets de pista MIDI:

- Parámetros MIDI (Transposición, etc.)
- Efectos de inserción MIDI
- Salida y canal o cambio de programa
- Ajustes de Transformador de entrada
- Volumen y panorama
- Ajustes de pentagrama
- Ajustes de color
- Ajustes de drum map

Crear un preset de pista

Puede crear un preset de pista a partir de una única pista o a partir de una combinación de pistas.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione una o más pistas.
2. En la lista de pistas, haga clic derecho en una de las pistas seleccionadas y seleccione **Guardar preset de pista**.
3. En la sección **Nuevo preset**, introduzca un nombre para el nuevo preset.

   NOTA

   También puede definir atributos para el preset.
4. Haga clic en **Aceptar** para guardar el preset y cerrar el diálogo.

RESULTADO

Los presets de pista se guardan dentro de la carpeta de la aplicación, en la carpeta de presets de pistas. Se guardan en subcarpetas por defecto nombradas según sus tipos de pista: audio, MIDI, instrumento, y multi.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Inspector de atributos en la página 685

Cargar presets de pistas

Puede elegir de entre una variedad de presets de pista.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector**, haga clic en el icono **Gestión de presets**, a la derecha de la sección de **Inserciones**.
2. Seleccione **Desde preset de pista**.
3. En el explorador de **Resultados**, haga doble clic en un preset de pista para aplicarlo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Presets de pista en la página 197

Cargar presets de instrumentos VST

Al trabajar con instrumentos VST, puede elegir entre una variedad de presets a través del explorador de **Resultados**.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, haga clic derecho en la pista de instrumento y seleccione **Cargar preset de pista**.
2. En el explorador de **Resultados**, haga doble clic en un preset para aplicarlo.

Presets de pista de instrumento

Los presets de pista de instrumento ofrecen funcionalidades tanto MIDI como audio, que son la mejor elección para sonidos de instrumentos VST simples, monotímbricos.

Use los presets de pista de instrumento para escuchar sus pistas o guardar sus ajustes de sonido preferidos, por ejemplo. También puede extraer sonidos directamente de los presets de pista de instrumento para usarlos en pistas de instrumento.

Se guardan los siguientes datos en los presets de pistas de instrumento:

- Efectos de inserción audio
- EQ del audio
- Volumen y panorama del audio
- Ganancia de entrada y fase del audio
- Efectos de inserción MIDI
- Parámetros de pista MIDI
- Ajustes de Transformador de entrada
- Los instrumentos VST usados en la pista
- Ajustes de pentagrama
- Ajustes de color
- Ajustes de drum map

Presets VST

Los presets de instrumento VST se comportan como presets de pista de instrumento. Puede extraer sonidos de los presets VST para usarlos en pistas de instrumento.

Se guardan los siguientes datos en los presets de instrumentos VST:

- Instrumento VST
- Ajustes de instrumento VST

NOTA

Los modificadores, inserciones, y ajustes de EQ no se guardan.

Los plug-ins de efectos VST están disponibles en el formato VST 3 y en el formato VST 2.

NOTA

En este manual, presets VST significará presets de instrumento VST 3, a menos que se diga lo contrario.

Extraer el sonido de una pista de instrumento o preset VST

En pistas de instrumento, puede extraer el sonido de un preset de pista de instrumento o preset VST.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista de instrumento a la que quiere aplicar un sonido.
2. En el **Inspector**, haga clic en **Extraer sonido de preset de pista**.
3. En el explorador de presets, seleccione un preset de pista de instrumento o un preset VST.
4. Haga doble clic en el preset para cargar los ajustes.

RESULTADO

El instrumento VST y sus ajustes (pero no las inserciones, EQs, o modificadores) en la pista existente se sobrescribirán con los datos del preset. El instrumento VST anterior se eliminará y aparecerá el nuevo instrumento VST con sus ajustes.

Presets multipista

Puede usar presets multipista, por ejemplo, al grabar configuraciones que requieran varios micrófonos (una batería o un coro, en las que siempre graba bajo las mismas condiciones) y tiene que editar las pistas resultantes de manera similar. Además, se pueden usar cuando trabaja con pistas por capas, en las que usa varias pistas para genera un cierto sonido en lugar de manipular una sola pista.

Si selecciona más de una pista al crear un preset de pista, los ajustes de todas las pistas seleccionadas se graban como un único preset multipista. Los presets multipista solo se pueden aplicar si las pistas destino son del mismo tipo, número, y secuencia que las pistas del preset de pista, por lo tanto, se deberían usar en situaciones recurrentes con pistas y ajustes muy similares.

Cargar presets multipista

Puede aplicar presets multipista a varias pistas seleccionadas.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione varias pistas.

   NOTA

   Los presets multipista solo se pueden aplicar si el tipo de pista, número, y secuencia son idénticos en las pistas seleccionadas y en el preset de pista.

2. En la lista de pistas, haga clic derecho en una pista y seleccione **Cargar preset de pista**.
3. En el explorador de presets, seleccione un preset multipista.
4. Haga doble clic en el preset para cargarlo.

RESULTADO

El preset se aplica.

Presets de pista de muestreador

Puede usar presets de pista de muestreador para reutilizar, en proyectos posteriores o en nuevas pistas de muestreador, sonidos ya creados.

Se guardan los siguientes datos en los presets de pista de muestreador:

- Efectos de inserción audio
- EQ del audio
- Volumen y panorama del audio

- Ganancia de entrada y fase del audio
- Efectos de inserción MIDI
- Parámetros de pista MIDI
- Ajustes de Transformador de entrada
- Ajustes de color

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pistas de muestreador en la página 131

Crear un preset de pista de muesteador

Puede crear un preset de pista de muestreador a partir una pista de muestreador, o puede usar la barra de herramientas de **Control de muestreador**.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas del **Control de muestreador**, haga clic en **Gestión de presets** .
2. Haga clic en **Guardar preset de pista**.
3. En el diálogo **Guardar preset de pista**, introduzca un nombre para el nuevo preset.
4. Haga clic en **Aceptar** para guardar el preset y cerrar el diálogo.

RESULTADO

Se guarda el nuevo preset de pista de muestreador. Se muestra en el campo **Nombre de preset** en la línea de información. Los presets de pista de muestrador se guardan dentro de la carpeta de la aplicación, en la carpeta de presets de pista de muestrador.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Crear un preset de pista en la página 198

Bancos de patterns

Los bancos de patterns (patrones) son presets creados para el efecto MIDI **Beat Designer**.

Se comportan de manera similar a los presets de pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preescuchar bancos de patterns en la página 680
Presets de pista en la página 197

Cargar presets de pista o VST

Puede aplicar presets de pista o VST a las pistas seleccionadas.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione una pista.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - En el **Inspector**, haga clic en **Cargar preset de pista**.
   - En la lista de pistas, haga clic derecho en la pista y seleccione **Cargar preset de pista**.
   - En la barra de herramientas del **Control de muestreador**, haga clic en el botón de **Gestión de presets**, junto al campo del **Nombre del preset** y seleccione **Cargar preset de pista**.

3. En el explorador de presets, seleccione un preset de pista, de VST o de pista de muestreador.
4. Haga doble clic en el preset para cargarlo.

RESULTADO

El preset se aplica.

NOTA

También puede arrastrar y soltar presets de pista desde el **MediaBay** o el Explorador de archivos/Finder de macOS hasta una pista del mismo tipo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Sección Filtros en la página 680

Cargar inserciones y EQ a partir de presets de pista

En lugar de una carga completa de presets de pista, también puede aplicar ajustes de inserción o ecualización de presets de pista.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione una pista, abra el **Inspector** o la ventana **Configuraciones de canal**, y haga clic en el botón **Gestión de presets** en la sección de **Inserciones** o **Ecualizador**.
2. Seleccione **Desde preset de pista**.
3. En el explorador de presets, seleccione un preset de pista.
4. Haga doble clic en el preset para cargar los ajustes.

Presets de control rápido de pista

Para pistas de audio, instrumento, MIDI, FX y grupo, puede guardar y cargar sus propias asignaciones de **Controles rápidos** como presets o usar los presets de fábrica.

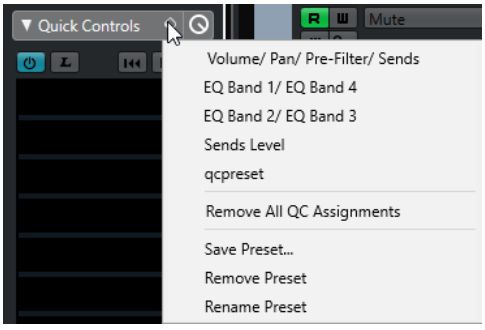
Guardar/Cargar asignaciones de controles rápidos de pista como presets

Puede guardar asignaciones de controles rápidos de pista como presets y cargarlos más tarde o en otros proyectos.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** de su pista, abra la sección **Controles rápidos**.

   En pistas de instrumentos, los controles rápidos de pista están ajustados a los 8 controles rápidos VST por defecto del instrumento cargado.
2. Haga clic en **Gestión de presets**, en la esquina superior derecha de la sección de **Controles rápidos**, y seleccione uno de los presets.



La asignación de **Controles rápidos de pista** cambia y le da acceso a los parámetros de canales.

NOTA

También puede hacer sus propias asignaciones y guardarlas como presets y eliminar, renombrar, o restablecer los presets a las asignaciones por defecto.

Partes y eventos

Las partes y eventos son los bloques de construcción básicos en Cubase.

Eventos

En Cubase, la mayoría de tipos de eventos se pueden ver y editar en sus respectivas pistas en la ventana de **Proyecto**.

Los eventos se pueden añadir importando o grabando.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Regiones de audio en la página 206
Eventos MIDI en la página 207

Eventos de audio

Los eventos de audio se crean automáticamente cuando graba o importa audio en la ventana de **Proyecto**.

Puede ver y editar eventos de audio en la ventana de **Proyecto** y en el **Editor de muestras**.

Un evento de audio dispara la reproducción del clip de audio correspondiente. Ajustando los valores de **Desplazamiento** y **Duración** del evento puede determinar qué sección del clip de audio se reproduce. El clip de audio en sí permanece inalterado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de proyecto en la página 44
Editor de muestras en la página 528
Archivos de audio y clips de audio en la página 205
Métodos básicos de grabación en la página 272

Crear eventos de audio

Puede crear eventos de audio grabando o importando audio en la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Grabe un poco de audio.
  - Seleccione **Archivo** > **Importar** > **Archivo de audio** para importar un archivo de audio de su disco duro o de algún dispositivo de almacenamiento externo.
  - Seleccione **Archivo** > **Importar** > **CD de audio** para importar un archivo de audio de un CD de audio.
  - Seleccione **Archivo** > **Importar** > **Audio del archivo de video** para importar el audio de un archivo de video de su disco duro o de cualquier dispositivo de almacenamiento externo.
  - Arrastre un archivo de audio desde el **MediaBay**, el **Editor de partes de audio** o el **Editor de muestras** y deposítelo en el visor de eventos.
  - Copie un evento de un proyecto de Cubase distinto y péguelo en el visor de eventos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Métodos básicos de grabación en la página 272
Importación de archivos de audio en la página 294
Importar pistas de CD de audio en la página 297
Importar audio de archivos de video en la página 300
MediaBay y rack de medios en la página 654
Editor de partes de audio en la página 596
Editor de muestras en la página 528

Crear archivos nuevos a partir de eventos

Un evento de audio reproduce una sección de un clip de audio, que a su vez hace referencia a uno o más archivos de audio en el disco duro. Sin embargo, puede crear un nuevo archivo que consista solo de la sección que reproduce el evento.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione uno o varios eventos de audio.
2. Configure un fundido de entrada, fundido de salida, y volumen de evento.
   Estos ajustes serán aplicados al nuevo archivo.
3. Seleccione **Audio** > **Convertir selección en archivo (bounce)**.
   Se le preguntará si desea reemplazar el evento seleccionado.
4. Haga uno de lo siguiente:
   - Para crear un nuevo archivo que solo contenga el audio del evento original, haga clic en **Reemplazar**.
   - Para crear un nuevo archivo y añadir un clip del nuevo archivo a la **Pool**, haga clic en **No**.

RESULTADO

Si hizo clic en **Reemplazar**, se añade a la **Pool** un clip para el nuevo archivo, y el evento original se reemplaza por un nuevo evento que reproduce el nuevo clip.

Si hizo clic en **No**, el evento original no se reemplaza.

NOTA

También puede aplicar la función **Convertir selección en archivo (bounce)** a partes de audio. En tal caso, el audio de todos los eventos de la parte se combina formando un único archivo de audio. Si selecciona **Reemplazar** cuando se le pregunta, la parte se reemplazará con un único evento de audio que reproducirá un clip del nuevo archivo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Fundidos basados en eventos en la página 318

Archivos de audio y clips de audio

En Cubase. la edición y el procesado de audio no son destructivos.

Cuando edita o procesa audio en la ventana de **Proyecto**, el archivo de audio del disco duro permanece inalterado. Sus cambios se guardan en un clip de audio que se crea automáticamente al importar o durante la grabación, y hace referencia al archivo de audio. Esto le permite deshacer cambios o volver a la versión original.

Si aplica un procesado a una sección específica de un clip de audio, se crea un nuevo archivo de audio que solo contiene esta sección. El procesado se aplica solo al archivo de audio nuevo, y se ajusta automáticamente el clip de audio para que haga referencia tanto al archivo original como al nuevo archivo procesado. Durante la reproducción, el programa alternará entre los archivos

original y procesado en las posiciones correctas. Oirá el resultado como si fuera una única grabación, con el proceso aplicado solo a una sección.

Esto le permite deshacer el procesado en un momento posterior, y aplicar procesados diferentes a diferentes clips de audio que hacen referencia al mismo archivo original.

Puede ver y editar clips de audio en la **Pool**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pool en la página 634
Regiones de audio en la página 206
Reemplazar clips en eventos en la página 206

Reemplazar clips en eventos

Usted puede reemplazar los clips en eventos de audio.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Mantenga pulsado **Mayús** y arrastre un archivo de audio desde Explorador de archivos/Finder de macOS hasta depositarlo en el evento.
  - Haga clic en un clip de la **Pool**, mantenga pulsado **Mayús** y deposítelo en el evento.

RESULTADO

Se reemplaza el clip del evento. Sin embargo, las ediciones del evento permanecen inalteradas. Si el nuevo clip es más corto que el clip reemplazado, la duración del evento se adapta. Si el nuevo clip es más largo que el clip reemplazado, la duración del evento se queda igual.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Insertar clips en un proyecto arrastrando y soltando en la página 640

Regiones de audio

Cubase le permite crear regiones de audio dentro de clips de audio para marcar secciones importantes del audio.

Puede ver regiones de audio en la **Pool**. Puede crear y editarlas en el **Editor de muestras**.

NOTA

Si desea usar un archivo de audio en diferentes contextos, o si quiere crear varios loops a partir de un archivo de audio, convierta en eventos las correspondientes regiones del clip de audio y vuélquelas en archivos de audio independientes. Esto es necesario debido a que los eventos diferentes que hacen referencia al mismo clip acceden a la misma información de clip.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pool en la página 634
Lista de regiones en la página 545

Crear regiones

Puede crear regiones a partir de eventos de audio seleccionados o a partir de rangos de selección.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione varios eventos de audio o rangos de selección.

2. Seleccione **Audio** > **Avanzado** > **Evento o rango como región**.
3. En el diálogo **Crear regiones**, introduzca un nombre para las regiones y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se crea una región en el clip correspondiente, con las posiciones de inicio y final de la región determinadas por el inicio y final de la posición del evento o rango de selección dentro del clip.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear regiones en la página 546

Crear eventos a partir de regiones

Puede crear eventos a partir de regiones. Estas reemplazan al evento original.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un evento de audio cuyo clip contenga regiones dentro de los límites del evento.
2. Seleccione **Audio** > **Avanzado** > **Convertir regiones en eventos**.

RESULTADO

Se elimina el evento original y se reemplaza por eventos colocados y dimensionados de acuerdo con las regiones.

Eventos MIDI

Los eventos MIDI se crean automáticamente cuando graba o importa MIDI en la ventana de **Proyecto**.

El **Editor in-place** le permite ver y editar eventos MIDI en la ventana de **Proyecto**. También puede ver y editar eventos MIDI en el **Editor de teclas**, el **Editor de percusión**, el **Editor de lista** o el **Editor de partituras**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de proyecto en la página 44
Editor in-place en la página 938
Editor de lista en la página 924
Editor de teclas en la página 869
Editor de percusión en la página 903
Métodos básicos de grabación en la página 272

Crear eventos MIDI

Puede crear eventos MIDI grabando o importando MIDI en la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Grabe MIDI.
  - Seleccione **Archivo** > **Importar** > **Archivo MIDI** para importar un archivo MIDI de su disco duro.
  - Arrastre un archivo MIDI desde el Explorador de archivos/Finder de macOS, desde uno de los editores MIDI o desde el **MediaBay**, y deposítelo en el visor de eventos.
  - Copie un evento de un proyecto de Cubase distinto y péguelo en el visor de eventos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Métodos básicos de grabación en la página 272
Importar archivos MIDI en la página 302
Editores MIDI en la página 835
MediaBay y rack de medios en la página 654

Partes

Las partes son contenedores de eventos de audio o MIDI, y de pistas.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Partes de audio en la página 208
Partes MIDI en la página 208
Partes de carpeta en la página 208

Partes de audio

Las partes de audio son contenedores de eventos de audio. Si desea tratar varios eventos de audio como una unidad en la ventana de **Proyecto**, puede convertirlos en una parte.

Puede crear partes de audio de las siguientes maneras:

- Seleccione la herramienta de **Dibujar** y dibuje en la pista de audio.
- Pulse **Alt/Opción**, seleccione la herramienta **Seleccionar** y dibuje en la pista de audio.
- Seleccione la herramienta **Seleccionar** y haga doble clic en la pista de audio, entre el localizador izquierdo y derecho.
- Seleccione varios eventos de audio en una pista de audio y seleccione **Audio** > **Convertir eventos en partes**.

NOTA

Para hacer que los eventos aparezcan como objetos independientes de nuevo en la pista, seleccione la parte y seleccione **Audio** > **Disolver parte**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editor de partes de audio en la página 596

Partes MIDI

Se crea una parte MIDI automáticamente al grabar. Contiene los eventos grabados.

Sin embargo, también puede crear partes MIDI vacías de las siguientes maneras:

- Seleccione la herramienta de **Dibujar** y dibuje en la pista MIDI.
- Pulse **Alt/Opción**, seleccione la herramienta **Seleccionar** y dibuje en la pista MIDI.
- Seleccione la herramienta **Seleccionar** y haga doble clic en la pista MIDI, entre el localizador izquierdo y derecho.



Partes de carpeta

Una parte de carpeta es una representación gráfica de los eventos y las partes en dicha carpeta.

Las partes de carpeta indican la posición de tiempo y la posición de pista vertical. Si se usan colores para las partes, éstos se muestran en la parte de carpeta.

Cualquier edición que realiza a una parte de carpeta afecta a todos los eventos y partes que contiene. Las pistas del interior de una carpeta se pueden editar como una entidad.

NOTA

Si quiere editar las pistas individuales dentro de la carpeta, haga doble clic en la parte de carpeta. Esto abre los editores de los eventos y partes que están presentes en las pistas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Menú Colores de eventos en la página 836
Modo Editar en grupo en la página 226

Técnicas de edición de partes y eventos

Esta sección describe técnicas de edición de la ventana de **Proyecto**. Si no se especifica explícitamente, todas las descripciones se aplican tanto a partes como a eventos, a pesar de que usemos el término evento por conveniencia.

En la ventana de **Proyecto** puede editar eventos usando las siguientes técnicas:

- Seleccionando y usando una de estas herramientas en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.

  NOTA

  Algunas herramientas de edición tienen funciones adicionales si pulsa teclas modificadoras. Puede personalizar las teclas modificadoras por defecto en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Modificadores de herramientas**).

- Abriendo el menú **Edición** y seleccionando una de las funciones.
- Editando en la línea de información.
- Usando un comando de teclado.

NOTA

La opción **Ajustar** se tiene en consideración.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Opciones de edición - Modificadores de herramientas en la página 1211

Escuchar eventos y partes de audio

Puede escuchar partes y eventos de audio en la ventana de **Proyecto** usando la herramienta **Escuchar**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Reproducir** y seleccione **Reproducir**.
2. Haga clic donde desee iniciar la reproducción, y mantenga apretado el botón del ratón.
3. Opcional: Seleccione **Medios** > **MediaBay** y, en la sección **Preescuchar**, ajuste el **Volumen de preescucha**.

RESULTADO

Se reproduce la pista sobre la que efectúa el clic, empezando en la posición del clic. La reproducción se detiene cuando suelta el botón del ratón.

NOTA

Al escuchar, el audio se enruta directamente a la **Control Room** si la **Control Room** está activada. Si la **Control Room** está desactivada, la señal de audio se enruta al bus de salida por defecto, ignorando los ajustes, efectos y EQ del canal de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46
Sección Preescuchar en la página 675

Arrastrar

La herramienta **Arrastrar** le permite buscar posiciones en eventos reproduciéndolos hacia delante o hacia atrás.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Reproducir**.
2. Haga clic en de nuevo para abrir un menú emergente.
3. Seleccione **Arrastrar**.
4. Haga clic en el evento y mantenga el botón del ratón pulsado.
5. Arrastre hacia la izquierda o la derecha.

RESULTADO

El cursor de proyecto se mueve en consecuencia y el evento se reproduce. La velocidad y el tono de la reproducción dependen de lo rápido que mueva el ratón.

NOTA

Los efectos de inserción se ignoran al arrastrar con el ratón.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Herramienta arrastrar

El arrastre puede suponer una carga considerable a su sistema. Si hay problemas de reproducción, abra el diálogo **Preferencias** (página **Transporte–Arrastrar**) y desactive **Usar modo arrastrar de alta calidad**. Esto disminuye la calidad del remuestreado, pero hace que el arrastre use menos potencia de procesador, especialmente en proyectos grandes.

En el diálogo **Preferencias** (página **Transporte–Arrastrar**) también puede ajustar el volumen de **Arrastrar**.

Seleccionar con la herramienta de Selección

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Seleccionar**.
2. En el visor de eventos, haga clic en los eventos que quiera seleccionar.

NOTA

También puede usar las teclas **Flecha arriba**, **Flecha abajo**, **Flecha izquierda** o **Flecha derecha** del teclado del ordenador para seleccionar el evento de la pista superior o inferior o el evento anterior o siguiente de la misma pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

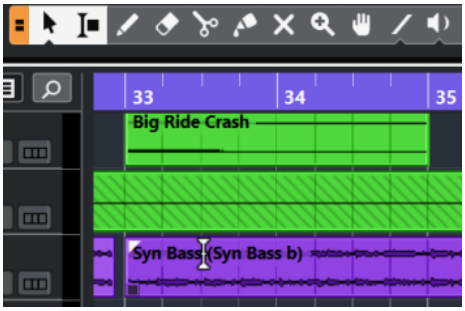
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Modo Combinar herramientas de selección

El modo **Combinar herramientas de selección** le permite combinar la herramienta **Seleccionar** y la herramienta **Selección de rango**. Esto es útil en situaciones en las que cambia a menudo entre estas herramientas.

Si activa **Combinar herramientas de selección** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** y la altura de pista se establece en al menos 2 filas, la altura de pista vertical de cada pista se divide en dos áreas. El puntero del ratón cambia automáticamente de la herramienta **Seleccionar** a la herramienta **Selección de rango** y viceversa según el área de pista en la que haga clic.

- Si mueve el puntero del ratón al área superior de la pista, se activa la herramienta **Selección de rango** y puede seleccionar rangos que son independientes de los márgenes de eventos y partes.



- Si mueve el puntero del ratón al área inferior de la pista, se activa la herramienta **Seleccionar** y puede seleccionar eventos o partes enteras.

NOTA

También puede activar/desactivar el modo **Combinar herramientas de selección** pulsando **Alt**-**Mayús**-**1**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46
Ajustar la altura de pista en la página 179
Crear un rango de selección en la página 229
Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar normal en la página 219
Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar con desplazamiento del contenido en la página 219
Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar con alteración de la duración en la página 219

Submenú Seleccionar

Si la herramienta **Seleccionar** está seleccionada, el submenú **Seleccionar** tiene opciones para seleccionar eventos en la ventana de **Proyecto**.

- Para abrir el submenú **Seleccionar**, seleccione **Edición** > **Seleccionar**.

Todo
Selecciona todos los eventos en la ventana de **Proyecto**.

Nada
Deselecciona todos los eventos en la ventana de **Proyecto**.

Invertir
Invierte la selección. Se deseleccionan todos los eventos seleccionados y todos los eventos no seleccionados se seleccionan.

Contenido del bucle
Selecciona todos los eventos que están total o parcialmente entre los localizadores izquierdo y derecho.

Desde el inicio hasta el cursor
Selecciona todos los eventos que finalizan a la izquierda del cursor de proyecto.

Desde el cursor hasta el final
Selecciona todos los eventos que empiezan a la derecha del cursor de proyecto.

Tono igual todas octavas/Tono igual misma octava
Estas funciones están disponibles en los editores MIDI y en el **Editor de muestras**.

Seleccionar controladores en el rango de notas
Esta función está disponible en los editores MIDI.

Todo en las pistas seleccionadas
Selecciona todos los eventos en la pista seleccionada.

Eventos bajo cursor
Selecciona automáticamente todos los eventos en las pistas seleccionadas que toque el cursor de proyecto.

Seleccionar evento
Esta función está disponible en el **Editor de muestras**.

Desde la izquierda de la selección hasta el cursor/Desde la derecha de la selección hasta el cursor
Estas funciones solo se usan para la edición de selección de rangos.

NOTA

Cuando la herramienta **Selección de rango** está seleccionada, el submenú **Seleccionar** tiene otras funciones.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Menú Seleccionar de rangos de selección en la página 229
Edición de rangos en la página 541

Eliminar eventos

Puede eliminar eventos de la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

- Para eliminar un evento de la ventana de **Proyecto**, haga uno de lo siguiente:
  - En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, active **Borrar** y haga clic en el evento.
  - En el visor de eventos, seleccione los eventos y seleccione **Edición** > **Suprimir**.
  - En el visor de eventos, seleccione los eventos y pulse **Retroceso**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Opciones de desplazamiento de eventos

Cubase le proporciona varios métodos para mover eventos en la ventana de **Proyecto**.

Puede mover eventos usando cualquiera de los siguientes métodos:

- Use la herramienta **Seleccionar**.
- Use la herramienta **Empujar**.
- Seleccione **Edición** > **Desplazar a** y seleccione una de las opciones.
- Seleccione el evento y edite la posición de inicio en la línea de información.
- Seleccione varios eventos y use la función **Ajustar la distancia entre los eventos seleccionados**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Desplazar eventos con la herramienta Seleccionar en la página 213
Desplazar eventos con los botones de empujar en la página 214
Submenú Desplazar a en la página 214
Desplazar eventos a través de la línea de información en la página 214
Ajustar la distancia entre eventos en la página 215

Desplazar eventos con la herramienta Seleccionar

Puede seleccionar uno o varios eventos con la herramienta **Seleccionar** y arrastrarlos a una nueva posición.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Seleccionar** .
2. Haga clic en los eventos que quiera mover y arrástrelos a una nueva posición.

   NOTA

   Solo puede arrastrar eventos a pistas del mismo tipo. Si mantiene pulsado **Ctrl/Cmd** mientras arrastra, puede restringir el movimiento horizontal o verticalmente.

RESULTADO

Los eventos se mueven. Si movió varios eventos, sus posiciones relativas se conservan.

NOTA

Para evitar mover eventos accidentalmente cuando hace clic en ellos en la ventana de **Proyecto**, la respuesta al mover un evento arrastrando se retarda ligeramente. Puede ajustar este retardo

con el ajuste **Retardo en el desplazamiento de objetos** en el diálogo de **Preferencias** (página **Opciones de edición**).

Desplazar eventos con los botones de empujar

Puede desplazar uno o varios eventos seleccionados usando los botones de empujar en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en la ventana de **Proyecto** y active la paleta de **Desplazar**.
   Los botones de empujar se vuelven disponibles en la barra de herramientas.
   
2. Seleccione los eventos que quiera mover y haga clic en **Desplazar hacia la izquierda** o **Desplazar hacia la derecha**.
   Se mueven los eventos o partes seleccionados.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Submenú Desplazar a

Si la herramienta **Seleccionar** está seleccionada, el submenú **Desplazar a** tiene las siguientes opciones para mover eventos a posiciones específicas en la ventana de **Proyecto**.

- Para abrir el submenú **Desplazar a**, seleccione **Edición** > **Desplazar a**.

Están disponibles las siguientes opciones:

Cursor
Desplaza el evento seleccionado hasta la posición del cursor de proyecto. Si seleccionó varios eventos en la misma pista, los eventos posteriores mantienen sus posiciones relativas.

Origen
Desplaza los eventos seleccionados hasta las posiciones en las que fueron grabados originalmente.

Pista seleccionada
Desplaza los eventos seleccionados a pistas separadas, empezando en la pista seleccionada. Los eventos se colocan en sus posiciones actuales.

Al frente/Al fondo
Desplaza los eventos seleccionados al frente o al fondo, respectivamente. Esto es útil si tiene eventos de audio solapados y quiere reproducir otro evento.

Desplazar eventos a través de la línea de información

Puede desplazar un evento seleccionado cambiando su valor de inicio en la línea de información.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione el evento que quiera mover.
2. En la línea de información, haga doble clic en el campo **Inicio** e introduzca un nuevo valor para el inicio del evento.

RESULTADO

El evento se mueve el valor establecido.

Ajustar la distancia entre eventos

Puede recolocar múltiples eventos en una pista de forma que estén separados por una distancia especificada los unos de los otros.

PRERREQUISITO

- Una pista contiene múltiples eventos.
- Los eventos no están bloqueados.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione todos los eventos que quiera recolocar.
2. Seleccione **Edición** > **Funciones** > **Ajustar la distancia entre los eventos seleccionados**.
3. Ajuste el valor **Distancia en segundos**.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Todos los eventos seleccionados de la pista están separados entre ellos por la distancia especificada.

NOTA

- Los eventos agrupados se gestionan como eventos individuales.
- Esta función no funciona en pistas de automatización y de tipo de compás.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Bloquear eventos en la página 227
Eventos agrupados en la página 225

Alineación de audio

La herramienta de **Alineación de audio** le permite hacer coincidir automáticamente la temporización de eventos de audio similares o rangos de selección que quiera reproducir al mismo tiempo.

La **Alineación de audio** le permite hacer coincidir la temporización de pistas de instrumento o de voz diferentes. También puede arreglar problemas de fase que ocurren cuando usa micrófonos diferentes en la misma toma. En contextos de postproducción puede hacer coincidir la temporización de una toma de grabación de voz o una toma alternativa con el sonido de producción, por ejemplo.

La herramienta analiza el audio de los eventos solapados que ha seleccionado para alinear y o bien usa la función de warping del **Editor de muestras** para la corrección de tiempo o bien desplaza el audio.

El **Panel de alineación de audio** le proporciona una opción de **Encajar con palabras** para la alineación de audio que contiene palabras idénticas. Su algoritmo detecta fonemas y sílabas y le permite una sincronización exacta palabra con palabra.

La opción **Preferir desplazamiento de tiempo** está especialmente pensada para audio que viene de la misma grabación, por ejemplo, en el caso de una grabación con varios micrófonos. Evita la corrección de tiempo si es posible. Sin embargo, si es necesario se usará la corrección de tiempo.

NOTA

- Si es necesaria la corrección de tiempo, **Alineación de audio** usa el algoritmo de warping que está seleccionado en el **Editor de muestras**.
- Si el audio ya contiene efectos en tiempo real, la **Alineación de audio** le permite volcarlo primero manteniendo los efectos existentes o sobrescribir el procesado existente.
- Si el audio está en **Modo musical**, primero debe volcarlo.
- La **Alineación de audio** solo funciona como debe si el audio a alinear y el proyecto tienen ambos la misma frecuencia de muestreo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

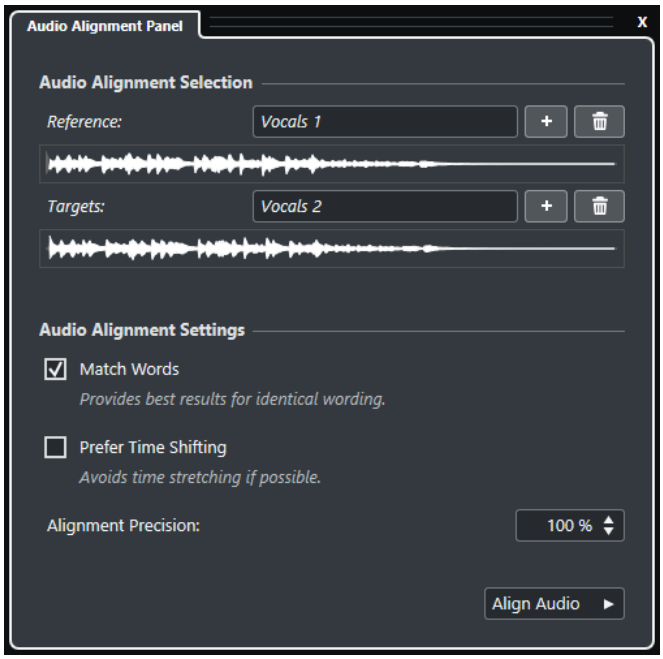
Preset de algoritmo en la página 561
Alinear los eventos de audio en la página 217
Panel de alineación de audio en la página 216
Modo musical en la página 562

Panel de alineación de audio

En el **Panal de alineación de audio** puede seleccionar sus eventos de referencia y objetivos y hacer ajustes para analizar y alinear el audio.

Para abrir el **Panel de alineación de audio**, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en **Abrir panel de alineación de audio** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.
- Seleccione **Audio** > **Abrir panel de alineación de audio**.



Selección de alineación de audio

En esta sección puede definir los eventos de referencia y objetivos o rangos de selección para la operación de alineación. En los visores de forma de onda, se resalta el rango de tiempo de solapado entre la referencia y el objetivo.

Si hay varios objetivos seleccionados, se abre un menú emergente que le permite intercambiar entre sus formas de onda.

Ajustes de alineación de audio

Le permite activar/desactivar opciones para analizar y alinear.

- La opción **Encajar con palabras** analiza fonemas y sílabas y le permite una sincronización exacta palabra con palabra. Esta opción le da mejores resultados si las expresiones de los eventos alineados son idénticas.
- La opción **Preferir desplazamiento de tiempo** está especialmente pensada para alinear audio que viene de la misma grabación, por ejemplo, en el caso de una grabación con varios micrófonos. Evita la corrección de tiempo si es posible. Sin embargo, si es necesario se usará la corrección de tiempo.
- **Precisión de alineación** le permite establecer el grado de alineación. Reducir la precisión puede ayudarle a conservar un sonido más natural.

Alinear audio

Inicia la operación de alineación.

Alinear los eventos de audio

La herramienta **Alineación de audio** le permite alinear automáticamente el audio de los eventos de audio o rangos de selección solapados en pistas diferentes.

PRERREQUISITO

- Su proyecto contiene dos o más eventos de audio, en pistas diferentes y solapados en el tiempo.
- El audio que quiere alinear con la referencia no está modificado con operaciones de **VariAudio** o **AudioWarp**.

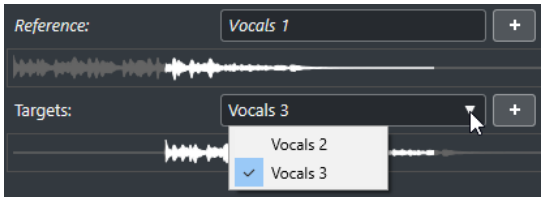
NOTA

- Si el audio ya contiene efectos en tiempo real, la herramienta de **Alineación de audio** le permite volcarlo primero manteniendo los efectos existentes o sobrescribir el procesado existente.
- Si el audio está en **Modo musical**, primero debe volcarlo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione el evento o rango que quiera usar como referencia para la alineación.
2. En la barra de herramientas de la ventana del **Proyecto**, haga clic en **Abrir panel de alineación de audio**.
3. En el **Panel de alineación de audio**, haga clic en **Añadir selección como referencia de alineación**.
4. Seleccione uno o varios eventos que quiera alinear con la referencia.
5. En el **Panel de alineación de audio**, haga clic en **Añadir selección como objetivo de alineación**.

   El rango de tiempo de solapado entre la referencia y el objetivo se resalta en los visores de forma de onda. Si hay varios objetivos seleccionados puede alternar sus formas de onda usando el menú emergente.



6. Haga sus cambios en la sección **Ajustes de alineación de audio**.
7. Haga clic en **Alinear audio** para empezar el procesado.

Se procesan los eventos de objetivo.

RESULTADO

El audio de los eventos objetivo se alinea con el evento de referencia dentro del rango de tiempo en el que se solapan los eventos.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para visualizar el resultado de la alineación en el **Editor de muestras**, seleccione los eventos de referencia y de objetivo y active **Mostrar todos los eventos de audio seleccionados** en la barra de herramientas del **Editor de muestras**.

Si el resultado de la corrección de tiempo no cumple con sus expectativas, puede cambiar el algoritmo de warp en la barra de herramientas del **Editor de muestras**. Este cambio de algoritmo se aplica al instante al audio. De forma alternativa, puede usar la herramienta **Warp libre** para alinear los eventos de audio.

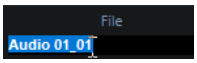
VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas del editor de muestras en la página 530
Preset de algoritmo en la página 561
Algoritmos de corrección de tiempo y corrección de tono en la página 517
Warp libre en la página 566
Panel de alineación de audio en la página 216

Renombrar eventos

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione los eventos e introduzca un nuevo nombre en el campo **Archivo**, en la línea de información.

  - Cambie el nombre de la pista, mantenga pulsada una tecla modificadora y pulse **Retorno** para renombrar todos los eventos en consonancia con la pista.

Opciones de redimensionado de eventos

Puede redimensionar eventos moviendo sus posiciones de inicio o final individualmente.

Para redimensionar eventos puede usar las herramientas **Seleccionar**, **Arrastrar** o **Trim** en la paleta **Empujar**.

Redimensionar también funciona si el modo **Combinar herramientas de selección** está activo.

IMPORTANTE

Al redimensionar eventos no se tienen en cuenta los datos de automatización.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Modo Combinar herramientas de selección en la página 211
Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar normal en la página 219
Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar con desplazamiento del contenido en la página 219
Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar con alteración de la duración en la página 219

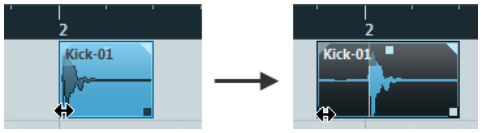
Redimensionar eventos con la herramienta Recortar en la página 220
Redimensionar eventos con la herramienta Arrastrar en la página 220
Función Ajustar en la página 86

Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar normal

Puede mover el punto de inicio o de final del evento.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Seleccionar**.
2. Haga clic en la herramienta **Seleccionar** de nuevo y seleccione **Redimensionar normal** en el menú emergente.
3. Haga clic y arrastre la esquina inferior izquierda o derecha del evento.



RESULTADO

El evento se redimensiona y, dependiendo de dónde lo arrastró, se muestra más o menos contenido. Si hay varios eventos seleccionados, todos se redimensionan del mismo modo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar con desplazamiento del contenido

Puede mover el punto de inicio o de final del evento y mover su contenido.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Seleccionar**.
2. Haga clic en la herramienta **Seleccionar** de nuevo y seleccione **Redimensionar con desplazamiento del contenido** en el menú emergente.
3. Haga clic y arrastre la esquina inferior izquierda o derecha del evento.



RESULTADO

Se redimensiona el evento y el contenido le sigue. Si hay varios eventos seleccionados, todos se redimensionan del mismo modo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar con alteración de la duración

Puede mover el punto de inicio o de final del evento y corregir el tiempo del contenido para que encaje con la nueva duración del evento.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Seleccionar**.
2. Haga clic en la herramienta **Seleccionar** de nuevo y seleccione **Redimensionar con alteración de la duración** en el menú emergente.
3. Haga clic y arrastre la esquina inferior izquierda o derecha del evento.

RESULTADO

La parte se estira o comprime para encajar con la nueva duración.

- Si redimensiona partes MIDI, los eventos de nota se corrigen (mueven y redimensionan).
  Los datos de controladores y datos Note Expression se corrigen también.
- Si redimensiona partes de audio, se mueven los eventos y se corrige el tiempo de los archivos de audio referenciados para que encajen con la nueva duración.
  Si hay varios eventos seleccionados, todos se redimensionan del mismo modo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Corrección de tiempo en la página 513
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Redimensionar eventos con la herramienta Recortar

Puede mover el punto de inicio o de final del evento la cantidad establecida en el menú emergente **Tipo de rejilla**.

PRERREQUISITO

La herramienta **Seleccionar** está ajustada a **Redimensionar normal** o a **Redimensionar con desplazamiento del contenido**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en la ventana de **Proyecto** y active la paleta de **Desplazar**.
   Los botones de empujar se vuelven disponibles en la barra de herramientas.
   
2. Seleccione el evento.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Haga clic en **Desplazar inicio hacia la izquierda**.
   - Haga clic en **Desplazar inicio hacia la derecha**.
   - Haga clic en **Desplazar final hacia la izquierda**.
   - Haga clic en **Desplazar final hacia la derecha**.

RESULTADO

La posición de inicio o final de los eventos seleccionados se mueve la cantidad determinada en el menú emergente de **Tipo de rejilla**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Redimensionar eventos con la herramienta Arrastrar

Puede arrastrar el evento al mover el punto de inicio o de final del evento.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Reproducir**.
2. Haga clic en **Reproducir** de nuevo para abrir un menú emergente.
3. Seleccione **Arrastrar**.
4. Haga clic y arrastre la esquina inferior izquierda o derecha del evento.

RESULTADO

Se redimensiona el evento y se oye la realimentación acústica al arrastrar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Dividir eventos

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione **Dividir** y haga clic en el evento que quiera dividir.
  - Seleccione **Seleccionar**, mantenga pulsado **Alt/Opción** y haga clic en el evento.
  - Mueva el cursor de proyecto a la posición en la que quiere dividir los eventos y seleccione **Edición** > **Funciones** > **Dividir en el cursor**.

    NOTA

    Esto divide todos los eventos de todas las pistas que intersequen con el cursor de proyecto. Si selecciona eventos específicos, solo se dividen esos eventos.

  - Configure los localizadores izquierdo y derecho en la posición en la que quiere dividir los eventos y seleccione **Edición** > **Funciones** > **Dividir bucle**.

    NOTA

    Esto divide todos los eventos de todas las pistas que intersequen con los localizadores. Si selecciona eventos específicos, solo se dividen esos eventos.

RESULTADO

Los eventos se dividen.

NOTA

Si divide una parte MIDI de modo que la posición de división interseque con una o varias notas MIDI y la opción **Dividir eventos MIDI** está activada en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—MIDI**), las notas intersecadas se dividen y se crean nuevas notas al inicio de la segunda parte. Si la opción está desactivada, las notas permanecen en la primera parte, pero sobresalen del final de la parte.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Dividir eventos repetidamente

Puede dividir eventos repetidamente en múltiples eventos de igual tamaño.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **Dividir**, mantenga pulsado **Alt/Opción** y haga clic en el evento donde quiera hacer la primera división.

RESULTADO

El evento se divide automáticamente en tantos eventos iguales como la duración del evento original permite.

Usar Cortar inicio y Cortar final

Puede cortar cualquier cosa que esté a la izquierda o a la derecha del cursor o de un rango seleccionado.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione **Edición** > **Rango** > **Cortar inicio** para suprimir todo lo que esté a la izquierda del rango de selección/cursor.
  - Seleccione **Edición** > **Rango** > **Cortar final** para suprimir todo lo que esté a la derecha del rango de selección/cursor.

Pegar eventos

En la ventana de **Proyecto** puede pegar (con pegamento) dos o más eventos de la misma pista.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione los eventos que quiera pegar y seleccione **Edición** > **Pegar**.
  - Seleccione **Pegar** y haga clic en el evento que quiera pegar con el posterior evento.
  - Seleccione **Pegar**, mantenga pulsado **Alt/Opción** y haga clic en el evento que quiera pegar con todos los posteriores eventos.

RESULTADO

Los eventos se pegan uniéndose.

NOTA

Si primero divide un evento de audio y luego pega las partes juntándolas de nuevo, se crea un evento. En cualquier otro caso se crea una parte.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Pegar eventos

Puede pegar eventos del portapapeles.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione los eventos y seleccione **Edición** > **Funciones** > **Pegar al origen** para pegar los eventos a la misma posición desde la que los cortó o copió.

- Seleccione los eventos, seleccione la pista en la que quiera pegarlos y seleccione **Edición** > **Funciones** > **Pegar relativo al cursor** para pegar los eventos y conservar sus posiciones relativas respecto al cursor del proyecto.

RESULTADO

Si pega un evento de audio, éste se inserta en la pista seleccionada, colocado de tal manera que su punto de ajuste esté alineado con la posición del cursor.

Si la pista seleccionada no es del tipo correcto, el evento se insertará en su pista original.

Pegar eventos a nombres de pistas que coincidan

Puede copiar eventos de un proyecto y pegarlos a la primera pista que coincida con el nombre exacto de la pista en otro proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. Copie los eventos en un proyecto.
2. Active el proyecto en el que quiere pegar los eventos.
3. Seleccione **Edición** > **Funciones** > **Pegar a nombre de pista coincidente**.

RESULTADO

Se insertan los eventos en la pista que tenga el mismo nombre que la pista original.

Se crean nuevas pistas para todos los eventos que no tengan una pista con el mismo nombre.

Duplicar eventos

En la ventana de **Proyecto** puede duplicar los eventos seleccionados.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione el evento y haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione **Edición** > **Funciones** > **Duplicar**.
  - Mantenga pulsado **Alt/Opción** y arrastre el evento a una nueva posición.

    NOTA

    Si también mantiene pulsado **Ctrl/Cmd**, la dirección del movimiento queda restringida horizontal o verticalmente.

RESULTADO

Se crea una copia del evento seleccionado y se coloca después del original. Si se seleccionan varios eventos, todos son copiados como una unidad, manteniendo la distancia relativa entre los eventos.

NOTA

Si duplica eventos de audio, las copias siempre hacen referencia al mismo clip de audio.

Repetir eventos

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:

- Seleccione los eventos y seleccione **Edición** > **Funciones** > **Repetir** para abrir el diálogo **Repetir eventos**, que le permite crear un número de copias reales o compartidas de los eventos seleccionados.
- Seleccione los eventos, mantenga pulsado **Alt/Opción** y haga clic en la manecilla en la esquina inferior derecha del último evento seleccionado, y arrástrela hacia la derecha para crear una copia real.
- Mueva el puntero del ratón sobre el centro del borde derecho del evento para que se convierta en un símbolo de mano, haga clic y arrastre hacia la derecha para crear una copia real.
- Seleccione los eventos, mantenga pulsado **Alt/Opción** - **Mayús** y arrastre hacia la derecha para crear una copia compartida.

  NOTA

  Esto solo es válido para eventos MIDI.

- Mueva el puntero del ratón sobre el centro del borde derecho del evento para que se convierta en un símbolo de mano, mantenga pulsado **Mayús** y haga clic y arrastre hacia la derecha para crear una copia compartida.

NOTA

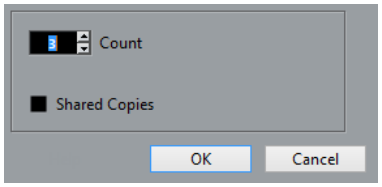
La repetición arrastrando solo funciona si la pista tiene una altura de por lo menos 2 filas.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Copias compartidas en la página 224
Diálogo Repetir eventos en la página 224
Ajustar la altura de pista en la página 179

Diálogo Repetir eventos

El diálogo **Repetir eventos** le permite crear un número de copias reales o compartidas de los eventos seleccionados.

- Para abrir el diálogo **Repetir eventos**, seleccione **Edición** > **Funciones** > **Repetir**.



Número
Le permite especificar cuántas veces quiere que el evento se repita.

Copias compartidas
Actívelo para crear una copia compartida.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Copias compartidas en la página 224

Copias compartidas

Las copias compartidas son útiles si quiere crear copias que se editen automáticamente del mismo modo que el evento original.

Puede crear copias compartidas usando el diálogo **Repetir eventos**.

Puede convertir una copia compartida en una copia real seleccionando **Edición** > **Funciones** > **Convertir en copia real**. Esto crea una nueva versión del clip que se puede editar de forma independiente. El nuevo clip se añade automáticamente a la **Pool**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Repetir eventos en la página 223
Diálogo Repetir eventos en la página 224

Rellenar bucle

Puede crear un número de copias entre los localizadores izquierdo y derecho.

- Seleccione **Edición** > **Funciones** > **Rellenar bucle** para crear un número de copias empezando en el localizador izquierdo y terminando en el localizador derecho.

  La última copia es acortada automáticamente al final de la posición del localizador derecho.

Deslizar los contenidos de los eventos

Puede mover el contenido de un evento sin cambiar su posición en la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

- Mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción**, haga clic en el evento y arrastre hacia la izquierda o la derecha.

RESULTADO

Se mueve el contenido del evento.

NOTA

Un evento de audio no se puede deslizar más allá del inicio o del final del clip de audio en sí. Si el evento reproduce el clip entero no podrá deslizar el audio en absoluto.

Agrupar eventos

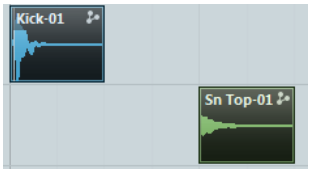
Puede tratar como unidad a una agrupación de eventos de la misma pista o de diferentes.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione los eventos y seleccione **Edición** > **Agrupar**.

RESULTADO

Los eventos se agrupan. Esto se indica con icono.



Eventos agrupados

Si edita uno de los eventos agrupados en la ventana de **Proyecto**, todos los otros eventos del mismo grupo también se verán afectados.

Las operaciones de edición para grupos incluyen:

- Seleccionar
- Mover y duplicar
- Redimensionar
- Ajustar fundido de entrada y fundido de salida (solo eventos de audio)
- Dividir
- Bloquear
- Enmudecer
- Suprimir

VÍNCULOS RELACIONADOS
Fundidos, fundidos cruzados y envolventes en la página 318

Modo Editar en grupo

El modo **Editar en grupo** de las pistas de carpeta le permite editar partes y eventos en carpetas como un grupo.

Si el modo **Editar en grupo** está activado y selecciona un evento, una parte o un rango en una pista que esté dentro de una pista de carpeta, los demás eventos, partes o rangos que tengan el mismo tiempo de inicio y final y la misma prioridad de reproducción, también se seleccionarán y se agruparán temporalmente. Esto le permite editar juntas, por ejemplo, varias pistas de percusión de bombo, caja y timbales.

Temporalmente significa que en cada nueva selección con la herramienta **Seleccionar** o la herramienta **Selección de rango**, Cubase buscará los eventos o partes correspondientes dentro de la carpeta y las agrupará. Si edita el punto de inicio o final de un único evento o parte antes de activar el modo **Editar en grupo**, el evento o parte se excluye del grupo.

Las acciones de edición en el modo **Editar en grupo** afectan a todos los eventos, partes o rangos agrupados. Si selecciona otra toma usando el submenú **Al frente**, todas las demás pistas de dentro del grupo de edición también pasan a la toma correspondiente. Esto es útil para comparar tomas de una grabación multipista.

NOTA

Editar en grupo sobrescribe cualquier ajuste de grupo normal del grupo de edición.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Enmudecer eventos en la página 228
Organizar pistas en pistas de carpeta en la página 182

Realizar ediciones en grupo

Puede agrupar eventos y partes de varias pistas que tengan los mismos tiempos de inicio y fin y la misma prioridad de reproducción, para editarlos juntos.

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista**.
2. Haga clic en **Carpeta**.
3. Haga clic en **Añadir pista**.
4. Mueva a la pista de carpeta las pistas que contengan los eventos que quiera editar en grupo.
5. En la lista de pistas de la pista de carpeta, haga clic en **Editar en grupo**.

RESULTADO

Se agrupan temporalmente todos los eventos, partes o rangos que están dentro de la carpeta que tengan los mismos tiempos de inicio y final y la misma prioridad de reproducción.

Bloquear eventos

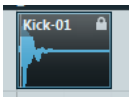
Si quiere asegurarse de que no edita o mueve un evento accidentalmente, puede bloquearlo.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione los eventos y seleccione **Edición** > **Bloquear** para bloquear los eventos seleccionados.
  - Haga clic en el botón de candado en la lista de pistas o en el **Inspector** para bloquear todos los eventos de una pista.

RESULTADO

Los eventos se bloquean. Esto se indica con símbolo de candado.



Para desbloquear un evento, seleccione el evento y seleccione **Edición** > **Desbloquear**.

Diálogo Bloquear atributos de los eventos

El diálogo **Bloquear atributos de los eventos** le permite bloquear atributos específicos de eventos.

- Para abrir el diálogo **Bloquear atributos de los eventos**, seleccione un evento bloqueado y seleccione **Edición** > **Bloquear**.



Posición bloqueada

Active esto para evitar que se mueva el evento.

Tamaño bloqueado

Active esto para evitar que se redimensione el evento.

Bloquear otros atributos

Active esto para evitar que se edite el evento. Esto incluye ajustar los fundidos y el volumen, procesado, etc. del evento.

NOTA

También puede ajustar estos atributos en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición**).

VÍNCULOS RELACIONADOS

Bloquear atributos de los eventos en la página 1207

Invertir la fase de los eventos de audio

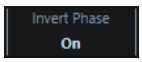
Puede invertir la fase de los eventos de audio en la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione uno o varios eventos de audio.
2. En la línea de información, haga clic en el campo **Invertir fase**.

RESULTADO

Se invierte la fase de los eventos. Esto se ve reflejado en la línea de información.



VÍNCULOS RELACIONADOS

Línea de información en la página 59

Enmudecer eventos

Puede enmudecer eventos en la ventana de **Proyecto**. Los eventos enmudecidos pueden editarse de la forma habitual pero no serán reproducidos.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione la herramienta **Enmudecer** y haga clic en los eventos o cree un rectángulo de selección alrededor de ellos.
  - Seleccione los eventos y seleccione **Edición** > **Enmudecer**.

RESULTADO

Los eventos se enmudecen y se vuelven de color gris.



Puede desenmudecer eventos seleccionándolos y seleccionando **Edición** > **Desenmudecer**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Edición de rangos

La edición en la **ventana de proyecto** no queda necesariamente reducida a manejar eventos y partes enteras. También puede trabajar con rangos de selección, los cuales son independientes de los límites de eventos/partes y pistas.

Crear un rango de selección

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, seleccione **Selección de rango**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Dibuje un rectángulo de selección alrededor del rango que quiera seleccionar.
   - Seleccione **Editar** > **Seleccionar** y seleccione una de las funciones del menú.
   - Haga doble clic en un evento para crear un rango de selección que lo abarque.

     NOTA

     Si mantiene pulsado **Mayús** y hace doble clic en varios eventos consecutivos, puede crear un rango de selección que abarque varios eventos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Menú Seleccionar de rangos de selección en la página 229
Modo Combinar herramientas de selección en la página 211

Menú Seleccionar de rangos de selección

Si la herramienta **Selección de rango** está seleccionada, el submenú **Seleccionar** tiene opciones para seleccionar rangos en la ventana de **Proyecto**.

- Para abrir el menú de opciones de rango de selección, seleccione la **herramienta de Selección de Rango** y seleccione **Editar** > **Seleccionar**.

Todo

Realiza una selección que cubre todas las pistas, desde el inicio del proyecto hasta el final. Puede definir la duración de la pista con el ajuste **Longitud del proyecto** en el diálogo **Configuración de proyecto**.

Nada

Descarta el rango de selección actual.

Invertir

Invierte la selección. Todos los eventos serán deseleccionados, y todos los eventos que no estaban seleccionados se seleccionarán. Solo usado para la selección de eventos.

Contenido del bucle

Realiza una selección entre los localizadores izquierdo y derecho en todas las pistas.

Desde el inicio hasta el cursor

Realiza una selección en todas las pistas, desde el inicio del proyecto hasta el cursor de proyecto.

Desde el cursor hasta el final

Realiza una selección en todas las pistas, desde el cursor de proyecto hasta el final del proyecto.

Tono igual – todas octavas

Esta función requiere que se haya seleccionado una única nota. Selecciona todas las notas de esta parte que tienen el mismo tono en cualquier octava que la nota seleccionada.

Tono igual – misma octava

Esta función requiere que se haya seleccionado una única nota. Selecciona todas las notas de esta parte que tienen el mismo tono y la misma octava que la nota seleccionada.

Seleccionar controladores en el rango de notas

Selecciona los controladores dentro del rango de notas.

Todo en las pistas seleccionadas

Selecciona todos los eventos en la pista seleccionada. Solo usado para la selección de eventos.

Eventos bajo cursor

Selecciona todos los eventos en las pistas seleccionadas que toque el cursor de proyecto.

Seleccionar evento

Esto está disponible en el **Editor de muestras**.

Desde la izquierda de la selección hasta el cursor

Desplaza el lado izquierdo del rango de selección actual hasta la posición del cursor de proyecto.

Desde la derecha de la selección hasta el cursor

Desplaza el lado derecho del rango de selección actual hasta la posición del cursor de proyecto.

Rango hasta el próximo evento

Mueve el rango de selección al siguiente inicio o final de evento en las pistas seleccionadas y anula el rango de selección.

Rango hasta el evento anterior

Mueve el rango de selección al anterior inicio o final de evento en las pistas seleccionadas y anula el rango de selección.

Alargar el rango hasta el próximo evento

Mueve el lado derecho del rango de selección actual al siguiente inicio o final de evento en las pistas seleccionadas.

Alargar el rango hasta el evento anterior

Mueve el lado izquierdo del rango de selección actual al anterior inicio o final de evento en las pistas seleccionadas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Configuración de proyecto en la página 104
Seleccionar con la herramienta de Selección en la página 210
Submenú Seleccionar en la página 212

Seleccionar rangos para varias pistas

Puede crear rangos de selección que cubran varias pistas. También es posible excluir pistas de un rango de selección.

PROCEDIMIENTO

1. Cree un rango de selección desde la primera hasta la última pista.
2. Pulse **Ctrl/Cmd** **Alt/Opción** y haga clic en el rango de selección sobre las pistas que quiera excluir de la selección.

Editar rangos de selección

Puede editar rangos de selección, es decir, ajustar sus tamaños, mover o duplicarlos, dividirlos, etc.

Ajustar el tamaño de rangos de selección

Puede ajustar el tamaño del rango de selección de los modos siguientes:

- Arrastrando sus bordes.

  El puntero toma la forma de una flecha doble al desplazarlo sobre los bordes de un rango de selección.
- Manteniendo pulsado **Mayús** y haciendo clic.

  El borde más cercano del rango de selección se desplaza hasta la posición en la que ha efectuado el clic.
- Ajustando la longitud del rango de selección o la posición de inicio o final en la línea de información.
- Usando los botones de recorte de la barra de herramientas.

  Los botones izquierdos de recorte desplazan el inicio del rango de selección y los derechos desplazan su final. Los bordes ser desplazan el valor indicado en menú emergente de **Rejilla**.

  NOTA

  Los botones de recorte se encuentran en la paleta **Desplazar**, que no está visible en la barra de herramientas por defecto.
- Usando **Desplazar hacia la izquierda** y **Desplazar hacia la derecha** en la barra de herramientas.

  Desplazan el rango de selección entero hacia la izquierda o la derecha. La cantidad del desplazamiento depende del formato de visualización seleccionado y del valor especificado en el menú emergente de **Rejilla**.

  IMPORTANTE

  Los contenidos de la selección no se mueven. Usar **Desplazar hacia la izquierda**/**Desplazar hacia la derecha** es lo mismo que ajustar el inicio y fin del rango de selección a la vez y la misma cantidad.

  NOTA

  Los botones de mover se encuentran en la paleta **Desplazar**, que no está visible en la barra de herramientas por defecto.

- Para truncar todos los eventos o partes que están parcialmente dentro del rango de selección, seleccione **Editar** > **Rango** > **Truncar**.

  Los eventos que están completamente dentro o fuera del rango de selección no se ven afectados.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Menús contextuales de configuración en la página 1191

Desplazar rangos de selección

PRERREQUISITO

Ha creado un rango de selección.

PROCEDIMIENTO

- Para desplazar un rango de selección, arrástrelo a una nueva posición.

RESULTADO

El contenido del rango de selección se desplaza hasta la nueva posición. Si el rango intersecciona eventos o partes, estas se dividen antes de desplazarse, de modo que solo las secciones dentro del rango de selección se ven afectadas.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Crear un rango de selección en la página 229
Duplicar eventos en la página 223

Duplicar rangos de selección

PRERREQUISITO

Ha creado un rango de selección.

PROCEDIMIENTO

- Haga clic en el rango de selección, mantenga pulsado **Alt/Opción** y arrastre.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Crear un rango de selección en la página 229

Cortar, copiar y pegar rangos de selección

Puede cortar o copiar y pegar rangos de selección, usando las funciones en el menú **Editar**. También puede usar las opciones **Cortar intervalo de tiempo** y **Pegar tiempo**.

Cortar

Corta los datos en el rango de selección y los desplaza al portapapeles. El rango de selección queda reemplazado por un espacio vacío en las pistas en la ventana de **Proyecto**, lo que significa que todos los eventos a la derecha del rango mantienen sus posiciones.

Copiar

Copia los datos en el rango de selección en el portapapeles.

Pegar

Pega los datos del portapapeles a la posición de inicio y la pista de la selección actual. Los eventos existentes en las pistas permanecen en sus posiciones originales.

Pegar al origen

Pega los datos del portapapeles en su posición original. Los eventos existentes en las pistas permanecen en sus posiciones originales.

Esta opción está disponible en **Editar** > **Funciones**.

Cortar intervalo de tiempo

Corta el rango de selección y lo desplaza al portapapeles. Los eventos a la derecha del rango eliminado serán desplazados a la izquierda para llenar el hueco.

Esta opción está disponible en **Edición** > **Rango**.

Pegar tiempo

Pega el rango de selección desde el portapapeles a la posición de inicio y la pista de la selección actual. Los eventos existentes serán desplazados para dejar sitio a los datos pegados.

Esta opción está disponible en **Edición** > **Rango**.

Pegar tiempo al origen

Pega el rango de selección desde el portapapeles hasta su posición original. Los eventos existentes serán desplazados para dejar sitio a los datos pegados.

Esta opción está disponible en **Edición** > **Rango**.

Copia global

Copia todo entre los localizadores izquierdo y derecho.

Esta opción está disponible en **Edición** > **Rango**.

Suprimir datos en rangos de selección

- Para reemplazar datos dentro del rango de selección suprimido por un espacio vacío, seleccione **Editar** > **Suprimir** o pulse **Retroceso**.

  Los eventos a la derecha del rango mantendrán su posición.
- Para eliminar el rango de selección y hacer que los eventos de la derecha se muevan a la izquierda para llenar el hueco, seleccione **Editar** > **rango** > **Suprimir intervalo de tiempo**.

Dividir rangos de selección

Puede dividir los eventos o partes en los bordes del rango de selección, es decir, al principio y al final de un rango de selección.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, active **Combinar herramientas de selección** y mueva el ratón al área superior del evento o parte que quiere dividir para que se active la herramienta **Selección de rango**.
   - En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, active la herramienta **Selección de rango**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione **Edición** > **Rango** > **Dividir**.
   - Pulse **Mayús**-**X**.

RESULTADO

Los eventos o partes se dividen en los bordes de selección de rango.

Si activó el modo **Combinar herramientas de selección**, los eventos o partes divididos se seleccionan automáticamente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Modo Combinar herramientas de selección en la página 211

Insertar silencio

Puede insertar un espacio de pista vacío desde el inicio del rango de selección. La longitud del silencio equivale a la longitud del rango de selección.

- Para insertar un silencio, seleccione **Editar** > **Rango** > **Insertar silencio**.

  Los eventos a la derecha del rango de selección son desplazados a la derecha para dejar sitio. Los eventos interseccionados por el rango de selección son cortados, y la sección derecha se desplaza a la derecha.

Reproducción y transporte

Cubase le ofrece múltiples métodos y funciones para controlar la reproducción y el transporte.

Barra de transporte

La barra de **Transporte** contiene las funciones de transporte principales, así como muchas otras opciones relacionadas con la reproducción y grabación.

- Para mostrar la barra de **Transporte**, seleccione **Transporte** > **Barra de transporte** o pulse **F2**.

Secciones de la barra de transporte

La barra de **Transporte** tiene diferentes secciones que puede mostrar u ocultar activando las opciones correspondientes en el menú contextual de la barra de **Transporte**.

- Para mostrar todas las secciones de la barra de **Transporte**, haga clic derecho en cualquier lugar sobre la barra de **Transporte** y seleccione **Mostrar todo**.

Están disponibles las siguientes secciones:

Medidor de rendimiento del sistema

Medidor de rendimiento del sistema



Muestra los medidores de la carga promedio de procesado de audio y la carga promedio de caché de disco.

Modos de grabación

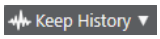
Modos de grabación



Le permiten determinar qué ocurre si hace clic en el botón **Grabar** durante una grabación MIDI o de audio, y dónde deberá empezar la grabación.

Modos de grabación de audio

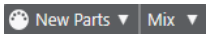
Modos de grabación de audio



Le permiten seleccionar lo que ocurre cuando graba sobre eventos de audio existentes.

Modos de grabación MIDI

Modos de grabación MIDI



Le permiten seleccionar lo que ocurre cuando graba sobre partes MIDI existentes.

Cuantización auto. MIDI

Cuantización automática de grabación MIDI



Activa la cuantización automática durante una grabación MIDI.

Localizadores

Ir a la posición del localizador izquierdo



Le permite ir a la posición del localizador izquierdo.

Posición del localizador izquierdo



Muestra la posición del localizador izquierdo.

Ir a la posición del localizador derecho



Le permite ir a la posición del localizador derecho.

Posición del localizador derecho



Muestra la posición del localizador derecho.

Duración de rango de localizadores

Localizadores a la selección



Le permite ajustar los localizadores a la selección.

Duración de rango de localizadores



Muestra la duración del rango de localizadores.

Puntos de punch

Anclar puntos de punch a localizadores



Ancla los puntos de punch a las posiciones de los localizadores izquierdo y derecho.

Punch in



Activa **Punch in**.

Posición de punch in



Le permite configurar la posición de punch in. Para que esto funcione, la opción **Anclar puntos de punch a localizadores** debe estar desactivada. Para mostrar/ocultar esto, haga clic en los puntos del divisor.

Punch out



Activa **Punch out**.

Posición de punch out



Le permite configurar la posición de punch out. Para que esto funcione, la opción **Anclar puntos de punch a localizadores** debe estar desactivada. Para mostrar/ocultar esto, haga clic en los puntos del divisor.

Controles de transporte

Ir al marcador anterior/inicio



Mueve el cursor del proyecto a la posición del marcador anterior/inicio en la línea de tiempo.

Ir al siguiente marcador/fin del proyecto



Mueve la posición del cursor del proyecto al siguiente marcador/final de proyecto.

Rebobinar



Mueve hacia atrás.

Avanzar



Mueve hacia adelante.

Ciclo



Activa/Desactiva el modo ciclo.

Detener



Detiene la reproducción.

Inicio



Inicia la reproducción.

Grabar



Activa/Desactiva el modo grabar.

Visualización de tiempo

Seleccionar formato de tiempo primario



Le permite seleccionar un formato de tiempo para el visor de tiempo primario.

Visualización primaria de tiempo



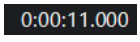
Muestra la posición del cursor del proyecto en el formato de tiempo seleccionado.

Seleccionar formato de tiempo secundario



Le permite seleccionar un formato de tiempo para el visor de tiempo secundario.

Visualización secundaria de tiempo



Muestra la posición del cursor del proyecto en el formato de tiempo seleccionado.

Marcadores

Saltar a marcador



Le permite ajustar y ubicar las posiciones de los marcadores.

Abrir ventana de marcadores



Abre la ventana de **Marcadores**.

Pre-roll y post-roll

Activar pre-roll



Activa el pre-roll.

Valor de pre-roll



Le permite ajustar la posición de pre-roll. Para mostrar/ocultar esto, haga clic en los puntos del divisor.

Activar post-roll



Activa el post-roll.

Valor de post-roll



Le permite ajustar la posición de post-roll. Para mostrar/ocultar esto, haga clic en los puntos del divisor.

Tempo y tipo de compás

Activar pista de tempo



Le permite activar/desactivar la pista de tempo.

Tempo



Le permite ajustar el valor de tempo.

Tipo de compás



Le permite ajustar el valor del primer tipo de compás. Para mostrar/ocultar esto, haga clic en los puntos del divisor.

Activar sinc. externa

Activar sinc. externa



Activa la sincronización externa.

Abrir configuración de sincronización



Le permite abrir el diálogo **Configuración de sincronización del proyecto**.

Claqueta, precuenta y patrón de claqueta

Activar clic de metrónomo



Activa el clic del metrónomo.

Activar precuenta



Activa la precuenta de la claqueta de metrónomo.

Patrón de claqueta



Le permite configurar un patrón de claqueta. Para mostrar/ocultar esto, haga clic en los puntos del divisor.

Abrir configuración del metrónomo



Abre el diálogo **Configuración del metrónomo**. Para mostrar/ocultar esto, haga clic en los puntos del divisor.

Actividad de entrada/salida

Actividad de MIDI-in



Muestra las señales de entrada MIDI.

Actividad de MIDI-out



Muestra las señales de salida MIDI.

Actividad de audio



Muestra las señales de entrada/salida de audio.

Clipping de audio



Muestra el clipping de audio.

Visor de nivel



Muestra el nivel de salida.

Control de nivel



Le permite controlar el nivel de salida.

Configurar transporte

Configurar transporte



Abre un menú emergente en el que puede configurar qué elementos son visibles.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Transporte en la página 1226

Transporte - Arrastrar en la página 1227

Menú Transporte

El menú **Transporte** contiene varias funciones de transporte así como muchas otras opciones relacionadas con la reproducción y la grabación.

Barra de transporte

Abre la barra de **Transporte**.

Comandos de transporte

Inicio
Inicia la reproducción.

Detener
Detiene la reproducción.

Iniciar/Detener
Inicia/Detiene la reproducción.

Ciclo
Activa/Desactiva el modo ciclo.

Grabar
Activa/Desactiva el modo grabar.

Rebobinar
Mueve hacia atrás.

Avanzar
Mueve hacia adelante.

Rebobinar rápido
Mueve hacia atrás a una velocidad más rápida.

Avance rápido
Mueve hacia adelante a una velocidad más rápida.

Desplazar hacia la izquierda
Mueve la posición del cursor del proyecto hacia la izquierda.

Desplazar hacia la derecha
Mueve la posición del cursor del proyecto hacia la derecha.

Introducir posición del cursor del proyecto
Le permite introducir la posición del cursor del proyecto manualmente.

Introducir tempo
Le permite introducir el tempo manualmente.

Introducir tipo de compás
Le permite introducir el tipo de compás manualmente.

Ir al inicio del proyecto
Mueve la posición del cursor del proyecto al inicio del proyecto.

Ir al final del proyecto
Mueve la posición del cursor del proyecto al final del proyecto.

Intercambiar formatos de tiempo

Alterna la visualización de tiempo primaria con la secundaria y viceversa.

Localizadores

Ir a la posición del localizador izquierdo

Mueve la posición del cursor del proyecto al localizador izquierdo.

Ir a la posición del localizador derecho

Mueve la posición del cursor del proyecto al localizador derecho.

Establecer localizador izquierdo a posición del cursor del proyecto

Mueve el localizador izquierdo a la posición del cursor del proyecto.

Establecer localizador derecho a posición del cursor del proyecto

Mueve el localizador derecho a la posición del cursor del proyecto.

Introducir posición del localizador izquierdo

Le permite introducir la posición del localizador izquierdo manualmente.

Introducir posición del localizador derecho

Le permite introducir la posición del localizador derecho manualmente.

Introducir duración de rango de localizadores

Le permite introducir la duración del rango de localizadores manualmente.

Establecer localizadores a rango de selección

Establece los localizadores para que abarquen la selección.

Intercambiar posiciones de localizadores izquierdo y derecho

Alterna las posiciones de los localizadores izquierdo y derecho.

Reproducir rango de selección en bucle

Activa la reproducción desde el inicio de la selección actual y vuelve a empezar cuando se alcanza el final de la selección.

Puntos de punch

Activar punch in

Activa/Desactiva el punch in.

Activar punch out

Activa/Desactiva el punch out.

Ir a la posición de punch in

Mueve la posición del cursor del proyecto a la posición de punch in.

Ir a la posición de punch out

Mueve la posición del cursor del proyecto a la posición de punch out.

Anclar puntos de punch a localizadores

Le permite desanclar/anclar las posiciones de punch in y punch out con los localizadores izquierdo y derecho.

Establecer punch in a posición del cursor del proyecto

Mueve la posición de punch in a la posición del cursor del proyecto.

Establecer punch out a posición del cursor del proyecto

Mueve la posición de punch out a la posición del cursor del proyecto.

Introducir posición de punch in

Le permite introducir la posición de punch in manualmente.

Introducir posición de punch out

Le permite introducir la posición de punch out manualmente.

Establecer puntos de punch a rango de selección

Ajusta las posiciones de punch in y punch out al rango del evento seleccionado.

Establecer posición del cursor del proyecto

Ir al inicio de la selección

Mueve el cursor del proyecto al inicio de la selección.

Ir al final de la selección

Mueve el cursor del proyecto al final de la selección.

Ir al marcador siguiente

Mueve la posición del cursor del proyecto al siguiente marcador.

Ir al marcador anterior

Mueve la posición del cursor del proyecto al marcador anterior.

Ir al hitpoint siguiente

Mueve la posición del cursor del proyecto al siguiente hitpoint en la pista seleccionada.

Ir al hitpoint anterior

Mueve la posición del cursor del proyecto al hitpoint anterior en la pista seleccionada.

Ir al evento siguiente

Mueve la posición del cursor del proyecto al siguiente evento en la pista seleccionada.

Ir al evento anterior

Mueve la posición del cursor del proyecto al evento anterior en la pista seleccionada.

Reproducir rango del proyecto

Reproducir desde el inicio de la selección

Activa la reproducción desde el inicio de la selección actual.

Reproducir desde el final de la selección

Activa la reproducción desde el final de la selección actual.

Reproducir hasta el inicio de la selección

Activa la reproducción dos segundos antes del inicio de la selección actual y la detiene al inicio de la selección.

Reproducir hasta el final de la selección

Activa la reproducción dos segundos antes del final de la selección actual y la detiene al final de la selección.

Reproducir hasta el marcador siguiente

Activa la reproducción desde el cursor de proyecto y la detiene en el siguiente marcador.

Reproducir selección

Activa la reproducción desde el inicio de la selección actual y la detiene al final de la selección.

Pre-roll y post-roll

Usar pre-roll

Activa/Desactiva el pre-roll.

Usar post-roll

Activa/Desactiva el post-roll.

Post-roll desde el inicio de la selección

Inicia la reproducción desde el principio del rango seleccionado, y la detiene después del tiempo establecido en el campo post-roll de la barra de **Transporte**.

Post-roll desde el final de la selección

Inicia la reproducción desde el final del rango seleccionado, y la detiene después del tiempo establecido en el campo post-roll de la barra de **Transporte**.

Pre-roll al inicio de la selección

Detiene la reproducción al inicio de la selección. La posición de inicio de la reproducción se establece en el campo pre-roll de la barra de **Transporte**.

Pre-roll al final de la selección

Detiene la reproducción al final de la selección. La posición de inicio de la reproducción se establece en el campo pre-roll de la barra de **Transporte**.

Usar pista de tempo

Activa/Desactiva la pista de tempo.

Modos de grabación

Punch in/out

Activa/Desactiva el punch in/out.

Regrabar

Activa/Desactiva el modo regrabar.

Iniciar grabación en la posición del cursor del proyecto

Activa/Desactiva el inicio de la grabación en la posición del cursor del proyecto.

Iniciar grabación en el localizador izquierdo/posición de punch in

Activa/Desactiva el inicio de la grabación en el localizador izquierdo.

Modo grabación de audio

Estas opciones le permiten seleccionar lo que ocurre cuando graba sobre eventos existentes.

Mantener historial

Conserva los eventos o porciones de eventos existentes.

Ciclo historial + reemplazar

Reemplaza los eventos o porciones de eventos existentes por la nueva grabación. En modo ciclo, se conservan todas las tomas de la grabación en ciclo actual.

Reemplazar

Reemplaza los eventos o porciones de eventos existentes por la última toma.

Modo de grabación MIDI

Estas opciones le permiten seleccionar lo que ocurre cuando graba sobre partes existentes.

Nuevas partes

Conserva las partes existentes y guarda la nueva grabación como una nueva parte.

Mezcla

Conserva los eventos existentes en las partes y añade los nuevos eventos grabados.

Reemplazar

Reemplaza los eventos existentes en las partes por la nueva grabación.

Cuantización automática durante la grabación

Activa la cuantización automática durante la grabación.

Modo grabación en ciclo MIDI

Mezcla

Añade todo lo que graba a lo que ya se grabó anteriormente.

Sobrescribir

Sobrescribe todos los datos MIDI que ha grabado en vueltas anteriores en el momento en el que toca una nota MIDI o envía cualquier mensaje MIDI.

Mantener último

Reemplaza las vueltas grabadas anteriormente solo si se completa la nueva vuelta.

Apilado

Convierte cada vuelta de ciclo grabada en una parte MIDI diferente, y divide la pista en carriles para cada vuelta de ciclo. Las partes se apilan una encima de la otra, cada una en un carril diferente. Se enmudecen todas las tomas excepto la última.

Mezcla-apilado (sin enmudecer)

Igual que **Apilado**, pero las partes no se enmudecen.

Cuantización automática durante la grabación

Activa la cuantización automática durante la grabación.

Grabación MIDI retrospectiva

Le permite recuperar los datos MIDI que toque en modo **Detener** o durante la reproducción. Están disponibles las siguientes opciones:

Insertar desde 'All MIDI Inputs'

Inserta datos MIDI que se enviaron a todas las entradas de pista como una parte MIDI lineal en la pista seleccionada.

Insertar desde entrada de pista como grabación lineal

Inserta datos MIDI que se enviaron a la entrada de pista como una parte MIDI lineal en la pista seleccionada.

Insertar desde entrada de pista como grabación ciclo

Inserta datos MIDI que se enviaron a la entrada de pista como partes MIDI apiladas en la pista seleccionada.

Vaciar todos los búferes

Vacía el búfer de grabación restrospectiva de la pista seleccionada.

Usar el modo video sigue a edición

Si esta opción está activada, el cursor del proyecto le sigue automáticamente cuando hace selecciones o cuando realiza operaciones de edición.

Configuración del metrónomo

Abre el diálogo **Configuración del metrónomo**.

Activar metrónomo

Activa/Desactiva el clic del metrónomo.

Configuración de sincronización del proyecto

Abre el diálogo **Configuración de sincronización del proyecto**.

Activar sinc. externa

Ajusta Cubase para que se sincronice externamente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Localizadores izquierdo y derecho en la página 252
Punch in y punch out en la página 258
Pre-roll y post-roll en la página 257
Menú de modos de grabación en la página 276
Modos de grabación de audio en la página 281
Modos de grabación MIDI en la página 288
Recuperación de grabaciones MIDI en la página 290
Claqueta de metrónomo en la página 259

Barra de transporte

La **Barra de transporte** contiene todas las funciones de transporte en una zona integrada y fija de la ventana de **Proyecto**.

- Para activar el panel de **Transporte**, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** y active el panel de **Transporte**.
- Para mostrar todos los elementos de transporte, haga clic derecho en un área vacía de la **Barra de transporte** y seleccione **Mostrar todo**.
- Para mostrar todos los controles de una sección, haga clic en los puntos a la derecha de la sección y arrastre hacia la derecha del todo. Para ocultar los controles de nuevo, arrastre hacia la izquierda.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Barra de transporte en la página 60
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Secciones de la barra de transporte

La **Barra de transporte** tiene diferentes secciones que puede mostrar u ocultar activando las opciones correspondientes en el menú contextual.

- Para activar el panel de **Transporte**, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** y active el panel de **Transporte**.
- Para mostrar/ocultar herramientas, abra el menú contextual del panel de **Transporte** haciendo clic derecho en un área vacía del panel de **Transporte** y active las herramientas que quiera mostrar. Para mostrar todas las herramientas, seleccione **Mostrar todo**.

Limitar compensación de retardo

Limitar compensación de retardo



Minimiza los efectos de la latencia de la compensación de retardo.

Modos de grabación

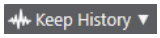
Modos de grabación



Le permiten determinar qué ocurre si hace clic en el botón **Grabar** durante una grabación MIDI o de audio, y dónde deberá empezar la grabación.

Modos de grabación de audio

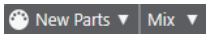
Modos de grabación de audio



Le permiten seleccionar lo que ocurre cuando graba sobre eventos de audio existentes.

Modos de grabación MIDI

Modos de grabación MIDI



Le permiten seleccionar lo que ocurre cuando graba sobre partes MIDI existentes.

Cuantización auto. MIDI

Cuantización automática de grabación MIDI



Activa la cuantización automática durante una grabación MIDI.

Separador izquierdo

Separador izquierdo

Las herramientas que se colocan a la izquierda del separador se muestran siempre.

Medidor de rendimiento del sistema

Medidor de rendimiento del sistema



Muestra los medidores de la carga promedio de procesado de audio y la carga promedio de caché de disco.

Localizadores

Ir a la posición del localizador izquierdo



Le permite ir a la posición del localizador izquierdo.

Posición del localizador izquierdo



Muestra la posición del localizador izquierdo.

Ir a la posición del localizador derecho



Le permite ir a la posición del localizador derecho.

Posición del localizador derecho



Muestra la posición del localizador derecho.

Duración de rango de localizadores

Localizadores a la selección



Le permite ajustar los localizadores a la selección.

Duración de rango de localizadores



Muestra la duración del rango de localizadores.

Puntos de punch

Punch in



Activa **Punch in**.

Punch out



Activa **Punch out**.

Anclar puntos de punch a localizadores



Ancla los puntos de punch a las posiciones de los localizadores izquierdo y derecho.

Posición de punch in



Le permite configurar la posición de punch in. Para que esto funcione, la opción **Anclar puntos de punch a localizadores** debe estar desactivada. Para mostrar/ocultar esto, haga clic en los puntos del divisor.

Posición de punch out



Le permite configurar la posición de punch out. Para que esto funcione, la opción **Anclar puntos de punch a localizadores** debe estar desactivada. Para mostrar/ocultar esto, haga clic en los puntos del divisor.

Controles de transporte

Ir al marcador anterior/inicio



Mueve el cursor del proyecto a la posición del marcador anterior/inicio en la línea de tiempo.

Ir al siguiente marcador/fin del proyecto



Mueve la posición del cursor del proyecto al siguiente marcador/final de proyecto.

Rebobinar



Mueve hacia atrás.

Avanzar



Mueve hacia adelante.

Ciclo



Activa/Desactiva el modo ciclo.

Detener



Detiene la reproducción.

Inicio



Inicia la reproducción.

Grabar



Activa/Desactiva el modo grabar.

Grabación retrospectiva

Insertar grabación retrospectiva desde 'All MIDI Inputs' en pista seleccionada



Le permite recuperar las notas MIDI que haya tocado en modo detención o durante la reproducción.

Visores de tiempo

Seleccionar formato de tiempo primario



Le permite seleccionar un formato de tiempo para el visor de tiempo primario.

Visualización primaria de tiempo



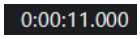
Muestra la posición del cursor del proyecto en el formato de tiempo seleccionado.

Seleccionar formato de tiempo secundario



Le permite seleccionar un formato de tiempo para el visor de tiempo secundario.

Visualización secundaria de tiempo



Muestra la posición del cursor del proyecto en el formato de tiempo seleccionado.

Marcadores

Saltar a marcador



Le permite ajustar y ubicar las posiciones de los marcadores.

Abrir ventana de marcadores



Abre la ventana de **Marcadores**.

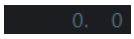
Pre-roll y post-roll

Activar pre-roll



Activa el pre-roll.

Valor de pre-roll



Le permite ajustar la posición de pre-roll. Para mostrar/ocultar esto, haga clic en los puntos del divisor.

Activar post-roll



Activa el post-roll.

Valor de post-roll



Le permite ajustar la posición de post-roll. Para mostrar/ocultar esto, haga clic en los puntos del divisor.

Tempo y tipo de compás

Activar pista de tempo



Le permite activar/desactivar la pista de tempo.

Tempo



Le permite ajustar el valor de tempo.

Tipo de compás



Le permite ajustar el valor del primer tipo de compás. Para mostrar/ocultar esto, haga clic en los puntos del divisor.

Separador derecho

Separador derecho

Las herramientas que se colocan a la derecha del separador se muestran siempre.

Activar sinc. externa

Activar sinc. externa



Activa la sincronización externa.

Abrir configuración de sincronización



Le permite abrir el diálogo **Configuración de sincronización del proyecto**.

Claqueta y precuenta

Activar clic de metrónomo



Activa el clic del metrónomo.

Activar precuenta



Activa la precuenta de la claqueta de metrónomo.

Patrón de claqueta



Le permite configurar un patrón de claqueta. Para mostrar/ocultar esto, haga clic en los puntos del divisor.

Abrir configuración del metrónomo



Abre el diálogo **Configuración del metrónomo**. Para mostrar/ocultar esto, haga clic en los puntos del divisor.

Actividad de entrada/salida

Actividad de MIDI-in



Muestra las señales de entrada MIDI.

Actividad de MIDI-out



Muestra las señales de salida MIDI.

Actividad de audio



Muestra las señales de entrada/salida de audio.

Clipping de audio



Muestra el clipping de audio.

Visor de nivel



Muestra el nivel de salida.

Control de nivel



Le permite controlar el nivel de salida.

Configurar barra de transporte

Configurar transporte



Abre un menú emergente en el que puede configurar qué elementos son visibles.

Ventana emergente de transporte

La ventana emergente de **Transporte** le permite acceder a comandos de transporte específicos si el panel de **Transporte**, la **Barra de transporte** y los **Controles de transporte** de la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** están cerrados u ocultos.

Los siguientes comandos de teclado por defecto abren la ventana emergente **Barra de transporte**:

Introducir localizador izquierdo
Mayús - **L**

Introducir localizador derecho
Mayús - **R**

Introducir posición del cursor del proyecto
Mayús - **P**

Introducir tempo
Mayús - **T**

Introducir tipo de compás
Mayús - **C**

Introducir posición de punch in
Mayús - **I**

Introducir posición de punch out
Mayús - **O**

Ir al localizador izquierdo
Num 1

Ir al localizador derecho
Num 2

Usar un comando de teclado específico abre la sección correspondiente de la ventana emergente de **Transporte**:



La ventana emergente de transporte para introducir la posición del **Localizador** izquierdo.

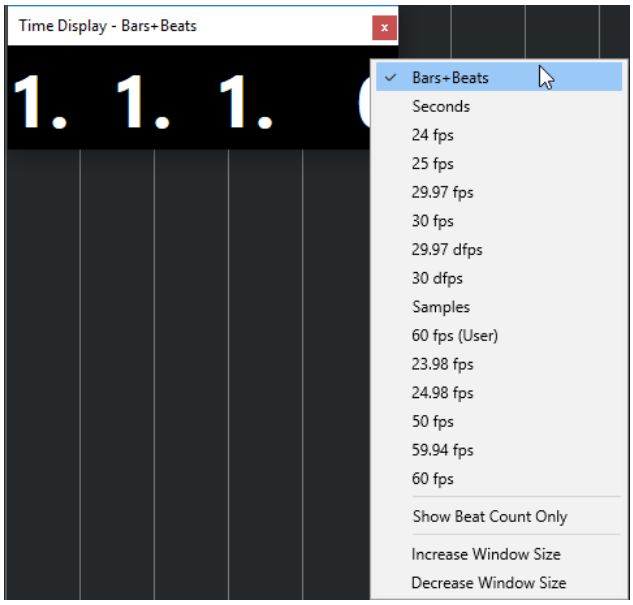
NOTA

Para cerrar la ventana emergente de **Transporte**, pulse **Esc**.

Ventana de visualización de tiempo

La ventana **Visualización de tiempo** le permite ver la posición de tiempo actual en una ventana aparte. Puede ajustar su tamaño y especificar el formato de tiempo que quiere visualizar.

- Para abrir la ventana **Visualización de tiempo**, seleccione **Estudio** > **Más opciones** > **Visualización de tiempo**.



Haga clic derecho en la ventana para acceder a las siguientes opciones:

Compases+Tiempos
Muestra el tiempo en compases y tiempos.

Segundos
Muestra el tiempo en segundos.

fps
Muestra el tiempo en cuadros por segundo.

Muestras
Muestra el tiempo en muestras.

Mostrar solo contador de tiempos
Muestra solo el número de tiempos. Esto es útil si quiere usar la ventana de **Visualización de tiempo** como metrónomo visual.

Aumentar tamaño de ventana
Aumenta el tamaño de la ventana y de los valores mostrados.

Disminuir tamaño de ventana
Disminuye el tamaño de la ventana y de los valores mostrados.

NOTA

Puede configurar la **Transparencia de la ventana** en el diálogo **Configuración de estudio** (página **Visualización de tiempo**).

VÍNCULOS RELACIONADOS
Eventos de tipo de compás en la página 1081

Localizadores izquierdo y derecho

Los localizadores izquierdo y derecho son una pareja de marcadores que puede usar como posiciones de referencia en la ventana de **Proyecto** y en los editores.

Por ejemplo, los localizadores le ayudan a hacer lo siguiente:

- Colocar el cursor del proyecto.
- Definir posiciones de inicio y detención de la grabación.
- Definir posiciones de inicio para importar o exportar eventos.
- Configurar un rango de ciclo.
- Seleccionar, copiar, crear o dividir eventos.



Los localizadores se indican en la regla con banderas.

El área entre los localizadores izquierdo y derecho es el rango de los localizadores. El área de localizadores se resalta en la regla y en el visor de eventos.

NOTA

En el visor de eventos de los editores MIDI solo se resalta el rango de localizadores si **Mostrar bordes de parte** está desactivado.

- Para activar/desactivar el modo de ciclo, haga clic en el rango de localizadores en la parte superior de la regla, o active **Activar ciclo** en los controles de transporte.



- NOTA

  Si activa el modo ciclo y el localizador derecho está colocado antes del izquierdo, se omite el rango de los localizadores durante la reproducción.



VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46
Ajustar el cursor del proyecto en la página 255
Activar grabación manualmente en la página 273
Activar grabación automáticamente en la página 273
Grabación en ciclo en la página 275
Punch in y punch out en la página 258
Menú de modos de grabación en la página 276
Opciones de importación de archivos MIDI en la página 301
Diálogo Opciones de exportación de archivos MIDI en la página 172
Exportar mezcla de audio en la página 1094
Ajustar los localizadores usando marcadores de ciclo en la página 349
Submenú Seleccionar en la página 212
Menú Seleccionar de rangos de selección en la página 229
Cortar, copiar y pegar rangos de selección en la página 232
Partes de audio en la página 208
Partes MIDI en la página 208
Controles de pista de compás en la página 159
Rellenar bucle en la página 225
Dividir eventos en la página 221
Transporte en la página 1226

Ajustar el localizador izquierdo

Ajustar el localizador izquierdo puede ser útil si quiere añadir una posición de referencia en la ventana de **Proyecto** y en los editores.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en la parte superior de la regla para ajustar el localizador izquierdo a esa posición.
  - Ajuste el valor **Posición del localizador izquierdo**.

    Está disponible en la sección de **Localizadores** de la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, las barras de herramientas de editores, el panel de **Transporte** y la **Barra de transporte**.
  - Arrastre el manipulador del localizador izquierdo en la parte superior de la regla.
  - Pulse **Ctrl/Cmd** y, en el teclado numérico, pulse **1** para ajustar el localizador izquierdo a la posición del cursor del proyecto.
  - Pulse **Alt/Opción** y haga clic en **Ir a la posición del localizador izquierdo** en el panel de **Transporte**.

Ajustar el localizador derecho

Ajustar el localizador derecho puede ser útil si quiere añadir una posición de referencia en la ventana de **Proyecto** y en los editores.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Pulse **Alt/Opción** y haga clic en la parte superior de la regla para ajustar el localizador derecho a esa posición.
  - Ajuste el valor **Posición del localizador derecho**.

    Está disponible en la sección de **Localizadores** de la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, las barras de herramientas de editores, el panel de **Transporte** y la **Barra de transporte**.
  - Arrastre el manipulador del localizador derecho en la parte superior de la regla.
  - Pulse **Ctrl/Cmd** y, en el teclado numérico, pulse **2** para ajustar el localizador derecho a la posición del cursor del proyecto.
  - Pulse **Alt/Opción** y haga clic en **Ir a la posición del localizador derecho** en el panel de **Transporte**.

Ajustar rangos de los localizadores

Puede ajustar el rango de los localizadores, es decir, el área entre los localizadores izquierdo y derecho.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Pulse **Mayús** - **D** para activar el campo de valores **Duración de rango de localizadores** en la sección **Duración de rango de localizadores** de la barra de herramientas e introduzca un valor.
  - Haga clic y arrastre en la parte superior de la regla.

- Seleccione un rango o un evento y pulse **P** para ajustar los localizadores a la selección.
- Haga doble clic en un marcador de ciclo.
- Pulse **Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** y haga clic en una posición en la parte superior de la regla para ajustar ambos localizadores a la posición de ajuste más cercana.

RESULTADO

El rango de localizadores se ajusta y se resalta en la regla y en el visor de eventos.

Desplazar rangos de localizadores

Puede mover el rango de localizadores en la regla.

PRERREQUISITO

Ha configurado un rango de localizadores.

PROCEDIMIENTO

1. Mueva el puntero del ratón a la parte superior de la regla, dentro de un rango de localizadores.

   Aparece un símbolo de mano.
2. Haga clic y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha para mover el rango de localizadores.

Ajustar el cursor del proyecto

Puede ajustar el cursor del proyecto a la posición en la que haga clic, o a los marcadores o a otras posiciones predefinidas.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Mantenga pulsado **Mayús** - **Alt/Opción** y haga clic en el visor de eventos de la ventana de **Proyecto**.
  - Haga clic en **Ir al marcador anterior/inicio** o en **Ir al siguiente marcador/fin del proyecto**.

    Están disponibles en la sección de **Controles de transporte** de la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, las barras de herramientas de editores, el panel de **Transporte** y la **Barra de transporte**.
  - Haga clic en la parte inferior de la regla.
  - Seleccione **Transporte** > **Establecer posición del cursor del proyecto** y seleccione una entrada del submenú.

VÍNCULOS RELACIONADOS

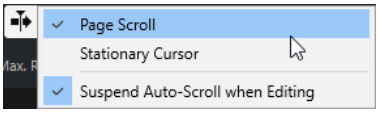
Secciones de la barra de transporte en la página 235
Regla en la página 57
Menú Transporte en la página 240
Transporte en la página 1226
Barra de transporte en la página 245
Localizadores izquierdo y derecho en la página 252
Comandos de teclado en la página 1168

Menú Ajustes de desplazamiento automático

Desplazamiento auto. le permite mantener el cursor del proyecto visible en la ventana durante la reproducción.

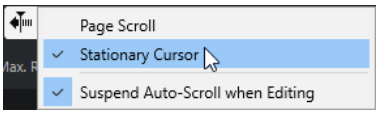
Si activa **Desplazamiento auto.** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** o de uno de los editores, están disponibles los siguientes modos en el menú emergente **Seleccionar ajustes de auto desplazamiento**:

Desplazamiento de página



El cursor del proyecto se mueve desde la parte izquierda hasta la parte derecha de la ventana. Cuando el cursor del proyecto alcanza la parte derecha de la ventana, la regla y el cursor del proyecto saltan al lado izquierdo de la ventana y empiezan de nuevo. Este comportamiento se puede comparar con el de girar una página de un libro.

Cursor estacionario



El cursor del proyecto se mantiene en el centro de la ventana y la regla se desplaza continuamente hacia la izquierda.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Suspender desplazamiento automático al editar

Si no desea que el visor de la ventana de **Proyecto** cambie al editar durante la reproducción, active **Suspender despl. auto. al editar**.

Suspender despl. auto. al editar está disponible como opción en el menú emergente **Seleccionar ajustes de auto desplazamiento** a la derecha del botón **Desplazamiento auto.**.

Si esta opción está activada, el desplazamiento automático quedará suspendido tan pronto como haga clic en cualquier lugar del visor de eventos durante la reproducción hasta que la reproducción se detenga o haga clic en **Desplazamiento auto.** de nuevo.

Como realimentación visual, el botón **Desplazamiento auto.** cambia de color.

Formatos de tiempo

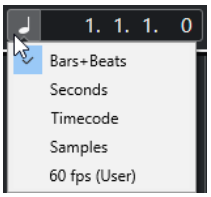
Puede configurar diferentes formatos de tiempo.

Seleccionar el formato de tiempo primario

En la barra de **Transporte**, puede seleccionar el formato de tiempo primario. Es el formato de visualización global usado para todas las reglas y visores de posición en el programa, excepto para las pistas de regla.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección de transporte principal de la barra de **Transporte**, haga clic en **Seleccionar formato de tiempo primario**.
2. Seleccione un formato de tiempo en el menú emergente.



También puede seleccionar **Proyecto** > **Configuración de proyecto** > **Formato de visualización** para seleccionar el formato de tiempo primario.

RESULTADO

Se actualiza el formato de tiempo de la barra de **Transporte** y de todas las reglas y visores de posición.

Visores de tiempo independientes

Puede mostrar visores de tiempo que sean independientes del formato de visualización global.

Para seleccionar un visor de tiempo independiente, haga uno de lo siguiente:

- En la regla de la ventana de **Proyecto** o en cualquier editor, haga clic en el botón de flecha a la derecha de la regla.
- Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Regla** para añadir una pista de regla, y haga clic derecho en la regla.
- En la sección **Transporte principal** de la barra de **Transporte**, haga clic en **Seleccionar formato de tiempo secundario**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Regla en la página 57
Pista de regla en la página 148

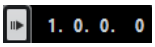
Pre-roll y post-roll

Puede activar el pre-roll y el post-roll con los botones correspondientes en la sección **Pre-roll y post-roll** de la barra de **Transporte**, o seleccionando **Transporte** > **Pre-roll y post-roll** > **Usar pre-roll/Usar post-roll**.

NOTA

Para mostrar la sección **Pre-roll y post-roll**, haga clic derecho en cualquier lugar del panel de **Transporte** o en la **Barra de transporte** y active **Pre-roll y post-roll**.

- El hecho de ajustar un valor de pre-roll le dice a Cubase que retroceda un poco al activar la reproducción.

- El hecho de ajustar un valor de post-roll le dice a Cubase que siga reproduciendo un poco más después de un punch out automático antes de detenerse.

  NOTA

  Esto solo funciona si **Punch Out** está activado en la barra de **Transporte**, y si **Parar después de pinchado de salida automático** está activado en el diálogo de **Preferencias** (página **Grabar**).

Usar pre-roll y post-roll

Puede configurar un valor de pre-roll y post-roll en la grabación.

PRERREQUISITO

En la barra de **Transporte**, la opción **Anclar puntos de punch a localizadores** está activada.

PROCEDIMIENTO

1. Ajuste los localizadores donde desea iniciar y detener la grabación.
2. En el panel de **Transporte** o en la **Barra de transporte**, active **Punch in** y **Punch out**.
3. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **Grabar**.
4. Active **Parar después de pinchado de salida automático**.
5. Haga clic derecho en cualquier lugar del panel de **Transporte** o en la **Barra de transporte** y active **Pre-roll y post-roll**.
6. En la sección **Pre-roll y post-roll**, active **Pre-roll** y **Post-roll** .
7. En los campos **Valor de pre-roll** y **Valor de post-roll** introduzca los valores de pre-roll y post-roll.
8. Active **Grabar**.

RESULTADO

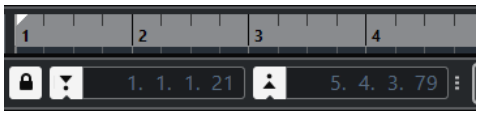
El cursor del proyecto retrocede el valor especificado de pre-roll y la reproducción empieza. Cuando el cursor alcance el localizador izquierdo, la grabación se activa automáticamente. Cuando el cursor llega al localizador derecho, la grabación se desactiva, pero la reproducción continúa durante el tiempo establecido por el valor de post-roll antes de pararse.

Punch in y punch out

Los puntos de punch in y punch out son una pareja de marcadores que puede usar para hacer los pinchazos de entrada y de salida de las grabaciones. La posición de punch in determina la posición de inicio de grabación, y la posición de punch out determina la posición de detención de grabación.

Puede activar el punch in y el punch out activando los botones correspondientes en la barra de **Transporte**.

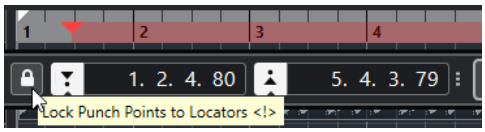
La posición de punch in se ancla a la posición del localizador izquierdo, y la posición de punch out a la posición del localizador derecho. Los campos de posiciones de punch no están disponibles.



Sin embargo, puede desanclar los puntos de punch de los localizadores desactivando **Anclar puntos de punch a localizadores**.

Si lo hace, los campos de valor se vuelven disponibles y los puede usar para configurar las posiciones de punch independientemente de las posiciones de los localizadores.

También puede arrastrar las manecillas de punch in y punch out en la regla para ajustar las posiciones de punch.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Activar grabación automáticamente en la página 273
Detener la grabación automáticamente con punch out en la página 274

Claqueta de metrónomo

Puede usar la claqueta de metrónomo como referencia de tiempo para tocar con ella y para grabar. Los dos parámetros que gobiernan la temporización del metrónomo son el tempo del proyecto y el tipo de compás, que puede configurar en la barra de **Transporte**.

- Para activar el clic del metrónomo, active **Activar clic de metrónomo** en la barra de **Transporte**.

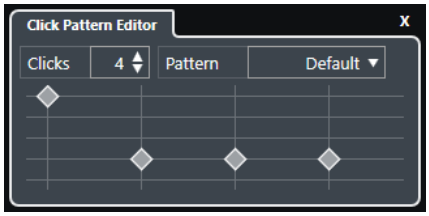
  También puede seleccionar **Transporte** > **Activar metrónomo** o usar el comando de teclado correspondiente.
- Para definir si la claqueta del metrónomo se reproduce durante la reproducción, la grabación o la precuenta, seleccione **Transporte** > **Configuración del metrónomo** y haga sus cambios en la pestaña **General**.
- Para configurar los sonidos de la claqueta de metrónomo, seleccione **Transporte** > **Configuración del metrónomo** y haga sus cambios en la pestaña **Sonidos de claqueta**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Secciones de la barra de transporte en la página 235
Modos de tempo del proyecto en la página 1063

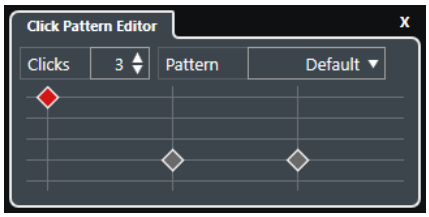
Patrones de claqueta

Los patrones de claqueta le permiten crear una claqueta de metrónomo personalizada.

Por defecto, la claqueta del metrónomo en Cubase tiene un patrón 4/4 con un número fijo de 4 clics. El nivel del primer clic es más alto, mientras que el nivel de los demás tiempos es bajo.



El patrón por defecto de la claqueta de metrónomo es de 4 clics a compás 4/4



Un patrón de claqueta de metrónomo con 3 clics a compás 3/4

Para configurar patrones de claqueta para un metrónomo en el tipo de compás actual, puede crear una claqueta de metrónomo personalizada. Puede determinar el número de clics y el nivel de los clics a su gusto.

Si tiene diferentes partes de un proyecto con diferentes tipos de compás o tempos y quiere configurar diferentes patrones de claqueta para que coincidan con el ritmo de esas partes, puede configurar un patrón de claqueta de metrónomo para cada evento de compás de su proyecto.

También puede añadir el mismo tipo de compás a secciones diferentes y configurar patrones diferentes para ellos.

NOTA

- Si quiere visualizar el patrón de claqueta actual en la ventana de **Proyecto**, en el visor de eventos del **Editor de teclas** o **Editor de percusión**, active **Usar nivel del patrón de claqueta de metrónomo para énfasis de las líneas de rejilla** en el menú contextual de la regla correspondiente. Esto es útil si **Ajustar** está activado y el **Tipo de ajuste** está en **Rejilla**.
- Las líneas de la rejilla solo se enfatizan si se muestran. Si quiere visualizar un patrón de claqueta que está ajustado a 6 **Claquetas** y a un **Tipo de compás** 4/4, debe ajustar **Tipo de rejilla** a un valor de tresillo.

La pestaña de **Patrones de claqueta** del diálogo **Configuración del metrónomo** le permite gestionar los patrones de claqueta disponibles. Puede eliminarlos y renombrarlos, o crear nuevos patrones de claqueta para tipos de compás específicos.

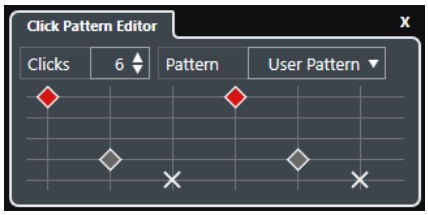
VÍNCULOS RELACIONADOS
Editor de patrones de claqueta en la página 260
Configurar un patrón de claqueta de metrónomo en la página 261
Configurar patrones de claqueta de metrónomo para eventos de compás en la página 261
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Editor de patrones de claqueta

El **Editor de patrones de claqueta** le permite configurar un patrón de claqueta en su proyecto para crear nuevos ritmos para la claqueta de metrónomo. Esto es útil si quiere crear un patrón de tresillo para un tipo de compás 4/4, por ejemplo.

El **Editor de patrones de claqueta** está disponible en la **Barra de transporte**. Si añade una pista de compás, está disponible en el **Inspector** y en la línea de información.

- Para abrir el **Editor de patrones de claqueta** en la **Barra de transporte**, haga clic en los puntos a la derecha de la sección **Claqueta, precuenta y patrón de claqueta** y arrastre hacia la derecha del todo. Haga clic en el campo de patrón para abrir el **Editor de patrones de claqueta**.



Claquetas

Le permite definir un número de clics usados en el patrón.

Patrón

Le permite seleccionar un preset de patrón o guardar sus propios patrones. Qué patrones están disponibles depende del tipo de compás actual y de los ajustes del diálogo **Configuración del metrónomo**, en la pestaña **Patrones de claqueta**.

NOTA

Para ver, editar y renombrar los presets de patrones, abra la pestaña **Patrones de claqueta**, en el diálogo **Configuración del metrónomo**.

Visor de eventos

Muestra el número de tiempos definidos para el patrón seleccionado.

Puede cambiar el nivel del acento de un tiempo cambiando su posición vertical en el visor de eventos. Hay 4 ajustes diferentes. Se corresponden con los ajustes del diálogo **Configuración del metrónomo**, en la pestaña **Sonidos de claqueta**. Puede enmudecer un tiempo haciendo clic en la posición vertical más baja.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Secciones de la barra de transporte en la página 245
Pista de compás en la página 158

Configurar un patrón de claqueta de metrónomo

Puede configurar un patrón de claqueta de metrónomo diferente para su proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. En la **Barra de transporte**, haga clic en los puntos a la derecha de la sección **Claqueta, precuenta y patrón de claqueta** y arrastre hasta la derecha del todo para mostrar la sección de patrones de claqueta.
2. Haga clic en el campo de patrón para abrir el **Editor de patrones de claqueta**.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Abra el menú emergente **Patrón** y seleccione uno de los presets.
   - Use el ajuste de **Claquetas** para definir el número de clics que quiere oír, y haga clic en el visor de eventos para configurar un nuevo patrón de claqueta.
4. Cuando haya acabado, haga clic fuera del **Editor de patrones de claqueta** para cerrarlo.
5. Active la claqueta de metrónomo.

RESULTADO

La claqueta de metrónomo se reproduce con el patrón de claqueta definido.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Editor de patrones de claqueta en la página 260
Secciones de la barra de transporte en la página 245

Configurar patrones de claqueta de metrónomo para eventos de compás

Puede configurar un patrón de claqueta de metrónomo para cada evento de compás de su proyecto. Esto es útil si tiene partes diferentes con tipos de compás diferentes, y quiere personalizar patrones de claqueta al ritmo y compás de esas partes. También puede añadir el mismo tipo de compás a secciones diferentes y configurar patrones diferentes para ellos.

PROCEDIMIENTO

1. Haga doble clic en el signo de más para abrir el **Editor de patrones de claqueta**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Abra el menú emergente **Patrón** y seleccione uno de los presets.
   - Use el ajuste de **Claquetas** para definir el número de clics que quiere oír, y haga clic en el visor de eventos para configurar un nuevo patrón de claqueta.
3. Cuando haya acabado, haga clic fuera del **Editor de patrones de claqueta** para cerrarlo.
4. Repita esto para cada evento de compás para el que quiera configurar un patrón de claqueta.

RESULTADO

Si reproduce el proyecto y activa la claqueta de metrónomo, las diferentes partes del proyecto usan los patrones de claqueta definidos. El **Editor de patrones de claqueta**, en la **Barra de transporte**, muestra el patrón en la posición del cursor del proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

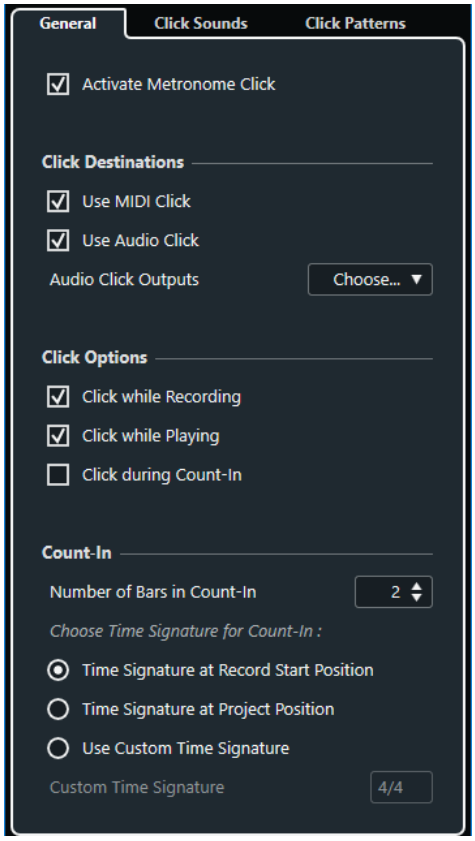
Editor de patrones de claqueta en la página 260
Pista de compás en la página 158
Eventos de tipo de compás en la página 1081

Diálogo Configuración del metrónomo

El diálogo **Configuración del metrónomo** le permite hacer ajustes para el metrónomo.

Para abrir el diálogo **Configuración del metrónomo**, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **Transporte** > **Configuración del metrónomo**.
- En la **Barra de transporte**, abra la sección **Claqueta, precuenta y patrón de claqueta** y haga clic en **Abrir configuración del metrónomo**.

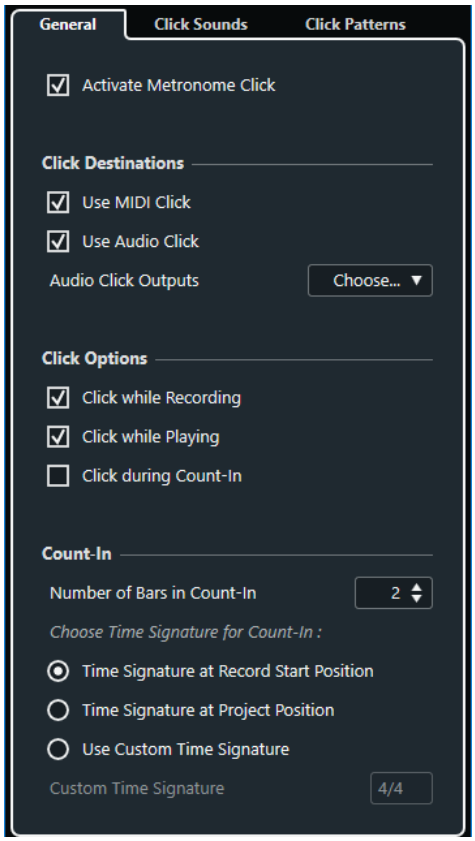


VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña General en la página 262
Pestaña Sonidos de claqueta en la página 264
Pestaña Patrones de claqueta en la página 266
Secciones de la barra de transporte en la página 245

Pestaña General

La pestaña **General** le permite hacer ajustes básicos de metrónomo.



En la sección de más arriba están disponibles las siguientes opciones:

Activar clic de metrónomo
Activa/Desactiva el clic del metrónomo.

En la sección **Destinos de claqueta**, están disponibles las siguientes opciones:

Usar claqueta MIDI
Activa una claqueta MIDI para el metrónomo.

Usar claqueta de audio
Activa una claqueta de audio para el metrónomo, cuya salida es a través de la tarjeta de sonido.

Salidas de claqueta de audio
Si usa varios buses de salida, esto le permite activar el bus de salida donde quiere enrutar la claqueta del metrónomo.

En la sección **Opciones de claqueta**, están disponibles las siguientes opciones:

Claqueta mientras graba
Activa la claqueta del metrónomo durante la grabación.

Claqueta mientras reproduce
Activa la claqueta del metrónomo durante la reproducción.

Claqueta durante precuenta
Activa una precuenta musical que se reproduce cuando empieza a grabar desde el modo detención.

En la sección **Precuenta** están disponibles las siguientes opciones:

- **Número de compases en precuenta**

Le permite ajustar el número de compases que el metrónomo cuenta antes de empezar la grabación.

- **Tipo de compás en posición de inicio de grabación**

  Actívelo para hacer que la precuenta use automáticamente el tipo de compás y tempo de la posición en la que inicie la grabación.

- **Tipo de compás en posición del proyecto**

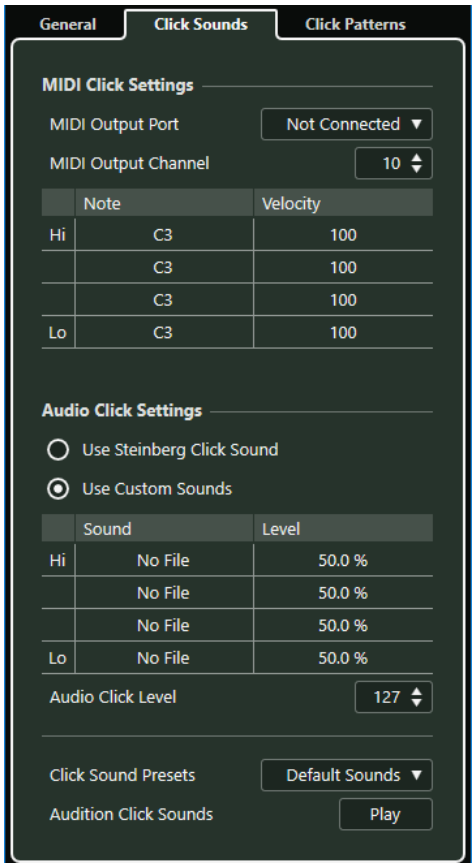
  Actívelo para dejar que la precuenta use el tipo de compás en la posición del proyecto.

- **Usar tipo de compás personalizado**

  Le permite especificar un tipo de compás para la precuenta. En este modo, los cambios de compás del proyecto no afectan a la precuenta.

Pestaña Sonidos de claqueta

La pestaña **Sonidos de claqueta** le permite configurar y escuchar la claqueta MIDI y la claqueta de audio. Puede usar la claqueta de audio o MIDI por defecto, elegir de una lista de sonidos de preset de fábrica o asignar sus propios sonidos personalizados.



La sección **Ajustes de claqueta MIDI** le permite configurar la claqueta MIDI que suena si activa **Usar claqueta MIDI** en la sección **Destinos de claqueta**, en la pestaña **General**.

Puerto de salida MIDI

Le permite seleccionar un puerto de salida MIDI para la claqueta MIDI. También puede seleccionar un instrumento VST previamente configurado en la ventana **Instrumentos VST**.

Canal de salida MIDI

Le permite seleccionar un canal de salida MIDI para la claqueta MIDI.

Nota

Le permite ajustar el número de nota MIDI, es decir, el tono desde C-2 hasta G8. Ajuste el número de nota para el primer tiempo del compás en la fila superior, y los números de nota para los demás tiempos en las filas de abajo.

Velocidad

Le permite ajustar la velocidad del sonido de la claqueta MIDI. Ajuste la velocidad para el primer tiempo del compás en la fila superior, y las velocidades para los demás tiempos en las filas de abajo.

La sección **Ajustes de claqueta de audio** le permite configurar la claqueta de audio que suena si activa **Usar claqueta de audio** en la sección **Destinos de claqueta**, en la pestaña **General**.

Usar sonido de claqueta de Steinberg

Activa los sonidos por defecto para el clic del metrónomo.

Altura tonal

Le permite ajustar la altura tonal de los sonidos por defecto. Ajuste el tono para el primer tiempo del compás en la fila superior, y los tonos para los demás tiempos en las filas de abajo.

Nivel

Le permite ajustar el nivel de los sonidos por defecto. Ajuste el nivel para el primer tiempo del compás en la fila superior, y los niveles para los demás tiempos en las filas de abajo.

Usar sonidos personalizados

Activa sonidos personalizados para el clic del metrónomo. Para que esto funcione debe seleccionar un archivo de audio para los sonidos personalizados haciendo clic en la columna **Sonido**.

Sonido

Le permite seleccionar un archivo de audio para los sonidos personalizados. Seleccione un archivo de audio para el primer tiempo del compás en la fila superior, y los archivos de audio para los demás tiempos en las filas de abajo.

Nivel

Le permite ajustar el nivel de los sonidos personalizados. Ajuste el nivel para el primer tiempo del compás en la fila superior, y los niveles para los demás tiempos en las filas de abajo.

Nivel de claqueta de audio

Le permite ajustar el nivel del clic de audio.

Presets de sonidos de claqueta

Le permite cargar uno de los presets de sonidos de claqueta que soportan hasta 4 acentos. De entre otros sonidos de claqueta que son adecuados para un gran rango de situaciones, también puede seleccionar **Sonido de claqueta de Steinberg**, el sonido de claqueta por defecto de Cubase.

También puede crear sus propios presets y guardarlos.

Escuchar sonidos de claqueta

Haga clic en **Reproducir** para escuchar los sonidos de claqueta activados.

Configurar un sonido de claqueta de audio personalizado

Si no quiere usar el sonido por defecto de claqueta, puede configurar su propio sonido personalizado.

PRERREQUISITO

En el diálogo **Configuración del metrónomo** de la pestaña **General**, **Activar clic de metrónomo** está activado. En la sección **Destinos de claqueta**, **Usar claqueta de audio** está activado.

PROCEDIMIENTO

1. Abra la pestaña **Sonidos de claqueta**, y en la sección **Ajustes de claqueta de audio**, active **Usar sonidos personalizados**.
2. En la columna **Sonido**, haga clic en la fila superior.
3. En el diálogo de archivos, navegue hasta el archivo de audio que quiera usar como sonido personalizado para el primer tiempo y selecciónelo.
4. Haga clic en **Abrir**.
5. Haga clic en las otras columnas para seleccionar audio para los demás tiempos.
6. Ajuste el nivel de los sonidos haciendo clic en las respectivas filas de la columna **Nivel** y ajuste el valor.
7. Opcional: Haga clic en **Reproducir** para escuchar los sonidos personalizados.

RESULTADO

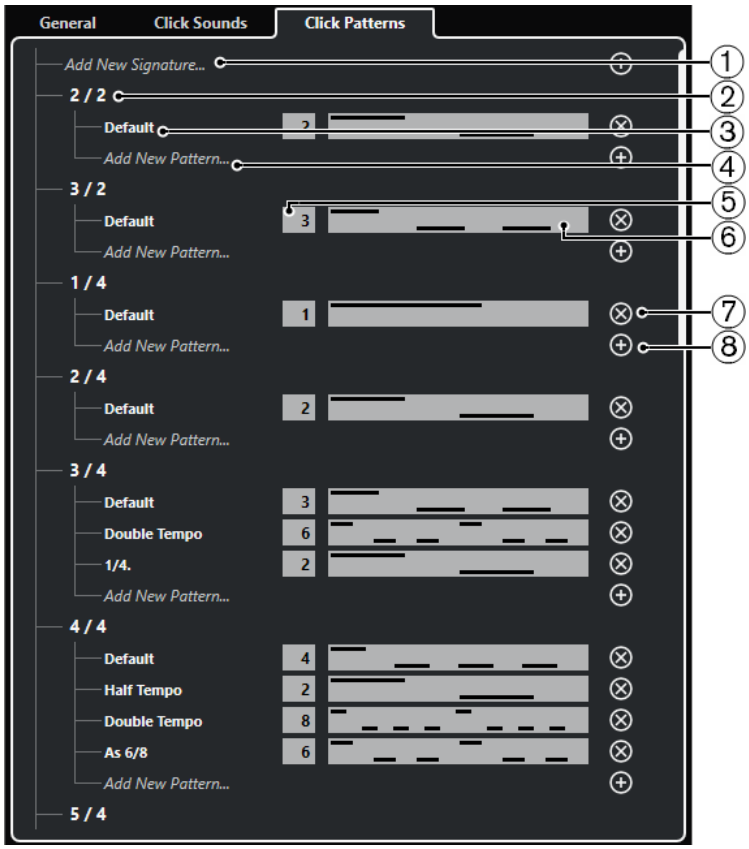
El metrónomo usa los sonidos personalizados definidos para la claqueta de audio.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Abra el menú emergente **Presets de sonidos de claqueta** y guarde sus sonidos personalizados como preset.

Pestaña Patrones de claqueta

La pestaña **Patrones de claqueta** le permite gestionar patrones de claquetas. Los patrones de claqueta le permiten editar la claqueta por defecto del metrónomo.



Están disponibles las siguientes opciones:

1 **Añadir nuevo compás**

Haga clic e introduzca un valor de tipo de compás para añadir un nuevo tipo de compás.

2 **Tipos de compás disponibles**

Muestra los tipos de compás disponibles.

3 **Patrones disponibles**

Muestra los patrones de claqueta disponibles.

4 **Añadir nuevo patrón**

Haga doble clic para añadir un nuevo patrón de claqueta para el tipo de compás.

5 **Claquetas**

Le permite cambiar el número de clics usados en el patrón de claqueta.

6 **Patrón de claqueta**

Muestra el patrón de la claqueta. Puede abrir el **Editor de patrones de claqueta** haciendo clic en el patrón.

7 **Eliminar patrón de claqueta**

Elimina el patrón de claqueta de la lista de patrones disponibles.

8 **Añadir nuevo patrón**

Añade un nuevo patrón de claqueta por defecto al tipo de compás.

NOTA

Si desplaza todo lo posible hacia abajo, puede restablecer todos los patrones de claqueta a los ajustes de fábrica haciendo clic en **Restablecer a patrones de fábrica**.

Puede hacer doble clic en el nombre de un patrón para renombrarlo.

Crear una pista de claqueta

Puede crear una pista de audio o MIDI que contenga la claqueta.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione **Proyecto** > **Pista de compás** > **Renderizar claqueta de audio entre localizadores**.
  - Seleccione **Proyecto** > **Pista de compás** > **Renderizar claqueta MIDI entre localizadores**.

RESULTADO

- Se añade a su proyecto una pista de audio que contiene un evento de audio con la claqueta. El nivel se corresponde con el ajuste **Nivel de claqueta de audio** de la pestaña **Sonidos de claqueta**, en el diálogo **Configuración del metrónomo**.
- Se añade a su proyecto una pista MIDI que contiene una parte MIDI con la claqueta. La salida de la pista MIDI se enruta al **Puerto de salida MIDI** que está configurado en la pestaña **Sonidos de claqueta** del diálogo **Configuración del metrónomo**.

Captura

La **Captura** de eventos es una función que se asegura de que sus instrumentos MIDI suenan como deben cuando cambia el cursor a una nueva posición e inicia la reproducción. Esto se consigue haciendo que el programa transmita varios mensajes MIDI a sus instrumentos cada vez que se desplaza a una nueva posición en el proyecto, asegurándose de que todos los dispositivos MIDI están configurados correctamente en lo que respecta a cambios de programa, mensajes de controladores (tales como volumen MIDI), etc.

EJEMPLO

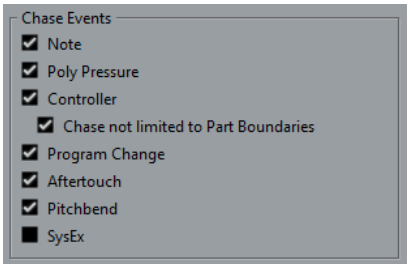
Tiene una pista MIDI con un evento de cambio de programa insertado al inicio. Este evento hace que un sintetizador cambie a un sonido de piano.

Al principio del primer estribillo tiene otro evento de cambio de programa que hace que el mismo sintetizador cambie a un sonido de cuerdas.

Ahora reproduce la canción. Empieza con el sonido de piano y después cambia al de cuerdas. En medio del estribillo detiene el tema y rebobina hasta algún punto entre el principio y el segundo cambio de programa. El sintetizador ahora todavía reproduce el sonido de cuerdas, aunque en esta sección debería ser un piano realmente.

La función de **Captura** se encarga de esto. Si se configuran los eventos de cambio de programa para que sean capturados, Cubase analizará la música desde el principio, buscará el primer cambio de programa y lo transmitirá a su sintetizador, dejándolo con el sonido correcto.

Se puede aplicar lo mismo a otros tipos de eventos también. En el diálogo de **Preferencias** (página **MIDI**), los ajustes de **Captura de los eventos** determinan qué tipos de eventos se capturan cuando se mueve a una nueva posición e inicia la reproducción.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Captura de los eventos en la página 1218

Teclado en pantalla

El **Teclado en pantalla** le permite reproducir y grabar notas MIDI usando el teclado o ratón de su ordenador. Es útil si no tiene instrumentos MIDI externos a mano y no quiere dibujar las notas con la herramienta de **Dibujar**.

Cuando se muestra el **Teclado en pantalla**, los comandos de teclado usuales están bloqueados porque se reservan para el **Teclado en pantalla**. Las únicas excepciones son:

- Guardar: **Ctrl/Cmd** - **S**
- Iniciar/Detener grabación: **Num** *****
- Iniciar/Detener reproducción: **Espacio**
- Saltar al localizador izquierdo: **Num** **1**
- Suprimir: **Supr** o **Retroceso**
- Ciclo act./desact: **Num** **/**
- Mostrar/Ocultar barra de transporte: **F2**
- Mostrar/Ocultar teclado en pantalla: **Alt/Opción** - **K**

Grabar MIDI con el teclado en pantalla

Puede usar el **Teclado en pantalla** para grabar MIDI en Cubase.

PRERREQUISITO

Ha seleccionado una pista MIDI o de instrumento y activado **Habilitar grabación**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Teclado en pantalla**.
2. Active **Grabar**.
3. Realice una de las siguientes acciones para introducir algunas notas:
   - Haga clic en las teclas del **Teclado en pantalla**.
   - Pulse la tecla correspondiente en su teclado del ordenador.

   NOTA

   Pulse varias teclas a la vez para introducir partes polifónicas. El número máximo de notas que se pueden tocar a la vez varía dependiendo del sistema operativo y las configuraciones de hardware.

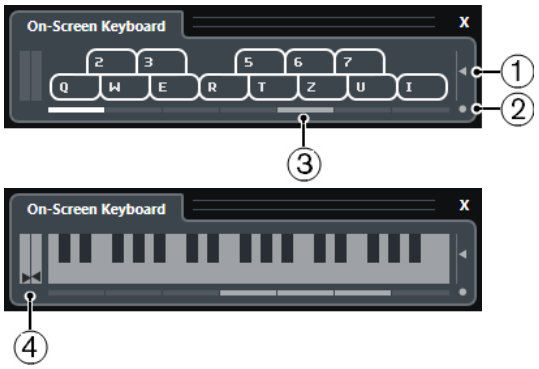
DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Cierre el **Teclado en pantalla** para hacer que todos los comandos de teclado estén disponibles de nuevo.

Opciones del teclado en pantalla

El **Teclado en pantalla** le ofrece diferentes modos de visualización así como otras opciones.

- Para abrir el **Teclado en pantalla**, seleccione **Estudio** > **Teclado en pantalla**.



1 Nivel de velocidad de nota

Este deslizador le permite ajustar el volumen del **Teclado en pantalla**. También puede usar la tecla **Flecha arriba** o la tecla **Flecha abajo** para esto.

2 Cambiar tipo de teclado en pantalla

Este botón le permite cambiar entre el modo de visualización de teclado de ordenador y de teclado de piano.

En el modo de teclado de ordenador, puede usar las dos filas de teclas que se muestran en el **Teclado en pantalla** para introducir notas.

El teclado de piano tiene un rango de teclas más amplio. Le permite introducir más de una voz a la vez. También puede usar la tecla **Tab** para esto.

3 Desplazamiento de octava

Estos botones le permiten cambiar el rango del teclado a una octava más alta o más baja. Tiene siete octavas completas a su disposición. También puede usar la tecla **Flecha izquierda** o la tecla **Flecha derecha** para esto.

4 Deslizadores de Pitchbend/Modulación

Estos deslizadores solo están disponibles en el modo de teclado de piano. El deslizador de la izquierda muestra el pitchbend, el deslizador de la derecha muestra los cambios de modulación. Para introducir modulación, haga clic en una tecla y arrastre hacia arriba o hacia abajo. Para introducir pitchbend, arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.

Grabación

En Cubase puede grabar audio y MIDI.

Haga los siguientes preparativos iniciales:

- Configure, conecte, y calibre su tarjeta de sonido.
- Abra un proyecto y configure los parámetros en el diálogo **Configuración de proyecto** de acuerdo con sus especificaciones.

  Los parámetros del diálogo **Configuración de proyecto** determinan el formato de grabación de archivo, la frecuencia de muestreo, la duración del proyecto, etc. que afectan a las grabaciones de audio que hace durante el transcurso del proyecto.
- Si planea grabar MIDI, configure y conecte su equipo MIDI.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar el audio en la página 15
Configurar MIDI en la página 22
Configurar un patrón de claqueta de metrónomo en la página 261

Métodos básicos de grabación

Los métodos básicos de grabación son válidos para grabaciones audio y MIDI.

Habilitar pistas para la grabación

Para poder grabar, debe habilitar la grabación en las pistas en las cuales desea grabar.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Active **Habilitar grabación** en la lista de pistas.
  - Active **Habilitar grabación** en el **MixConsole**.
  - Seleccione la pista para la que quiera habilitar la grabación y active **Habilitar grabación** en el **Inspector**.

RESULTADO

Las pistas se habilitan para su grabación.

NOTA

Si configura un comando de teclado para la opción **Activar grabación en todas las pistas de audio** en la categoría **Mezclador** del diálogo **Comandos de teclado**, puede habilitar la grabación de todas las pistas de audio simultáneamente. El número exacto de pistas de audio que puede grabar simultáneamente depende de la CPU de su ordenador y del rendimiento del disco duro. Active la opción **Avisar si hay sobrecargas de procesamiento** en el diálogo **Preferencias** (página **VST**) para mostrar un mensaje de aviso tan pronto como se encienda el indicador de sobrecarga de CPU durante la grabación.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Opciones de edición - Proyecto y MixConsole en la página 1211
VST en la página 1229

Habilitar pistas para la grabación al seleccionarlas

Puede configurar una preferencia para que las pistas se habiliten para la grabación cuando las seleccione.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición** > **Preferencias**.
2. Abra la página **Opciones de edición—Proyecto y MixConsole** y active **Habilitar la grabación al seleccionar una pista de audio** o **Habilitar la grabación en la pista MIDI seleccionada**.

RESULTADO

Las pistas se habilitan para su grabación cuando las selecciona.

Activar grabación manualmente

Puede activar la grabación manualmente.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Haga clic en **Grabar** en el panel de **Transporte**, en la barra de herramientas o en la **Barra de transporte**.
  - Pulse **Num ***.

RESULTADO

La grabación empieza en la posición actual del cursor.

NOTA

Cuando inicia la grabación en modo detención, puede iniciar la grabación a partir del localizador izquierdo. Para que esto funcione debe seleccionar **Transporte** > **Modos de grabación** y active **Iniciar grabación en el localizador izquierdo/posición de punch in**. Se aplicará el ajuste de pre-roll o la precuenta del metrónomo.

Activar grabación automáticamente

Cubase puede cambiar automáticamente de reproducción a grabación al alcanzar una posición determinada. Esto es útil si debe reemplazar una sección de una grabación y desea escuchar lo que ya está grabado hasta el punto de inicio de la grabación.

PROCEDIMIENTO

1. Ajuste el localizador izquierdo en la posición en la que desea empezar a grabar.
   Si quiere configurar los puntos de punch independientemente de los localizadores, desactive **Anclar puntos de punch a localizadores** en la barra de **Transporte**, y configure las posiciones de punch in y punch out en los campos de valores a la derecha.
2. En la barra de **Transporte**, active **Punch in**.
3. Active la reproducción desde cualquier posición previa al localizador izquierdo.

RESULTADO

Si ha desbloqueado las posiciones de punch de las posiciones de los localizadores, la grabación se activa automáticamente cuando el cursor del proyecto alcanza la posición de punch in.

Si el modo ciclo está activado y el punto de punch in se corresponde con la posición del localizador izquierdo, y el punto de punch out está colocado antes del localizador derecho, la grabación se detiene en la posición de punch out y se retoma en la posición de punch in.



Si las posiciones de punch están ancladas a los localizadores, la grabación se activa automáticamente cuando el cursor del proyecto alcanza el localizador izquierdo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Punch in y punch out en la página 258

Detener la grabación

Puede detener la grabación manualmente.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Haga clic en **Detener** en el panel de **Transporte**.
  - Pulse **Num ***.

RESULTADO

La grabación se detiene mientras la reproducción continúa.

Detener la grabación automáticamente con punch out

Activar **Punch out** le permite detener la grabación automáticamente en la posición de punch out definida.

PROCEDIMIENTO

- Active **Punch out** en el panel de **Transporte**.

RESULTADO

La grabación se detiene automáticamente cuando el cursor del proyecto llega a la posición de punch out. La reproducción continúa.

NOTA

Si ha desbloqueado las posiciones de punch de las posiciones de los localizadores, la grabación se detiene automáticamente cuando el cursor del proyecto alcanza la posición de punch out.

NOTA

Si el modo ciclo está activado, el punto de punch in se establece después del localizador izquierdo, y el punto de punch out se corresponde con el localizador derecho, la grabación se inicia en la posición de punch out, y se retoma en la posición de punch in.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Punch in y punch out en la página 258

Detener grabación y reproducción

Puede detener la grabación y la reproducción manualmente.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Haga clic en **Detener** en el panel de **Transporte**.
  - Pulse **Num 0**.

RESULTADO

Se detiene la grabación y la reproducción.

Grabación en ciclo

Puede grabar en ciclo, es decir, puede grabar repetidamente y sin interrupciones una sección seleccionada.

PRERREQUISITO

Se configura un ciclo con los localizadores izquierdo y derecho.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Activar ciclo** en el panel de **Transporte** para activar el modo de ciclo.
2. Active la grabación en el localizador izquierdo, antes o dentro del ciclo.

   Tan pronto el cursor del proyecto alcance el localizador derecho, volverá al localizador izquierdo y continuará grabando una nueva vuelta.

RESULTADO

Los resultados de la grabación en ciclo dependen del modo de grabación seleccionado. También difieren entre audio y MIDI.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Localizadores izquierdo y derecho en la página 252
Grabación MIDI en la página 286
Grabación de audio en la página 281

Usar pre-roll y post-roll

Puede configurar un pre-roll y un post-roll en la grabación.

PRERREQUISITO

Active **Parar después de pinchado de salida automático** en el diálogo **Preferencias** (página **Grabar**).

PROCEDIMIENTO

1. Ajuste los localizadores donde desea iniciar y detener la grabación.
2. En la barra de **Transporte**, active **Punch In** y **Punch Out**.
3. Active **Pre-roll** y **Post-roll**.
4. Especifique un **Valor de pre-roll** y un **Valor de post-roll**.
5. Haga clic en **Grabar**.

RESULTADO

El cursor del proyecto vuelve hacia atrás y la reproducción empieza en el valor de pre-roll. Cuando el cursor alcance el localizador izquierdo, la grabación se activa automáticamente. Cuando el cursor llega al localizador derecho, la grabación se desactiva y la reproducción continúa durante el tiempo de post-roll establecido.

Menú de modos de grabación

La opción **Modos de grabación** determina qué ocurre si hace clic en **Grabar** durante una grabación MIDI o de audio.

- Para acceder a los modos de grabación, seleccione **Transporte** > **Modos de grabación**.

  También puede acceder a los **Modos de grabación** haciendo clic en la parte superior de la sección **Modos de grabación** del panel de **Transporte**.

Punch in/out

En este modo la grabación se detiene.

Regrabar

En este modo, la grabación se reinicia, se eliminan los eventos y la grabación se retoma desde la misma posición exacta.

Iniciar grabación en la posición del cursor del proyecto

En este modo la grabación comienza desde la posición del cursor.

Iniciar grabación en el localizador izquierdo/posición de punch in

En este modo la grabación comienza desde el localizador izquierdo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Menú Transporte en la página 240
Secciones de la barra de transporte en la página 235

Regrabar

Si activa el modo **Regrabar** puede reinicializar su grabación pulsando el botón **Grabar** de nuevo. La grabación se reiniciará desde la posición inicial.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Transporte** > **Modos de grabación** y active **Regrabar**.
2. Active la grabación.
3. Haga clic en **Grabar** de nuevo para reiniciar la grabación.

RESULTADO

El cursor del proyecto retrocede hasta la posición de inicio de grabación y la grabación se reinicia. Los ajustes de pre-roll y precuenta se tienen en cuenta.

NOTA

Se eliminan las grabaciones anteriores del proyecto y no se pueden recuperar usando **Deshacer**. Sin embargo, permanecen en la **Pool**.

Monitorizar

En Cubase, monitorizar significa escuchar la señal de entrada mientras se prepara para grabar o mientras está grabando.

Están disponibles las siguientes formas de monitorizar.

- A través de Cubase.
- Externamente escuchando la señal antes de que llegue a Cubase.
- Usando ASIO Direct Monitoring.
  Esta es una combinación de los demás métodos.

Monitorizar a través de Cubase

Si usa la monitorización a través de Cubase, la señal de entrada se mezcla junto con la señal de audio reproducida. Esto necesita una configuración de la tarjeta de sonido con un valor de latencia bajo.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, active **Monitor**.
   

2. En **MixConsole**, ajuste el nivel de la monitorización y el panorama.
   Puede añadir efectos y EQ a la señal de monitorización usando el canal de la pista. Si está usando efectos de plug-ins con un retardo inherente muy elevado, la función de compensación de retardo automática de Cubase incrementará la latencia. Si esto es un problema, puede usar la función **Limitar compensación de retardo** mientras graba.
3. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **VST**.
4. Abra el menú emergente **Monitorización automática** y seleccione un modo de monitorización.

RESULTADO

La señal monitorizada se retardará según el valor de latencia, que depende de su tarjeta de sonido y sus controladores. Puede comprobar la latencia de su tarjeta de sonido en el diálogo **Configuración de estudio** (página **Sistema de audio**).

VÍNCULOS RELACIONADOS

VST en la página 1229

Monitorización externa

La monitorización externa significa escuchar la señal de entrada antes de que se envíe a Cubase. Necesita un mezclador externo para mezclar el audio reproducido con la señal de entrada. El valor de latencia de la configuración de la tarjeta de sonido no afecta a la señal a monitorizar. Al usar monitorización externa, no puede controlar el nivel de la señal de monitorización desde dentro de Cubase ni añadir efectos VST o EQ a la señal a monitorizar.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **VST**.
2. Abra el menú emergente **Monitorización automática** y seleccione **Manual**.
3. Desactive **Monitor** en Cubase.
4. En su mesa de mezclas o aplicación de mezclado de su tarjeta de sonido, active el modo **Thru** o **Direct Thru** para enviar la entrada de audio hacia fuera de nuevo.

Monitorización directa ASIO

Si su tarjeta de sonido es compatible con ASIO 2.0, puede que soporte ASIO Direct Monitoring. Esta funcionalidad puede también estar disponible con los controladores de la tarjeta de sonido de macOS. En el modo ASIO Direct Monitoring, la monitorización se hace en la tarjeta de sonido y se controla desde Cubase. El valor de latencia de la tarjeta de sonido no afecta a la señal a monitorizar cuando se usa la Monitorización directa ASIO.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, active **Monitor**.



2. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
3. En la lista de **Dispositivos**, seleccione el controlador de su tarjeta de sonido y active **Monitorización directa**.

   Si la casilla de verificación está en color gris, su tarjeta de sonido (o su controlador) no soporta la monitorización directa ASIO. Consulte al fabricante de su tarjeta de sonido para obtener más información al respecto.
4. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **VST**.
5. Abra el menú emergente **Monitorización automática** y seleccione un modo de monitorización.
6. En **MixConsole**, ajuste el nivel y panorama de la monitorización.

   Dependiendo de la tarjeta de sonido, puede que no sea posible.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Puede monitorizar los niveles de entrada de las pistas de audio, es decir, puede mapear la medición del bus de entrada a las pistas de audio activadas para la monitorización y ver los niveles de entrada de sus pistas de audio al trabajar en la ventana de **Proyecto**.

- Active **Enviar actividades del medidor del bus de entrada hacia la pista audio (Monitorización directa)** en el diálogo de **Preferencias** (página **Medidores**).

  Ya que las pistas reflejan la señal del bus de entrada, verá la misma señal en ambos lugares. Al usar el mapeado de medidores, cualquier función que aplique a la pista de audio no se reflejará en sus medidores.

NOTA

Con la monitorización directa activada, no se puede usar el enrutado directo para los destinos de enrutado 2-8. Solo se puede usar el primer bus para la monitorización directa.

VÍNCULOS RELACIONADOS

VST en la página 1229

Monitorizar pistas MIDI

Puede monitorizar todo lo que toque y grabe a través de la salida y el canal MIDI que estén seleccionados en la pista MIDI.

PRERREQUISITO

Local Off está desactivado en su instrumento MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **MIDI**.

2. Asegúrese de que **MIDI Thru activo** está activado.
3. En la lista de pistas, active **Monitor**.



RESULTADO

Los datos MIDI entrantes se repiten de nuevo hacia fuera.

VÍNCULOS RELACIONADOS

MIDI en la página 1217

Detalles sobre la grabación de audio

Se necesitan algunos preparativos y ajustes específicos para la grabación de audio.

Preparativos para la grabación de audio

Antes de poder grabar audio debe hacer algunos preparativos.

Seleccionar un formato de archivo para la grabación

Puede configurar el formato de archivo para la grabación, es decir, la frecuencia de muestreo, la profundidad de bits y el tipo de archivo de grabación para los nuevos archivos de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto** > **Configuración de proyecto**.
2. Configure los ajustes de **Frecuencia de muestreo**, **Profundidad de bits** y **Tipo de archivo de grabación**.

   IMPORTANTE

   La profundidad de bits y el tipo de archivo se pueden cambiar en cualquier momento, mientras que la frecuencia de muestreo de un proyecto no se puede cambiar en una fase posterior.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear nuevos proyectos en la página 99

Establecer la carpeta de grabación de audio

Cada proyecto de Cubase tiene una carpeta de proyecto que contiene una carpeta de **Audio**. Por defecto, aquí es donde se graban los archivos de audio. Sin embargo, puede seleccionar carpetas de grabación de manera independiente para cada pista de audio si así lo necesita.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, seleccione todas las pistas a las que les quiera asignar la misma carpeta de grabación.
2. Haga clic derecho en una de las pistas para abrir el menú contextual.
3. Seleccione **Establecer carpeta para la grabación**.
4. En el diálogo de archivos, navegue hasta la carpeta que quiera usar como carpeta de grabación o cree una nueva carpeta haciendo clic en **Nueva carpeta**.

Si desea tener carpetas distintas para diferentes tipos de material (diálogos, sonidos de ambiente, música, etc.), puede crear subcarpetas dentro de la carpeta de **Audio** del proyecto y asignar pistas distintas a subcarpetas diferentes. De esta forma todos los archivos de audio todavía residirán dentro de la carpeta de proyecto, lo que hace que el proyecto sea más fácil de gestionar.

Preparar la pista para la grabación

Antes de que pueda grabar audio debe añadir una pista y configurarla.

Añadir una pista y establecer la configuración de canal

Para grabar audio debe añadir una pista de audio y configurar su configuración de canal. La configuración de canal de la pista determina la configuración de canal del archivo de audio grabado.

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista** .
2. Haga clic en **Audio**.
3. En el campo de valor **Número**, seleccione el número de pistas que quiere añadir.
4. Abra el menú emergente **Configuración** y seleccione una configuración de canal.
5. Opcional: En el campo **Nombre**, introduzca un nombre de pista.
6. Haga clic en **Añadir pista**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Añadir pista – Audio en la página 124

Requisitos de RAM para la grabación

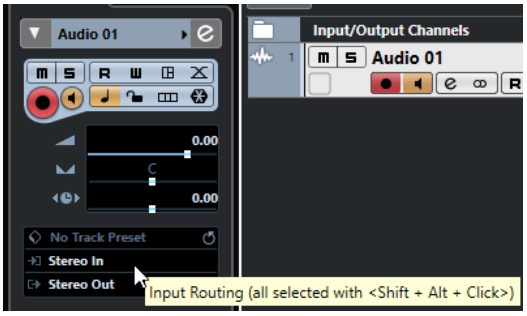
Cada pista que graba necesita una cierta cantidad de RAM, y el uso de la memoria aumenta a medida que la grabación se alarga. Para cada canal de audio se necesitan 2.4 MB de RAM para los ajustes de **MixConsole**, etc. El uso de memoria aumenta con la duración de la grabación, la frecuencia de muestreo y el número de pistas que grabe. Considere la limitación de RAM de su sistema operativo al configurar su proyecto para la grabación.

Seleccionar un bus de entrada para la pista

Antes de que pueda grabar en su pista, debe añadir y configurar los buses de entrada que necesite y especificar de qué bus de entrada grabará la pista.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** de la pista de audio, abra el menú emergente de **Enrutado de entrada**.



2. Seleccione un bus de entrada.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Configurar puertos de entrada y de salida en la página 21
Configuración de buses de audio en la página 22
Inspector de pista de audio en la página 126

Grabación de audio

Puede grabar audio usando cualquier método de grabación general.

Cuando termina de grabar, se crea un archivo de audio en la carpeta **Audio**, dentro de la carpeta de proyecto. En la **Pool** se crea un clip de audio para el archivo de audio, y un evento de audio que reproduce el clip entero aparece en la pista en la que se ha grabado. Finalmente, se calcula una imagen de la forma de onda. Si el evento es muy largo, esta última operación puede tardar un rato.

NOTA

Se calcula y muestra la imagen de forma de onda durante el proceso de grabación real. Este cálculo en tiempo real usa cierta potencia de procesador. Si su procesador es lento o si está trabajando en un proyecto muy exigente con la CPU, desactive **Crear imágenes de audio al grabar** en el diálogo **Preferencias** (página **Grabar—Audio**).

VÍNCULOS RELACIONADOS
Métodos básicos de grabación en la página 272
Grabación en ciclo en la página 275

Modos de grabación de audio

Seleccionando un **Modo de grabación de audio** decidirá lo que le ocurrirá a su grabación y a los eventos existentes en una pista en la que graba. Esto es necesario porque no siempre grabará en una pista vacía. Pueden haber situaciones en las que grabe sobre eventos existentes, especialmente en el modo ciclo.

- Para acceder a los modos de grabación, seleccione **Transporte** > **Modo grabación de audio**.
  También puede acceder a los **Modos de grabación de audio** haciendo clic a la derecha del símbolo de audio en la sección de **Modos de grabación**, en el panel de **Transporte**.

Mantener historial

Los eventos existentes, o porciones de eventos, que se solapan con una nueva grabación se mantienen.

Ciclo historial + reemplazar

Los eventos existentes, o porciones de eventos, que se solapen con una nueva grabación se reemplazarán por la nueva grabación. Sin embargo, si graba en modo ciclo, todas las tomas de la grabación en ciclo actual se mantienen.

Reemplazar

Los eventos existentes, o porciones de eventos, que se solapen con una nueva grabación se reemplazarán por la última toma grabada.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Menú Transporte en la página 240
Secciones de la barra de transporte en la página 235

Grabación y efectos

Cubase le permite añadir efectos y/o EQ directamente cuando graba. Esto se consigue añadiendo efectos de inserción y/o haciendo ajustes de EQ sobre el canal de entrada en **MixConsole**.

IMPORTANTE

Si graba con efectos, el efecto se convierte en parte del archivo de audio en sí. No puede cambiar los ajustes de efectos después de grabar.

Cuando está grabando con efectos considere en usar el formato de 32 bits flotantes y de 64 bits flotantes. De esta forma la profundidad de bits no se reducirá, lo que significa que no hay riesgo de clipping en esta fase. Esto también preserva la calidad de la señal de forma perfecta. Si graba en formato 16-bit ó 24-bit, el margen es menor, lo que implica que puede darse distorsión con mayor facilidad si la señal es demasiado fuerte.

Grabar una mezcla de pistas independientes

Puede crear una mezcla de pistas distintas, bombo, platillos, caja, por ejemplo. Esto se hace seleccionando un bus de salida, un bus de grupo, o un bus de canal FX como una entrada de su grabación.

PROCEDIMIENTO

1. Configure sus pistas independientes y añada una pista de grupo.
2. Para cada una de las pistas de batería, abra el menú emergente de **Enrutado de salida** y seleccione la pista de grupo como salida.
3. Cree una nueva pista de audio, abra el menú emergente **Enrutado de salida** y seleccione la pista de grupo como entrada para esta pista de audio.
4. Habilite esta pista de audio para la grabación y comience la grabación.

RESULTADO

La salida de la pista de grupo se grabará en la nueva pista y obtendrá una mezcla de sus distintas pistas.

NOTA

También puede seleccionar un canal de FX como fuente de grabación. En este caso, solo será grabada la salida del canal de FX.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Enrutado en la página 396

Deshacer grabaciones

Puede deshacer una grabación inmediatamente después de grabarla.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **Edición** > **Deshacer**.

RESULTADO

- Los eventos que acabó de grabar se borran de la ventana de **Proyecto**.
- Los clips de audio de la **Pool** se mueven a la carpeta de papelera.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para eliminar los archivos de audio grabados del disco duro, seleccione **Medios** > **Abrir ventana de Pool**, haga clic derecho en el icono de **Papelera** y seleccione **Vaciar papelera**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de la Pool en la página 634

Recuperar grabaciones de audio

Cubase le permite recuperar grabaciones de audio.

Puede recuperar grabaciones de audio en dos situaciones:

- Pulsó **Grabar** demasiado tarde.

  Para que esto funcione debe especificar un tiempo de pregrabación de audio.
- El sistema falló durante la grabación.

Especificar un tiempo de pregrabación de audio

Puede capturar hasta 1 minuto de audio entrante que toque en modo detención o durante la reproducción. Esto es posible porque Cubase puede capturar la entrada de audio en memoria búfer, incluso cuando no está grabando.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **Grabar** > **Audio**.
2. Especifique un tiempo (hasta 60 segundos) en el campo **Segundos de pregrabación de audio**.

   Esto activa el almacenamiento en memoria buffer de la entrada de audio, haciendo posible la pregrabación.
3. Asegúrese de que una pista de audio se encuentra habilitada para la grabación y recibe audio desde la fuente de señal.
4. Cuando haya reproducido algún material de audio que desee capturar (tanto en modo detención como durante la reproducción), haga clic en **Grabar**.
5. Detenga la grabación después de unos pocos segundos.

   Esto crea un evento de audio que empieza en la posición que tenía el cursor cuando activó la grabación. Si estaba en modo detener, y el cursor estaba en el principio del proyecto, quizás tenga que desplazar el evento hacia la derecha en el próximo paso. Si estaba reproduciendo un proyecto, deje el evento donde está.
6. Seleccione la herramienta **Seleccionar** y coloque el cursor en el borde inferior izquierdo del evento para que aparezca una flecha doble. Luego haga clic y arrastre hacia la izquierda.

RESULTADO

El evento ahora se extiende, y se inserta el audio que tocó antes de activar la grabación. Esto significa que si tocó durante la reproducción, las notas capturadas acaban exactamente en el lugar que las tocó en relación al proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Grabar - Audio en la página 1223

Recuperar grabaciones de audio después de un fallo del sistema

Cubase le permite recuperar grabaciones de audio tras un fallo del sistema, debido a un apagón o a otro percance, por ejemplo.

Cuando su ordenador se cuelga o falla durante una grabación, reinicie el sistema y compruebe la carpeta de grabación del proyecto. Por defecto, es la subcarpeta **Audio** dentro de la carpeta del proyecto. Debería contener el archivo de audio que grabó, desde el momento en el que empezó a grabar hasta el instante en el que su ordenador falló.

NOTA

- Esta funcionalidad no constituye una garantía total por parte de Steinberg. Aunque el programa en sí mismo ha sido mejorado de modo que las grabaciones de audio pueden recuperarse después de un fallo del sistema, sigue siendo posible que tras un error grave, un corte en la corriente, etc. queden dañados algunos componentes del ordenador, imposibilitando la recuperación de los datos.
- No intente provocar activamente este tipo de situación para probar esta funcionalidad. Aunque los procesos internos del programa han sido mejorados para hacer frente a tales situaciones, Steinberg no puede garantizar que otras partes del programa no se vean consecuentemente perjudicadas.

Detalles sobre la grabación MIDI

Se necesitan algunos preparativos y ajustes específicos para las grabaciones MIDI.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Detalles sobre la grabación MIDI en la página 284
Grabar en editores MIDI en la página 286
Modos de grabación MIDI en la página 288

Preparativos para la grabación MIDI

Los preparativos se describen en las siguientes secciones, principalmente enfocados a dispositivos MIDI externos.

Instrumentos y canales MIDI

Casi todos los sintetizadores MIDI pueden tocar varios sonidos simultáneamente, cada uno en un distinto canal MIDI. Esto le permite tocar varios sonidos (bajo, piano, etc.) desde el mismo instrumento.

Algunos dispositivos, tales como módulos de sonido compatibles con General MIDI, siempre reciben en los 16 canales MIDI. Si tiene un instrumento de este tipo, no hay que hacer ningún ajuste específico en el instrumento.

En otros instrumentos, debe usar los controles de su panel frontal para configurar un número de partes, timbres, o similares de modo que todas reciban en un canal MIDI.

Para más información, vea el manual que vino con su instrumento.

Nombrar puertos MIDI

Las entradas y salidas MIDI se visualizan a menudo con nombres largos y complicados. En Cubase, puede renombrar sus puertos MIDI para darles nombres más descriptivos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **Ajuste de puertos MIDI**.
   Las entradas y salidas MIDI disponibles aparecen listadas. En Windows, el dispositivo a elegir depende de su sistema.

3. Haga clic en la columna **Mostrar como** e introduzca un nuevo nombre.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Los nuevos nombres de puertos aparecen en los menús emergentes de **Enrutado de entrada** y **Enrutado de salida**.

Establecer la entrada MIDI

En el **Inspector**, ajuste la entrada MIDI de la pista.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, seleccione la pista a la que quiera asignar una entrada MIDI.
2. En la sección de más arriba del **Inspector**, abra el menú emergente **Enrutado de entrada** y seleccione una entrada.

   Las salidas disponibles dependen del tipo de interfaz MIDI que esté usando. Si mantiene pulsado **Mayús**-**Alt/Opción**, la entrada MIDI seleccionada se usa en todas las pistas MIDI seleccionadas.

   NOTA

   Si selecciona **All MIDI Inputs**, la pista recibirá datos MIDI de todas las entradas MIDI disponibles.

Establecer el canal y la salida MIDI

Los ajustes de canal y salida MIDI determinan dónde se enruta el MIDI grabado durante la reproducción. También son relevantes para la monitorización MIDI en Cubase. Puede seleccionar el canal y la salida en la lista de pistas o en el **Inspector**.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, seleccione la pista a la que quiera asignar un canal y salida MIDI.
2. En la sección de más arriba del **Inspector**, abra el menú emergente **Enrutado de salida** y seleccione una salida.

   Las entradas disponibles dependen del tipo de interfaz MIDI que esté usando. Si mantiene pulsado **Mayús**-**Alt/Opción**, la salida MIDI seleccionada se usa en todas las pistas MIDI seleccionadas.
3. Abra el menú emergente de **Canal** y seleccione un canal MIDI.

   NOTA

   Si selecciona el canal MIDI **Cualquiera**, el material MIDI se enruta a los canales que usa su instrumento MIDI.

Seleccionar un sonido

Puede seleccionar sonidos desde Cubase ordenando al programa que envíe a su dispositivo MIDI mensajes de cambio de programa y selección de banco.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, seleccione la pista a la que quiera asignar un sonido.

2. En la lista de pistas o en el **Inspector**, abra el menú emergente **Selector de programa** y seleccione un programa.

   Los mensajes de cambio de programa dan acceso a 128 posiciones diferentes de programas.

3. Si sus instrumentos MIDI tienen más de 128 programas, puede abrir el menú emergente **Selector de banco** y seleccionar diferentes bancos, cada uno contiene 128 programas.

   NOTA

   Los mensajes de selección de banco son reconocidos de modo diferentes por los diferentes instrumentos MIDI. La estructura y la ordenación de los bancos y los programas también puede variar. Consulte la documentación de sus instrumentos MIDI para más detalles.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Inspector de pista MIDI en la página 136

Grabar en editores MIDI

Puede grabar datos MIDI en la parte MIDI que está abierta en el editor MIDI.

PRERREQUISITO

Ha seleccionado **Mezcla** o **Reempl.** como **Modo grabación MIDI**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en el editor MIDI para que tenga el foco.
2. En la barra de herramientas del editor MIDI, active **Grabar en el editor**.
3. Haga uno de lo siguiente para activar la grabación:
   - Haga clic en **Grabar**, en la barra de **Transporte**.
   - Haga clic en **Grabar**, en la barra de herramientas.

RESULTADO

Los datos MIDI se graban en la parte MIDI que está abierta en el editor MIDI. Si graba fuera de los bordes de la parte, la parte se agranda automáticamente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas del editor de teclas en la página 871

Grabación MIDI

Puede grabar MIDI usando cualquier método de grabación general.

Cuando termina de grabar, se crea una parte que contiene eventos MIDI en la ventana de **Proyecto**.

NOTA

Si realiza una grabación en directo de un instrumento VST, normalmente compensará la latencia de la tarjeta de sonido tocando un poco antes de tiempo. Como consecuencia, las marcas de tiempo se graban antes de tiempo. Si activa **Compensación de latencia ASIO** en la lista de pistas, todos los eventos grabados se desplazan al ajuste de latencia actual.

Las siguientes preferencias afectan a la grabación MIDI:

- Ajuste de duración

- Ajustar partes MIDI a compases
- Rango de captura MIDI en ms
- Compensación de latencia ASIO activa por defecto

Puede encontrarlas en el diálogo **Preferencias**, en la página **MIDI** y **Grabar—MIDI**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Métodos básicos de grabación en la página 272
MIDI en la página 1217
Grabar - MIDI en la página 1223

Tipos de mensajes MIDI

Puede grabar tipos diferentes de mensajes MIDI.

- Para especificar qué tipos de eventos se graban, desactive las opciones del tipo de mensaje MIDI que quiera grabar en el diálogo **Preferencias** (página **MIDI—Filtro MIDI**).

VÍNCULOS RELACIONADOS
MIDI - Filtro MIDI en la página 1221

Mensajes de notas

Cubase graba mensajes de note on, note off y de canal MIDI.

Si pulsa y suelta una tecla de su sintetizador o de otro teclado MIDI, se graban los siguientes mensajes:

- Note On (tecla abajo)
- Note Off (tecla arriba)
- Canal MIDI

NOTA

Normalmente, la información de canal MIDI se sobrescribe con el ajuste de canal MIDI de la pista. Sin embargo, si establece la pista a **Cualquiera** de los canales MIDI, las notas se reproducirán en sus canales originales.

Mensajes continuos

Pitchbend, aftertouch y controladores, tales como la rueda de modulación, el pedal de sustain y el volumen, etc. se consideran eventos continuos MIDI, al contrario que los mensajes de tecla abajo y tecla arriba momentáneos.

Puede grabar mensajes continuos junto con las notas o independientemente, es decir, antes o después.

Puede grabar mensajes continuos en sus propias pistas, de forma separada de las notas a las que pertenecen. Mientras ajuste las dos pistas a la misma salida y canal MIDI, al instrumento MIDI le parecerá que las dos grabaciones fueron realizadas simultáneamente.

Mensajes de cambio de programa

Cuando cambia de un programa a otro en su sintetizador o en cualquier otro teclado MIDI, se envía un número correspondiente a dicho programa a través de MIDI en forma de mensaje de cambio de programa.

Puede grabar mensajes de cambio de programa junto con las notas o independientemente, es decir, antes o después.

Puede grabar mensajes de cambio de programa en sus propias pistas, de forma separada de las notas a las que pertenecen. Mientras ajuste las dos pistas a la misma salida y canal MIDI, al instrumento MIDI le parecerá que las dos grabaciones fueron realizadas simultáneamente.

Mensajes de sistema exclusivo

Los mensajes de sistema exclusivo (SysEx) son un tipo especial de mensajes MIDI que se usan para enviar datos que solo afectan a una unidad de un determinado fabricante y modelo.

El SysEx puede ser usado para transmitir una lista de los valores que crean uno o más sonidos en un sintetizador.

Función Reinicializar

La función **Reinicializar** envía mensajes de note-off y restablece los controladores en todos los canales MIDI. Esto es necesario algunas veces si ve que hay notas colgando, vibrato constante, etc. al hacer punch in y out en grabaciones MIDI con datos de pitchbend o controlador.

- Para realizar una reinicialización MIDI manualmente, seleccione **MIDI** > **Reinicializar**.
- Si quiere que Cubase realice una reinicialización MIDI al detenerse, active **Reinicializar al detener** en el diálogo **Preferencias** (página **MIDI**).
- Si quiere que Cubase inserte un evento de reinicialización al final de una parte grabada, active **Insertar evento de 'reset' al final de la grabación** en el diálogo **Preferencias** (página **MIDI**).

  Esto restablece los datos de controladores tales como sustain, aftertouch, pitchbend, modulación y breath control. Esto es útil si se graba una parte MIDI y se mantiene el pedal de sustain después de haber detenido la grabación. Normalmente, esto haría que todas las partes siguientes se reproducieran con sustain, ya que no se grabó el comando pedal off.

VÍNCULOS RELACIONADOS
MIDI en la página 1217

Modos de grabación MIDI

Seleccionando un **Modo de grabación MIDI** usted decide lo que le ocurrirá a cualquier parte existente que esté en la pista en la que está grabando. Las pistas MIDI pueden reproducir todos los eventos de partes solapadas. Si graba varias partes en los mismos sitios, o mueve partes para que se solapen, oirá los eventos de todas las partes.

NOTA

Si activa **Grabar en el editor** para grabar datos MIDI en el editor, todas las grabaciones nuevas se fusionan en la parte activa, y los **Modos de grabación MIDI** no se aplican.

- Para acceder a los modos de grabación, seleccione **Transporte** > **Modo grabación MIDI**.

  También puede acceder a los **Modos de grabación de MIDI** haciendo clic a la derecha del símbolo de MIDI en la sección de **Modos de grabación MIDI**, en el panel de **Transporte**.

Modo de grabación MIDI

Nuevas partes

Las partes existentes que se solapan con una nueva grabación se mantienen. La nueva grabación se guarda como un nueva parte.

Mezcla

Los eventos existentes en partes que se solapan con una nueva grabación se mantienen. Los eventos grabados recientemente se añaden a la parte existente.

Reemplazar

Los eventos existentes en partes que se solapan con una nueva grabación se reemplazan.

Modo grabación en ciclo MIDI

Cuando graba MIDI en modo ciclo, el resultado no solo depende del modo de grabación MIDI, sino que también depende del modo de grabación en ciclo que esté seleccionado en la sección **Modo grabación MIDI en ciclo**.

Mezcla

Para cada vuelta completa, todo lo que grabe se añade a lo que había grabado previamente. Esto es útil para construir patrones rítmicos. Puede grabar un charles en la primera vuelta, el bombo en la segunda, etc.

Sobrescribir

Tan pronto como toque una nota MIDI o mande cualquier mensaje MIDI, todo el MIDI que haya grabado en las vueltas anteriores se sobrescribirá desde dicho punto. Asegúrese de que detiene la grabación antes de que empiece la siguiente vuelta. De otro modo, sobrescribirá la toma entera.

Mantener último

Cada vuelta completa reemplaza la vuelta previamente grabada. Si desactiva la grabación o pulsa **Detener** antes de que el cursor llegue al localizador derecho, se conservará la toma previa. Si no toca o introduce ningún dato MIDI durante una vuelta, no ocurre nada, y se mantiene la toma previa.

Apilado

Cada vuelta de ciclo grabada se convierte en una parte MIDI, y la pista se divide en carriles, uno para cada vuelta de ciclo. Las partes se apilan una encima de la otra, cada una en un carril diferente. Se enmudecen todas las tomas excepto la última.

Mezcla-apilado (sin enmudecer)

Igual que **Apilado**, pero las partes no se enmudecen.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Detalles sobre la grabación MIDI en la página 284
Grabar en editores MIDI en la página 286
Menú Transporte en la página 240
Secciones de la barra de transporte en la página 235

Cuantización automática de grabación MIDI

Cubase puede cuantizar notas MIDI automáticamente al grabar.

- La opción **Cuantización automática de grabación MIDI** está disponible en la sección **Cuantización auto. MIDI** de la **Barra de transporte**.

Si activa **Cuantización auto.**, las notas que grabe se cuantizan automáticamente según los ajustes de cuantización.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Cuantizar MIDI y Audio en la página 304
Panel de cuantización en la página 309

Recuperación de grabaciones MIDI

Cubase le permite recuperar datos MIDI, incluyendo datos de controladores, capturados en el modo **Detener** o durante la reproducción.

Los datos MIDI se almacenan en el búfer de grabación retrospectiva y puede insertarlos como parte MIDI en la pista MIDI seleccionada.

El búfer captura hasta 10000 eventos MIDI. Esto se puede corresponder a una grabación MIDI de unos 2 minutos y 30 segundos. Sin embargo, si usa un teclado que produce una gran cantidad de eventos de controlador MIDI, tales como el ROLI Seaboard, esto solo se corresponde a una grabación de unos 20 segundos.

NOTA

En el diálogo **Preferencias** (página **Grabar—MIDI**) puede especificar un **Tamaño de búfer para grabación retrospectiva**.

Si el búfer está lleno, los eventos MIDI que se capturaron primero se reemplazan por los nuevos eventos. Los eventos MIDI del búfer también se reemplazan en las siguientes situaciones:

- Cuando ha insertado la grabación retrospectiva en una pista y toca nuevos eventos en el modo **Detener** o durante la reproducción.
- Cuando toca notas MIDI en el modo **Detener** y no toca durante más de 30 segundos, antes de tocar más eventos MIDI en modo **Detener**.

NOTA

También puede vaciar el búfer manualmente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Grabar - MIDI en la página 1223
Vaciar el búfer de grabación retrospectiva en la página 292

Insertar una grabación retrospectiva desde 'All MIDI Inputs' en la pista seleccionada

Puede insertar una grabación retrospectiva, es decir, datos MIDI que se enviaron a **All MIDI Inputs** en el modo **Detener** o durante la reproducción, en la pista seleccionada.

PRERREQUISITO

Ha tocado algunas notas MIDI en el modo **Detener** o durante la reproducción y quiere recuperarlas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista MIDI en la que quiera insertar los datos MIDI capturados.
2. Seleccione **Transporte** > **Grabación MIDI retrospectiva** > **Insertar desde 'All MIDI Inputs'**.

RESULTADO

Los datos MIDI que se capturaron en **All MIDI Inputs** se insertan en la pista seleccionada como una parte MIDI lineal.

NOTA

Si inserta datos de búferes desde varias pistas seleccionadas, se conservan los desplazamientos de tiempo entre los datos tocados en pistas diferentes.

NOTA

Si su pista MIDI usa inserciones MIDI y **Grabar salida a pista** está activado en la sección **Inserciones MIDI**, los datos del búfer incluyen los eventos creados por las inserciones MIDI.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Grabar un efecto de inserción MIDI en la página 810
Inserciones MIDI en la página 808

Insertar una grabación retrospectiva de pista

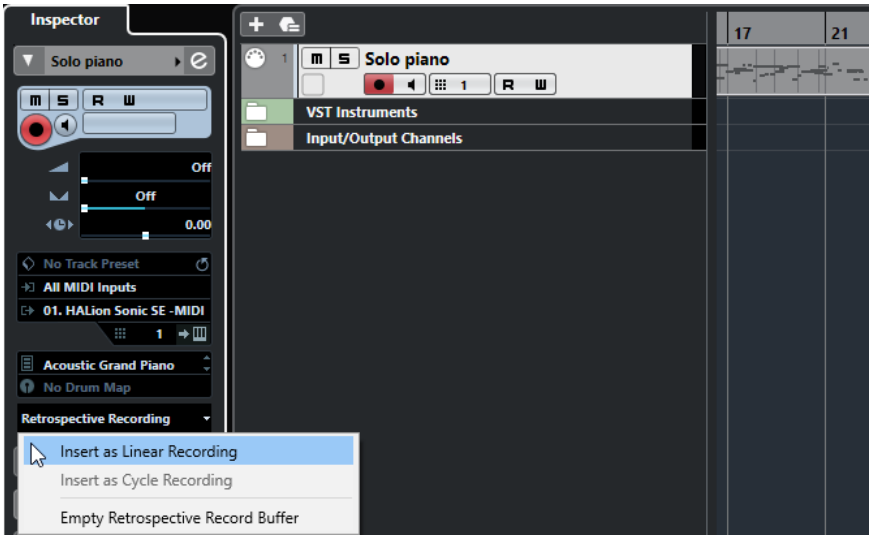
Puede insertar una grabación retrospectiva de pista, es decir, datos MIDI que se enviaron a la entrada de pista en el modo **Detener** o durante la reproducción, en la pista seleccionada.

PRERREQUISITO

Ha tocado algunas notas MIDI en el modo **Detener** o durante la reproducción y quiere recuperarlas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista MIDI en la que quiera insertar los datos MIDI capturados.
2. En la sección superior del **Inspector** de la pista MIDI, haga clic en **Grabación retrospectiva**.



3. En el menú emergente, seleccione uno de lo siguiente:
   - Para insertar los datos MIDI como una parte MIDI continua, seleccione **Insertar como grabación lineal**.
   - Para insertar los datos MIDI como partes MIDI apiladas, seleccione **Insertar como grabación en ciclo**.

     NOTA

     Esto solo está disponible si sus datos MIDI se capturaron durante la reproducción y el modo ciclo estaba activo.

RESULTADO

Los datos MIDI capturados en la entrada de pista se insertan en la pista.

NOTA

Si los datos se capturaron durante la reproducción, se insertan en la posición en la que los tocó. Si los datos se capturaron en modo **Detener**, se insertan en la posición del cursor del proyecto.

Insertar una grabación retrospectiva de pista en un editor

Puede insertar una grabación retrospectiva de pista, es decir, datos MIDI enviados a la entrada de pista en modo **Detener** o durante la reproducción, en la parte MIDI que esté abierta en un editor MIDI.

PRERREQUISITO

Ha tocado algunas notas MIDI en el modo **Detener** o durante la reproducción y quiere recuperarlas.

PROCEDIMIENTO

1. Haga doble clic en la parte MIDI en la que quiera insertar los datos MIDI capturados para abrirla en un editor MIDI.
2. En la barra de herramientas del editor MIDI, haga clic en **Insertar grabación MIDI retrospectiva en editor**.

RESULTADO

Los datos MIDI capturados en la entrada de pista se insertan en la parte MIDI.

- Si los datos se capturaron durante la reproducción, se insertan en la parte MIDI a lo largo de la línea de tiempo.
- Si los datos se capturaron en modo **Detener**, se insertan en la posición del cursor del proyecto.

Vaciar el búfer de grabación retrospectiva

Puede vaciar el búfer de grabación retrospectiva manualmente.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - En la sección superior del **Inspector** de la pista MIDI, abra el menú emergente **Grabación retrospectiva** y seleccione **Vaciar búfer de grabación retrospectiva**.
  - Seleccione una pista y seleccione **Transporte** > **Grabación MIDI retrospectiva** > **Vaciar todos los búferes**.

Tiempo de grabación restante

El visor de **Tiempo de grabación máx.** le permite ver cuánto tiempo le queda para grabar.



El tiempo disponible depende de la configuración actual, por ejemplo, de la cantidad de pistas que estén habilitadas para la grabación, de la frecuencia de muestreo de su proyecto, y de la cantidad de espacio disponible en el disco duro.

- Para abrir el visor, seleccione **Estudio** > **Más opciones** > **Tiempo de grabación máx.**.

NOTA

El tiempo de grabación restante también se muestra en la línea de estado, encima de la lista de pistas.

Si usa carpetas de grabación individuales para almacenar sus pistas en unidades diferentes, el visor de tiempo hace referencia al medio que tiene menos espacio disponible.

Bloquear grabación

La función **Bloquear grabación** evita que desactive accidentalmente el modo de grabación.

- Seleccione **Edición** > **Comandos de teclado** y, en la categoría **Transporte**, asigne comandos de teclado a los comandos **Bloquear grabación** y **Desbloquear grabación**.

Si **Bloquear grabación** está activado y quiere entrar en el modo detención, se abre un diálogo en el que necesita confirmar que quiere detener la grabación. También puede usar el comando de teclado **Desbloquear grabación** primero y luego entrar en el modo detención, como de costumbre.

NOTA

Se ignora un punch out automático en la posición del localizador derecho en modo **Bloquear grabación**.

Importar archivos de audio y MIDI

Puede añadir archivos de audio y MIDI a su proyecto importándolos.

Importación de archivos de audio

Puede importar archivos de audio comprimidos y sin comprimir en una variedad de formatos de audio diferentes. También puede importar audio de CDs de audio o extraer el audio de archivos de video.

VÍNCULOS RELACIONADOS

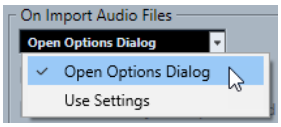
Importar archivos de audio en la página 296
Importar pistas de CD de audio en la página 297
Importar audio de archivos de video en la página 300
Importar archivos ReCycle en la página 300
Importar medios en la página 646

Configurar opciones de importación de archivos de audio

Puede especificar cómo se deberían gestionar los archivos de audio al importarse.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **Opciones de edición** > **Audio**.
2. Seleccione una opción en el menú emergente **Al importar archivos de audio**.



3. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se guardan los ajustes de importación y tendrán efecto cuando importe audio. Si seleccionó **Abrir diálogo de opciones**, el diálogo **Opciones de importación** se abre cada vez que va a importar y le permite hacer sus cambios. Si seleccionó **Usar configuración**, se usan los ajustes especificados en la sección **Al importar archivos de audio** del diálogo de **Preferencias**.

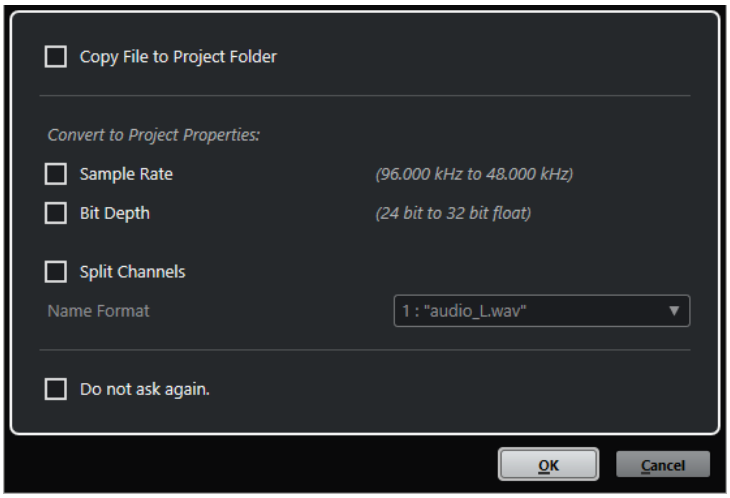
VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Opciones de importación de archivos de audio en la página 294
Ajustes al importar archivos de audio en la página 296

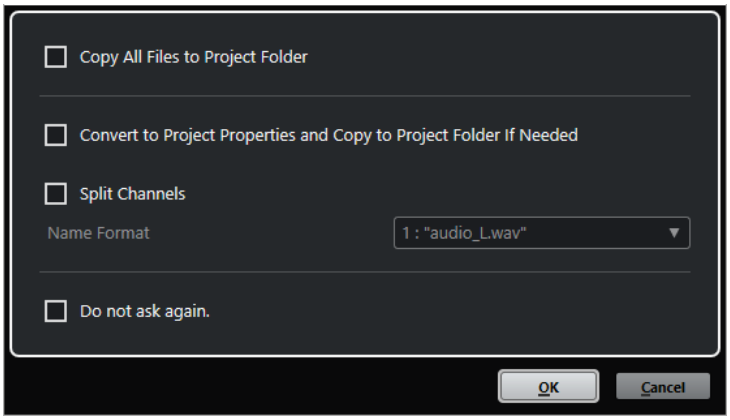
Diálogo Opciones de importación de archivos de audio

El diálogo **Opciones de importación** le permite hacer ajustes específicos para la importación de audio.

- Cuando importa archivos de audio y **Abrir diálogo de opciones** está activado en la sección **Al importar archivos de audio** del diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Audio**), se abre el diálogo **Opciones de importación**.



Diálogo **Opciones de importación** para importar un único archivo



Diálogo **Opciones de importación** para importar múltiples archivos

Copiar archivo a carpeta del proyecto/Copiar todos los archivos a carpeta de proyecto

Copia el archivo de audio a la carpeta **Audio** del proyecto y hace que el clip haga referencia a la copia.

Desactive esta opción para que el clip haga referencia al archivo original en la ubicación original. En este caso se marca como «externo» en la **Pool**.

Convertir a ajustes del proyecto/Convertir a ajustes de proyecto y, si es necesario, copiar a carpeta de proyecto

Convierte el archivo importado si la frecuencia de muestreo o la profundidad de bits difieren de los ajustes del diálogo **Configuración de proyecto**. Para importar un único archivo, puede elegir qué propiedades se convierten.

Separar canales

Divide archivos de audio estéreo o multicanal en el número correspondiente de archivos mono, uno para cada canal, y copia los archivos importados a la carpeta **Audio** del proyecto.

Los archivos divididos se insertan en el proyecto y en la **Pool** como pistas mono individuales.

El menú emergente **Formato de nombre** le permite especificar cómo se nombran los archivos divididos. Esto permite la compatibilidad con otros productos a la hora de intercambiar archivos de audio.

No preguntar de nuevo

Siempre importa los archivos según los ajustes, sin abrir el diálogo de nuevo. Puede restablecer esta opción en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Audio**).

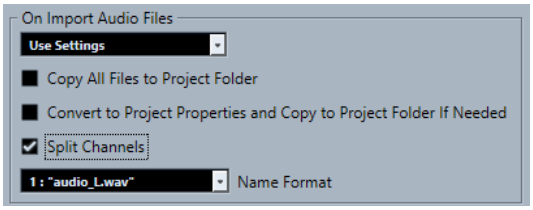
VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar opciones de importación de archivos de audio en la página 294

Ajustes al importar archivos de audio

Puede configurar ajustes estándar que se realizan automáticamente cada vez que importa archivos de audio.

- Cuando importa archivos de audio y **Usar configuración** está activado en la sección **Al importar archivos de audio** del diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Audio**), se usan los ajustes para importar audio.



Copiar archivo a carpeta del proyecto/Copiar todos los archivos a carpeta de proyecto

Copia el archivo de audio a la carpeta **Audio** del proyecto y hace que el clip haga referencia a la copia.

Desactive esta opción para que el clip haga referencia al archivo original en la ubicación original. En este caso se marca como «externo» en la **Pool**.

Convertir a ajustes del proyecto/Convertir a ajustes de proyecto y, si es necesario, copiar a carpeta de proyecto

Convierte el archivo importado si la frecuencia de muestreo o la profundidad de bits difieren de los ajustes del diálogo **Configuración de proyecto**. Para importar un único archivo, puede elegir qué propiedades se convierten.

Separar canales

Divide archivos de audio estéreo o multicanal en el número correspondiente de archivos mono, uno para cada canal, y copia los archivos importados a la carpeta **Audio** del proyecto.

Los archivos divididos se insertan en el proyecto y en la **Pool** como pistas mono individuales.

El menú emergente **Formato de nombre** le permite especificar cómo se nombran los archivos divididos. Esto permite la compatibilidad con otros productos a la hora de intercambiar archivos de audio.

Importar archivos de audio

Puede importar audio sin comprimir y audio comprimido en varios formatos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Importar** > **Archivo de audio**.
2. En el diálogo de archivo que aparece, busque y seleccione el archivo de audio y haga clic en **Abrir**.
3. Haga sus cambios en el diálogo **Opciones de importación**.

NOTA

Si **Usar configuración** está activado en el diálogo de **Preferencias** (**página Opciones de edición—Audio**), se usan los ajustes de importación correspondientes.

RESULTADO

En la ventana de **Proyecto**, se inserta un evento referenciando al archivo de audio en la pista seleccionada en la posición del cursor de proyecto. Si no había ninguna pista seleccionada se crea una nueva.

Se crea un nuevo clip de audio y se añade a la **Pool**.

Si elige un archivo de audio comprimido diferente de FLAC, Cubase copia el archivo comprimido original y lo convierte a formato Wave (Windows) o a formato AIFF (macOS).

NOTA

El archivo Wave/AIFF resultante es varias veces más grande que el archivo comprimido original.

El archivo importado se coloca en la carpeta **Audio** del proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar opciones de importación de archivos de audio en la página 294

Formatos soportados de archivos de audio comprimidos

En Cubase, puede importar archivos de audio comprimidos.

Se soportan los siguientes formatos comprimidos de archivos de audio:

Archivo FLAC

Este es un formato de archivo de código abierto que reduce el tamaño de los archivos de audio entre un 50 % y un 60 % en comparación con los archivos Wave normales. Los archivos tienen la extensión **.flac**.

Archivo MPEG 1 Layer 3

Esta es la familia de estándares usados para la codificación de información audiovisual, tal como películas, videos y música en un formato digital comprimido. Cubase puede leer MPEG Layer 2 y MPEG Layer 3. Los archivos MP3 son archivos muy comprimidos pero que aún así ofrecen una buena calidad de audio. Los archivos tienen la extensión **.mp3**.

Archivo Ogg Vorbis

Es una tecnología de codificación y transmisión de audio sin patentes y de código libre. El codificador de Ogg Vorbis usa una codificación con una tasa de bits variable. Proporciona archivos de audio comprimidos de poco tamaño, pero aún así con una alta calidad de sonido. Los archivos tienen la extensión **.ogg**.

Archivo Windows Media Audio (solo Windows)

Este es un formato de archivo de audio definido por Microsoft Inc. Los archivos WMA pueden tener un tamaño muy reducido sin perder ninguna calidad de audio. WMA Pro ofrece la posibilidad de mezclar el archivo a sonido surround 5.1. Los archivos tienen la extensión **.wma**.

Importar pistas de CD de audio

Puede importar audio de CDs de audio en los proyectos de Cubase.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Importar** > **CD de audio** para importar las pistas de CD en la ventana de **Proyecto**.
2. Active cada archivo de audio que quiera importar, en la columna **Copiar**.
3. Opcional: Ajuste un **Nombre por defecto** y una **Carpeta de destino** para los archivos de audio importados.
4. Haga clic en el botón **Copiar** para crear una copia local de los archivos o secciones de audio.
5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Los archivos de audio copiados se importan en la ventana de **Proyecto** y se insertan en pistas nuevas en la posición del cursor del proyecto. Por defecto, las pistas de CD de audio importadas se guardan como archivos Wave (Windows) o AIFF (macOS) en la carpeta **Audio** del proyecto actual.

Se crean los nuevos clips de audio y se añaden a la **Pool**.

NOTA

También puede importar archivos de audio solamente a la **Pool**, sin importarlos en la ventana de **Proyecto**.

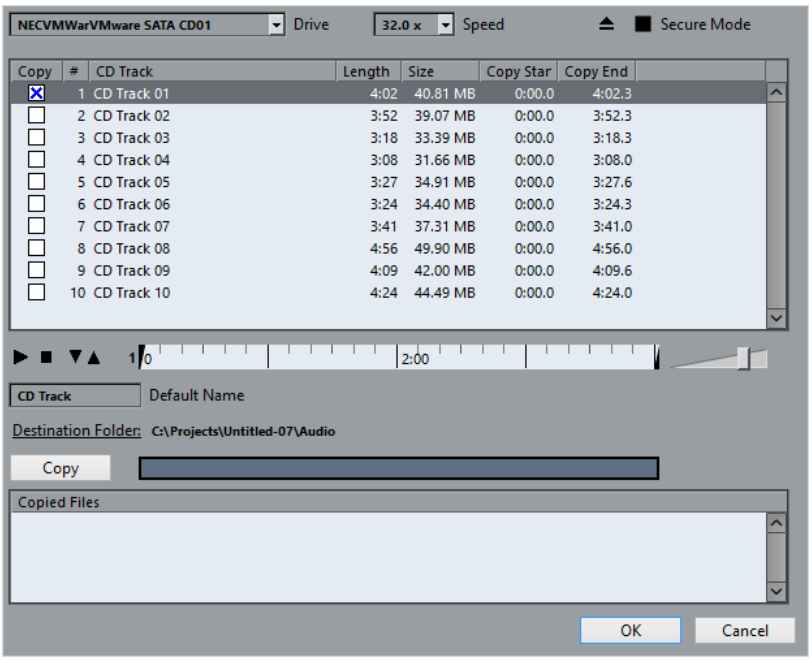
VÍNCULOS RELACIONADOS

Importar medios en la página 646

Diálogo Importar desde un CD audio

El diálogo **Importar desde un CD audio** le permite especificar cómo se importan las pistas de CD.

- Para abrir el diálogo **Importar desde un CD audio**, seleccione **Archivo** > **Importar** > **CD de audio**.



Unidad

Abre un menú emergente que le permite seleccionar la unidad de CD correcta.

Velocidad (solo Windows)

Le permite seleccionar la velocidad de transferencia de datos.

NOTA

Aunque normalmente querrá usar la mayor velocidad posible, también puede interesarle reducirla para evitar fallos durante la extracción del audio.

Expulsar CD

Abre la unidad de CD.

Modo seguro (solo Windows)

Activa la comprobación de errores y la corrección al leer el CD.

Columnas

Las columnas del diálogo tienen las siguientes funciones:

Copiar

Activa esta opción en las pistas que quiera copiar/importar.

#

Muestra el nombre de la pista.

Pista

El nombre de la pista de CD. Al importar, este se usa como nombre de archivo. Se proporciona automáticamente a través de CDDB, si está disponible.

Para renombrar una pista, haga clic en el nombre de la pista e introduzca un nuevo nombre.

Duración

La duración de la pista del CD en minutos y segundos.

Tamaño

El tamaño del archivo de la pista de audio del CD en MB.

Inicio de copia

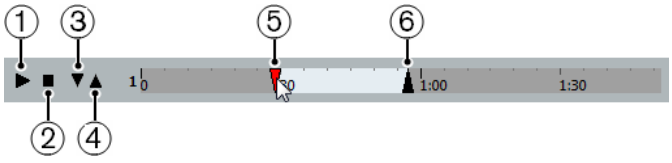
El inicio de la sección que se importa. En la regla, arrastre el **Marcador izquierdo** hacia la derecha para ajustarlo.

Fin de copia

El final de la sección que se importa. En la regla, arrastre el **Marcador derecho** hacia la izquierda para ajustarlo.

La regla

La regla tiene las siguientes funciones:



1 Reproducir pistas

Reproduce la pista seleccionada desde el inicio hasta el final, o desde el marcador izquierdo hasta el marcador derecho.

2 Parar reproducción

Detiene la reproducción.

3 **Reproducir desde el marcador izquierdo**
Inicia la reproducción en el marcador izquierdo.

4 **Reproducir hasta el marcador derecho**
Inicia la reproducción antes del marcador derecho y la detiene en el marcador derecho.

5 **Marcador izquierdo**
Le permite ajustar el inicio de la copia manualmente.

6 **Marcador derecho**
Le permite ajustar el final de la copia manualmente.

Carpeta de destino
Le permite seleccionar una carpeta para los archivos importados.

Copiar
Copia los archivos.

Archivos copiados
Lista los archivos que copió para importar.

Importar audio de archivos de video

Puede importar el audio de un archivo de video sin importar el video en sí.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Importar** > **Audio del archivo de video**.
2. En el diálogo de archivos que se abre, busque y seleccione el archivo de video, y haga clic en **Abrir**.

RESULTADO

Se extrae el audio del archivo de video seleccionado y se convierte a un archivo Wave que se guarda en la carpeta **Audio**.

Se crea un nuevo clip de audio y se añade a la **Pool**. En la ventana de **Proyecto**, se inserta un evento referenciando al archivo de audio en la pista seleccionada en la posición del cursor de proyecto. Si no había ninguna pista seleccionada se crea una nueva.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Extraer audio de video en la página 1151
Importar archivos de video en la página 1142

Importar archivos ReCycle

Puede importar archivos de audio REX y REX2 creados con ReCycle de Propellerhead Software. ReCycle trocea un loop y crea muestras individuales de cada tiempo, para que pueda coincidir con su tempo y editar un loop como si estuviera hecho de sonidos individuales.

PRERREQUISITO

REX Shared Library está instalado en su sistema.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione una pista de audio y muévala al cursor de proyecto, donde quiera que esté el principio del archivo importado.
   Si ajusta la pista de audio a la base de tiempo musical, puede cambiar el tempo más tarde y el archivo REX importado se ajusta automáticamente.
2. Seleccione **Archivo** > **Importar** > **Archivo de audio**.

3. En el diálogo de archivos, abra el menú emergente de tipo de archivo y seleccione **Archivo REX** o **Archivo REX 2**.
4. Seleccione el archivo que quiera importar y haga clic en **Abrir**.

RESULTADO

El archivo se importa y ajusta de forma automática al tempo actual de Cubase.

El archivo REX importado consta de varios eventos, uno para cada trozo del loop. Los eventos se colocan automáticamente en una parte de audio, en la pista seleccionada, y posicionados para que se conserve el ritmo interno de los loops de audio.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Abra la parte con el **Editor de partes de audio** para editar cada trozo por separado: moviendo, enmudeciendo, redimensionando los eventos, añadiendo efectos y procesados, por ejemplo.

También puede ajustar el tempo y que los archivos REX lo obedezcan de forma automática, siempre que su pista esté establecida a base de tiempo musical.

NOTA

Puede obtener resultados similares usando las características de troceado de bucles propias de Cubase.

VÍNCULOS RELACIONADOS

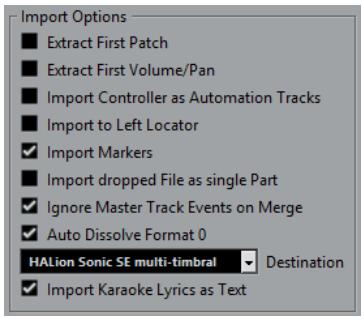
Trozos en la página 554

Importar archivos MIDI

Cubase puede importar archivos MIDI estándar. Esto le permite transferir material MIDI a y desde virtualmente cualquier aplicación MIDI y en cualquier plataforma.

Opciones de importación de archivos MIDI

Las **Opciones de importación** de archivos MIDI le permiten especificar qué datos se incluyen en los archivos MIDI importados.



Extraer primer patch

Convierte los primeros eventos de **Cambio de programa** y **Selección de banco** de cada pista a ajustes del **Inspector** de la pista.

Extraer primer evento de volumen/pan

Convierte los primeros eventos **MIDI Volume** y **Pan** de cada pista a ajustes del **Inspector** de la pista.

Importar controladores como pista de automatización

Convierte eventos de **Controlador MIDI** en el archivo MIDI a datos de automatización para las pistas MIDI.

Importar al localizador izquierdo

Alinea el archivo MIDI importado a la posición del localizador izquierdo.

Importar marcadores

Importa los marcadores de archivo MIDI estándar que estén en el archivo y los convierte a marcadores de Cubase.

Importar archivo arrastrado como parte única

Coloca el archivo en una pista si arrastra un archivo MIDI al proyecto.

Ignorar eventos de pista master al mezclar

Ignora los datos de la pista de tempo si importa un archivo MIDI en el proyecto actual. El archivo MIDI importado se reproducirá de acuerdo con la pista de tempo actual en el proyecto.

Disolver formato 0 automáticamente

Disuelve automáticamente los archivos MIDI de tipo 0 importados. Cada canal MIDI incrustado en el archivo se coloca en una pista individual en la ventana del **Proyecto**.

Destino

Le permite especificar lo que ocurre cuando arrastra un archivo MIDI al proyecto.

- **Pistas MIDI** crea pistas MIDI para el archivo importado.
- **Pistas de instrumento** crea pistas de instrumento para cada canal MIDI del archivo MIDI y deja que el programa cargue los presets apropiados automáticamente.
- **HALion Sonic SE multitímbrico** crea varias pistas MIDI, cada una enrutada a una instancia diferente de HALion Sonic SE en la ventana **Instrumentos VST** y carga los presets apropiados.

Importar letras de karaoke como texto

Convierte letras de karaoke del archivo MIDI a texto que se puede mostrar en el **Editor de partituras**. Si esta opción está desactivada, las letras solo se muestran en el **Editor de lista**.

Importar archivos MIDI

En Cubase, puede importar archivos MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Importar** > **Archivo MIDI**.
2. Opcional: Si un proyecto está abierto, elija si quiere crear un nuevo proyecto.

   Si selecciona **No**, se importará el archivo MIDI en el proyecto actual.
3. En el diálogo de archivos que se abre, busque y seleccione el archivo MIDI y haga clic en **Abrir**.

RESULTADO

Se importa el archivo MIDI. El resultado depende de los contenidos del archivo MIDI y de los ajustes hechos en la sección **Opciones de importación** en el diálogo **Preferencias** (página **MIDI–Archivo MIDI**).

También es posible importar un archivo MIDI del disco arrastrándolo desde el Explorador de archivos/Finder de macOS hasta la ventana de **Proyecto**. También se aplican las **Opciones de importación**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Opciones de importación de archivos MIDI en la página 301

Marcadores en la página 348

Formato Yamaha XF

Cubase soporta el formato Yamaha XF. XF es una extensión del estándar de archivo MIDI que le permite guardar datos específicos de la canción con un archivo MIDI de tipo 0.

Al importar un archivo MIDI que contenga datos XF, estos datos se ponen en partes en pistas separadas llamadas **Datos XF**, **Datos de acorde** o **Datos SysEx**. Puede editar estas partes en el **Editor de lista** para añadir o cambiar letras, por ejemplo.

IMPORTANTE

No cambie el orden de los eventos dentro de los datos XF o los datos de eventos, a menos que tenga mucha experiencia con datos XF.

Cubase también puede exportar datos XF como parte un archivo MIDI de tipo 0. Si no quiere exportar los datos XF junto con los datos MIDI, enmudezca o borre las pistas que contengan datos XF.

Loops MIDI

En Cubase, puede importar loops MIDI.

Para importar loops MIDI use **MediaBay**. Los loops MIDI tienen la extensión de archivo `.midiloop`.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Importar loops MIDI en la página 767

Cuantizar MIDI y Audio

Cuantizar significa mover el audio o MIDI grabado colocándolo en la posición de la rejilla más cercana que sea musicalmente relevante. La cuantización está diseñada para corregir errores, pero también la puede usar de un modo creativo.

Puede cuantizar audio y MIDI a una rejilla o a un groove. También puede cuantizar múltiples pistas de audio a la vez.

Audio y MIDI se pueden cuantizar a la vez. Sin embargo, lo que ocurre exactamente durante la cuantización es diferente para audio que para MIDI:

- La cuantización de audio afecta al inicio de los eventos de audio o al contenido de su audio.
- La cuantización MIDI puede afectar a los inicios de los eventos MIDI en las partes, a las duraciones de los eventos MIDI, o a los finales de los eventos MIDI.

NOTA

La cuantización se basa en la posición original de los eventos. Por lo tanto, puede probar tranquilamente varios valores de cuantización sin riesgo de destruir nada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Cuantizar los inicios de eventos de audio en la página 306
Cuantizar duraciones de eventos de audio (cuantización AudioWarp) en la página 307
Cuantizar los inicios de eventos MIDI en la página 305
Cuantizar las duraciones de eventos MIDI en la página 306
Cuantizar los finales de eventos MIDI en la página 306

Funciones de cuantización

Las funciones de cuantización están disponibles en el menú **Edición** y en las secciones **Ajustar** y **Cuantizar** de la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.

Funciones de cuantización en el menú Edición

Cuantizar

Cuantiza los inicios de eventos de audio o MIDI.

Reinicializar cuantización

Vuelve a la versión original de su audio o MIDI, a su estado sin cuantizar, y restablece cualquier cambio de duración que haya realizado en el **Panel de cuantización**.

Panel de cuantización

Abre el **Panel de cuantización**.

Cuantización avanzada

En este submenú puede seleccionar las siguientes funciones:

- **Cuantizar duraciones de eventos MIDI**

  Corta los finales de los eventos MIDI seleccionados para que los eventos coincidan con el valor de cuantización de duración. Se mantienen las posiciones de inicio.

- **Cuantizar finales de eventos MIDI**

  Mueve los finales de los eventos MIDI a las posiciones de rejilla más cercanas.

- **Congelar cuantización MIDI**

  Hace permanentes las posiciones de inicio y fin de los eventos MIDI. Esta función es útil en situaciones en las que quiere cuantizar una segunda vez, basándose en las posiciones cuantizadas y no en las originales.
- **Crear preset de cuantización groove**

  Crea un mapa de cuantización de groove basado en hitpoints que haya creado en el **Editor de muestras**.

Funciones de cuantización en la barra de herramientas de la ventana de Proyecto

Aplicar cuantización



Aplica los ajustes de cuantización.

Presets de cuantización



Le permite seleccionar un preset de cuantización.

Cuantización suave act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización suave.

Cuantización AudioWarp act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización **AudioWarp**.

Abrir panel de cuantización



Abre el **Panel de cuantización**.

Cuantizar los inicios de eventos MIDI

Puede cuantizar las posiciones de inicio de eventos MIDI.

PRERREQUISITO

Ha configurado una rejilla de cuantización en el menú emergente **Presets de cuantización** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - En el **Editor de teclas**, seleccione los eventos MIDI que quiera cuantizar.
   - En la ventana de **Proyecto**, seleccione una parte MIDI.
2. Seleccione **Edición** > **Cuantizar**.

RESULTADO

Se cuantizan los inicios de los eventos MIDI seleccionados o de todos los eventos de la parte MIDI seleccionada. Los eventos que no coinciden con posiciones de nota exactas se mueven a las posiciones de rejilla más cercanas. Se mantienen las duraciones de notas.

Cuantizar las duraciones de eventos MIDI

Puede cuantizar las duraciones de eventos MIDI.

PRERREQUISITO

Ha configurado un valor de cuantización de duración en el menú emergente **Cuantizar duración** en la barra de herramientas del **Editor de teclas**.

PROCEDIMIENTO

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - En el **Editor de teclas**, seleccione los eventos MIDI que quiera cuantizar.
   - En la ventana de **Proyecto**, seleccione una parte MIDI.
2. Seleccione **Edición** > **Cuantización avanzada** > **Cuantizar duraciones de eventos MIDI**.

RESULTADO

Los finales de los eventos MIDI seleccionados se cortan para que los eventos coincidan con el valor de cuantización de duración. Se mantienen las posiciones de inicio.

NOTA

Si ha seleccionado **Enlazado a cuantización** en el menú emergente **Cuantizar duración** de la barra de herramientas del **Editor de teclas**, los eventos se redimensionan según la rejilla que esté configurada en el menú emergente **Presets de cuantización**. Los ajustes de **Swing**, **N-sillo**, y **Rango Q** del **Panel de cuantización** se tienen en cuenta.

Cuantizar los finales de eventos MIDI

Puede cuantizar las posiciones de final de eventos MIDI.

PRERREQUISITO

Ha configurado una rejilla de cuantización en el menú emergente **Presets de cuantización** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - En el **Editor de teclas**, seleccione los eventos MIDI que quiera cuantizar.
   - En la ventana de **Proyecto**, seleccione una parte MIDI.
2. Seleccione **Edición** > **Cuantización avanzada** > **Cuantizar finales de eventos MIDI**.

RESULTADO

Se mueven los finales de los eventos MIDI a las posiciones de rejilla más cercanas.

Cuantizar los inicios de eventos de audio

Puede cuantizar las posiciones de inicio de los eventos de audio.

PRERREQUISITO

Ha configurado una rejilla de cuantización en el menú emergente **Presets de cuantización** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione un evento de audio, un bucle troceado, o una parte de audio.
2. Seleccione **Edición** > **Cuantizar**.

RESULTADO

Se cuantiza el punto de ajuste del evento, o, si no está disponible, se cuantiza el inicio del evento de audio. Los inicios de eventos que no coinciden con posiciones de nota exactas se mueven a las posiciones de rejilla más cercanas.

NOTA

Si usa la función **Cuantizar** en una parte de audio, se cuantizan los inicios de los eventos dentro de la parte.

Cuantizar duraciones de eventos de audio (cuantización AudioWarp)

Puede cuantizar un evento de audio o un rango de selección de audio aplicando corrección de tiempo al contenido del evento de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione el evento de audio que quiera cuantizar.
   - Seleccione un rango del evento que quiera cuantizar.
2. En la barra de herramientas, active **Cuantización AudioWarp act./desact.**.
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en **Presets de cuantización**, y seleccione un preset de rejilla de cuantización en el menú emergente.
   - Haga clic en **Abrir panel de cuantización**, y defina la rejilla de cuantización con los parámetros disponibles.
4. Seleccione **Edición** > **Cuantizar**.

RESULTADO

Se cuantiza el evento de audio, es decir, sus marcadores de warp se alinean con la rejilla de cuantización aplicando corrección de tiempo, y las secciones de audio entre los marcadores de warp se alargan o comprimen para caber en el intervalo de tiempo que configuró en el menú emergente **Presets de cuantización**.

NOTA

Si usa un valor de cuantización de 1/4 en audio basado en semicorcheas, los marcadores de warp en posiciones de negras se cuantizan a la rejilla, y se mueven los marcadores de warp restantes, manteniendo las distancias relativas entre los marcadores de warp.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Panel de cuantización en la página 309
Trozos en la página 554

Cuantizar múltiples pistas de audio

Puede cuantizar múltiples pistas de audio a la vez.

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista**.
2. Haga clic en **Carpeta**.
3. Haga clic en **Añadir pista**.
4. Mueva todas las pistas de audio que quiera cuantizar a la pista de carpeta.

   NOTA

   El audio de todas las pistas debe tener las mismas posiciones de inicio y final.

5. Seleccione la pista de carpeta y active **Editar en grupo** en la lista de pistas.
6. En el visor de eventos, seleccione uno de los eventos.
   Todos los eventos contenidos en la pista de carpeta se seleccionan.
7. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, haga clic en **Abrir panel de cuantización** para abrir el **Panel de cuantización**.
8. Haga sus cambios en la sección **Reglas de troceado** del **Panel de cuantización**, y haga clic en **Trocear**.
   Se trocean los eventos de audio del grupo de edición.
9. Haga sus cambios en la sección de cuantización del **Panel de cuantización** y haga clic en **Cuantizar**.
   Se cuantizan los eventos troceados.
10. Opcional: Para corregir solapamientos o huecos en el audio cuantizado, haga sus cambios en la sección **Fundidos cruzados** del **Panel de cuantización** y haga clic en **Fund. cruzado**.

RESULTADO

Se cuantizan los eventos de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Panel de cuantización en la página 309
Modo Editar en grupo en la página 226

Cuantización AudioWarp de múltiples pistas de audio

Puede usar marcadores de warp para cuantizar múltiples pistas de audio. Sin embargo, la cuantización AudioWarp no mantiene la coherencia de fase.

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista**.
2. Haga clic en **Carpeta**.
3. Haga clic en **Añadir pista**.
4. Mueva todas las pistas de audio que quiera cuantizar a la pista de carpeta.

   NOTA

   El audio de todas las pistas debe tener las mismas posiciones de inicio y final.

5. Seleccione la pista de carpeta y active **Editar en grupo** en la lista de pistas.
6. En el visor de eventos, seleccione uno de los eventos.

Todos los eventos contenidos en la pista de carpeta se seleccionan.

7. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, active **Cuantización AudioWarp act./desact.**.
8. Haga clic en **Abrir panel de cuantización** para abrir el **Panel de cuantización**.
9. Haga sus cambios en la sección **Reglas de creación de marcadores de warp** del **Panel de cuantización**, y haga clic en **Crear**.
10. Haga sus cambios en la sección **Ajustes de cuantización** del **Panel de cuantización** y haga clic en **Cuantizar**.

RESULTADO

La cuantización AudioWarp se aplica a todas las pistas del grupo de edición.

VÍNCULOS RELACIONADOS

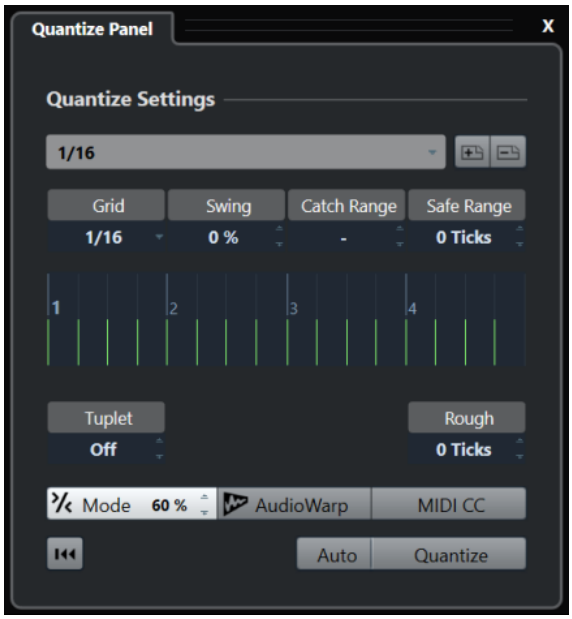
Panel de cuantización en la página 309
Modo Editar en grupo en la página 226

Panel de cuantización

El **Panel de cuantización** le permite definir cómo cuantizar audio o MIDI a la rejilla o a un groove. Dependiendo de qué método elija, se mostrarán unos parámetros u otros.

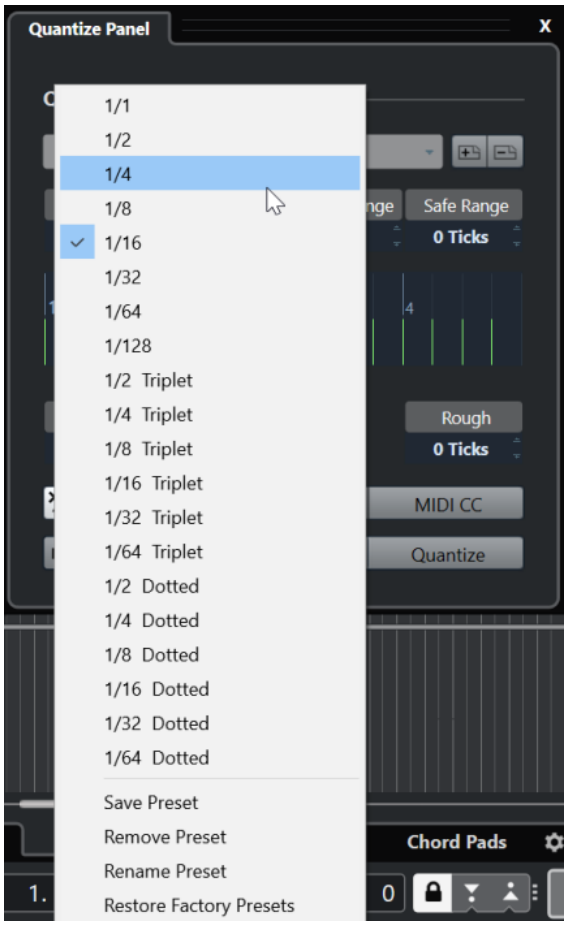
Para abrir el **Panel de cuantización**, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en **Abrir panel de cuantización** en la barra de herramientas.
- Seleccione **Edición** > **Panel de cuantización**.



Presets de cuantización

Arriba del **Panel de cuantización** se muestran los presets de cuantización. Aquí puede cargar y guardar presets que incluyan todos los ajustes de la cuantización.



Seleccionar preset

Le permite seleccionar un preset.

Guardar preset

Le permite guardar los ajustes actuales como preset, para que estén disponibles en todos los menús emergentes de **Presets de cuantización**.

Eliminar preset

Le permite eliminar el preset seleccionado.

Renombrar preset

Abre un diálogo en el que puede renombrar el preset seleccionado.

Restaurar presets de fábrica

Le permite restaurar los presets de fábrica.

Crear presets de cuantización de groove

Puede crear un mapa de cuantización de groove basado en hitpoints que haya creado en el **Editor de muestras**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, haga doble clic en el evento de audio del que quiere extraer la temporización.

   Se abre el **Editor de muestras**.

2. Abra la sección **Hitpoints**.

   Se detectan los hitpoints del evento de audio y se muestran automáticamente.

3. Haga clic en **Crear groove**.
   Se extraerá el groove.

RESULTADO

Se extrae el groove del evento de audio y se vuelve disponible en el menú emergente **Presets de cuantización** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Abra el **Panel de cuantización** y guarde el groove como preset.

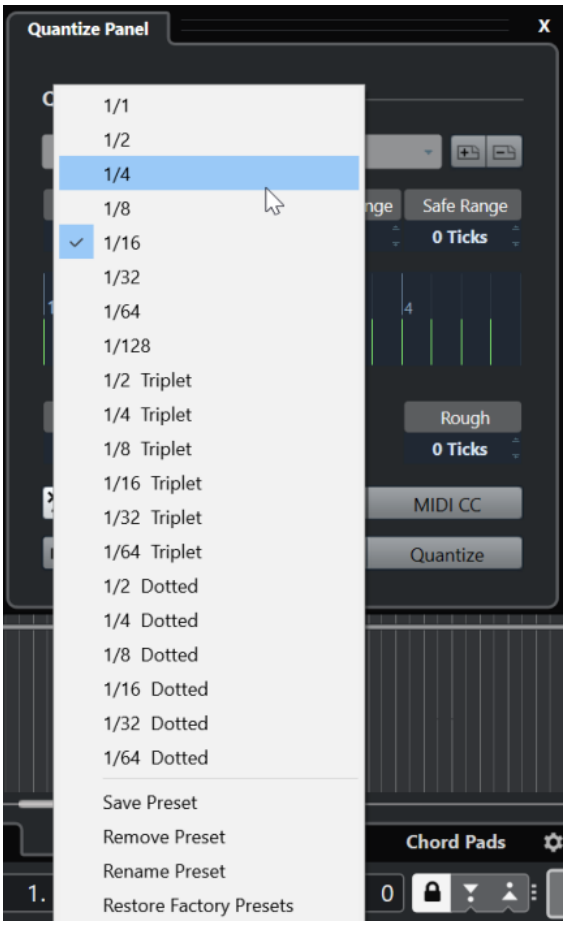
VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear un mapa de cuantización groove en la página 557
Presets de cuantización en la página 309

Opciones para cuantizar a una rejilla musical

Puede usar la rejilla musical para cuantizar su música grabada.

- Para acceder a las opciones para cuantizar a una rejilla musical, seleccione un formato de tiempo musical desde el menú emergente **Seleccionar preset** en el **Panel de cuantización**.



Están disponibles las siguientes opciones:

Rejilla
Le permite seleccionar el valor básico de la rejilla de cuantización.

Swing
Desplaza cada segunda posición en la rejilla, creando una sensación de swing o shuffle.

NOTA

Swing solo está disponible si la **Rejilla** está ajustada a un valor exacto y la opción **N-sillo** está desactivada.

Rango Q

Le permite ajustar un valor que determina que la cuantización solo afecta a audio o MIDI dentro de la distancia a las líneas de rejilla establecida. Esto se refleja en el visor de rejilla.

Rango seguro

Crea una zona segura antes y después de las posiciones de cuantización. Si especifica una distancia en tics (120 tics = una semicorchea), los eventos que caen dentro de esta zona no se cuantizan. De esta forma se mantienen ligeras variaciones.

Visor de rejilla

Muestra la rejilla de cuantización. El audio o MIDI cuantizado se mueve a las posiciones indicadas por las líneas verticales de la rejilla.

N-sillo

Crea rejillas rítmicamente más complejas dividiendo la rejilla en pasos más pequeños, y por lo tanto creando n-sillos.

Aprox.

Le permite establecer una distancia en tics para que su audio o MIDI se cuantice a posiciones aleatorias dentro de la distancia especificada de la rejilla de cuantización. Esto le permite pequeñas variaciones y, al mismo tiempo, evita que su audio o MIDI termine demasiado lejos de la rejilla.

Modo Cuantización suave

Aplica una cuantización floja para que su audio o MIDI se mueva solo una parte del camino hasta la posición más cercana de la rejilla de cuantización. El valor **Fuerza de cuantización** de la derecha determina lo cerca de la rejilla que se moverá el audio o MIDI.

NOTA

La cuantización suave se basa en las posiciones cuantizadas actuales y no en las posiciones de los eventos originales. Puede usar repetidamente el modo de cuantización suave para mover gradualmente su audio o MIDI más cerca de la rejilla de cuantización hasta que haya encontrado el tiempo correcto.

AudioWarp

Cuantiza el contenido de su evento de audio aplicando corrección de tiempo. Los marcadores de warp se alinean con la rejilla de cuantización definida.

MIDI CC

Mueve controladores relacionados con notas MIDI (pitchbend, etc.) automáticamente con las notas cuando se cuantizan.

Reinicializar cuantización

Restablece su audio o MIDI al estado original sin cuantizar.

IMPORTANTE

Esta función no tiene efecto en un evento que se movió manualmente.

Auto

Aplica cualquier cambio inmediatamente a las partes o eventos seleccionados. Una manera de usar este sistema es tener un bucle (loop) y reproducirlo mientras hace ajustes hasta que quede satisfecho con el resultado.

Cuantizar

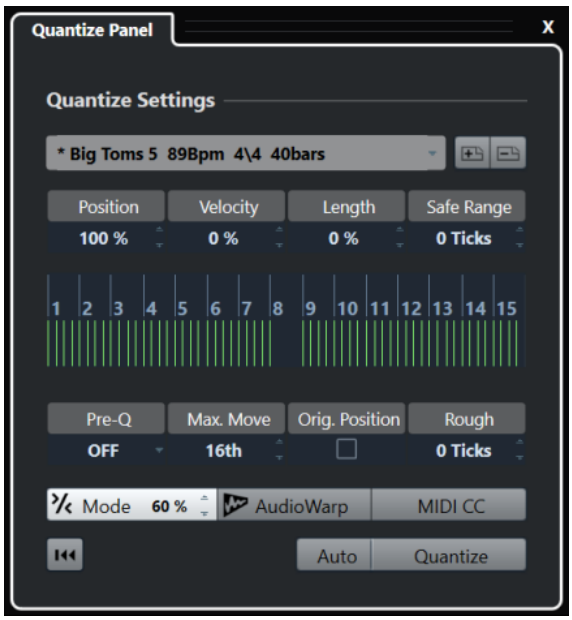
Aplica sus ajustes.

Opciones para cuantizar a un groove

Puede generar una rejilla de tiempo a partir de una parte MIDI o de un bucle de audio, y usar este groove para cuantizar su música grabada. De esta forma puede recrear la sensación rítmica de este evento o parte específica.

Para acceder a las opciones de cuantización de un groove seleccione una parte MIDI de un bucle de audio, de un evento de audio con hitpoints o de un audio troceado, y realice una de las siguientes acciones:

- Arrastre la parte o evento al visor de rejilla en el centro del **Panel de cuantización**.
- Seleccione **Edición** > **Cuantización avanzada** > **Crear preset de cuantización groove**.



Se vuelven disponibles las siguientes opciones:

Posición

Determina la cantidad en que el tiempo del groove afecta a la música.

Velocidad (solo MIDI)

Determina la cantidad en que los valores de velocidad dentro del groove afectan a la música.

NOTA

No todos los grooves contienen información de velocidad.

Duración (solo MIDI)

Le permite especificar cuánto se ven afectadas las duraciones de las notas por el groove.

NOTA

En las percusiones se ignora el ajuste de **Duración**.

Rango seguro

Le permite crear una zona segura antes y después de las posiciones de cuantización. Si especifica una distancia en tics (120 tics = una semicorchea), los eventos que caen dentro de esta zona no se cuantizan. De esta forma se mantienen ligeras variaciones.

Visor de rejilla

Muestra la rejilla de cuantización. El audio o MIDI cuantizado se mueve a las posiciones indicadas por las líneas verticales de la rejilla.

Precuant.

Le permite seleccionar una rejilla musical a la que puede cuantizar su audio o MIDI primero. Esto hace que las notas queden más cerca de sus destinos de groove.

NOTA

Si aplica un groove shuffle a un patrón de semicorcheas, por ejemplo, configure un valor de precuantizar de 16 para enderezar los tiempos antes de aplicar la cuantización de groove.

Desplaz. máx.

Le permite seleccionar un valor de nota para especificar una distancia máxima a la que el audio o MIDI se puede mover.

Posición orig.

Establece la posición de inicio original del material cuantizado como punto de inicio de la cuantización. Esto le permite sincronizar material que no comience en el compás 1 del proyecto.

Cuantización aproximada

Le permite establecer una distancia en tics para que su audio o MIDI se cuantice a posiciones aleatorias dentro de la distancia especificada de la rejilla de cuantización. Esto le permite pequeñas variaciones y, al mismo tiempo, evita que su audio o MIDI termine demasiado lejos de la rejilla.

Modo Cuantización suave

Aplica una cuantización floja para que su audio o MIDI se mueva solo una parte del camino hasta la posición más cercana de la rejilla de cuantización. El valor **Fuerza de cuantización** de la derecha determina lo cerca de la rejilla que se moverá el audio o MIDI.

NOTA

La cuantización suave se basa en las posiciones cuantizadas actuales y no en las posiciones de los eventos originales. Puede usar repetidamente el modo de cuantización suave para mover gradualmente su audio o MIDI más cerca de la rejilla de cuantización hasta que haya encontrado el tiempo correcto.

AudioWarp

Cuantiza el contenido de su evento de audio aplicando corrección de tiempo. Los marcadores de warp se alinean con la rejilla de cuantización definida.

MIDI CC

Mueve controladores relacionados con notas MIDI (pitchbend, etc.) automáticamente con las notas cuando se cuantizan.

Reinicializar cuantización

Restablece su audio o MIDI al estado original sin cuantizar.

IMPORTANTE

Esta función no tiene efecto en un evento que se movió manualmente.

Auto

Aplica cualquier cambio inmediatamente a las partes o eventos seleccionados. Una manera de usar este sistema es tener un bucle (loop) y reproducirlo mientras hace ajustes hasta que quede satisfecho con el resultado.

Cuantizar

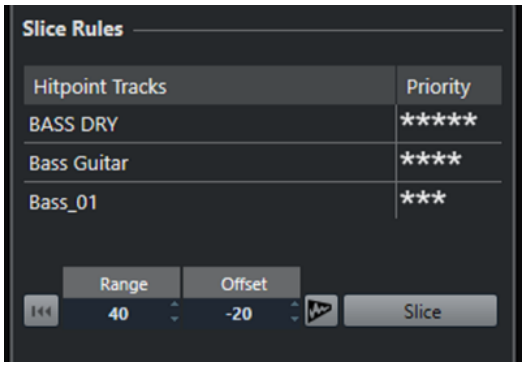
Aplica sus ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear presets de cuantización de groove en la página 310

Opciones para cuantizar múltiples pistas de audio

Si cuantiza múltiples pistas de audio, la sección **Reglas de troceado** se vuelve disponible en el **Panel de cuantización**. Aquí puede determinar cómo se trocean los eventos de audio en los hitpoints.



- Para acceder a la sección **Reglas de troceado**, mueva sus pistas de audio a una pista de carpeta, active **Editar en grupo**, y abra el **Panel de cuantización**.

Pistas de hitpoints

Lista todas las pistas de audio de su grupo de edición que tengan hitpoints.

Prioridad

Haga clic y arrastre hacia la derecha o izquierda para especificar una prioridad. Los hitpoints de la pista con la prioridad más alta determinan las posiciones de troceado del audio en todas las pistas. Si el factor de zoom es lo suficientemente alto, las posiciones de corte se marcan en la ventana de **Proyecto** con líneas verticales.

Rango

Le permite especificar la distancia por la que dos hitpoints en diferentes pistas se considera que marcan el mismo tiempo.

Desplazamiento

Le permite ajustar un desplazamiento que determina cuánto antes de la posición real del hitpoint se troceará un evento de audio. Esto permite variaciones ligeras de la posición de corte y es útil si quiere crear fundidos cruzados en posiciones de troceado. Además, esto le ayuda a evitar cortar señales de pistas que no contienen ningún hitpoint.

Cuantización AudioWarp act./desact.

Active este botón para cuantizar el contenido de su evento de audio aplicando corrección de tiempo. Esto habilita la sección **Reglas de creación de marcadores de warp** que le permite especificar una prioridad. Los hitpoints de la pista con la prioridad más alta determinan las posiciones de los marcadores de warp para el audio en todas las pistas.

Trocear

Trocea todos los eventos de audio del grupo de edición, y establece los puntos de ajuste de los eventos a la posición del hitpoint con la prioridad más alta.

Reinicializar

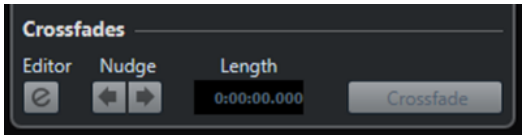
Deshace el troceado y restaura el estado original de los eventos de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Opciones para cuantización AudioWarp de múltiples pistas de audio en la página 316
Sección de fundidos cruzados en la página 316
Cuantización AudioWarp de múltiples pistas de audio en la página 308
Modo Editar en grupo en la página 226

Sección de fundidos cruzados

La sección **Fundidos cruzados** se vuelve disponible después de haber troceado los eventos de audio. Las funciones de esta sección le permiten corregir los solapamientos o los espacios vacíos que puedan aparecer debido al reposicionamiento de su audio.



Hacer clic en **Fundido cruzado** corta el final del primer evento en la posición inicial del siguiente evento (en caso de solapamientos), y estira el segundo evento para que comience al final del anterior evento (en caso de espacios vacíos).

En algunos casos puede querer conseguir transiciones perfectas, aplicando fundidos cruzados después de rellenar los espacios vacíos. Para tal fin, use los siguientes parámetros:

Abrir editor de fundidos cruzados

Abre el editor de **Fundidos cruzados**, en el que puede especificar el tipo de curva, duración y otros parámetros para sus fundidos cruzados.

Empujar fundido cruzado hacia la izquierda/derecha

Mueve el área de fundido del evento de audio hacia la izquierda o hacia la derecha en pasos de un milisegundo. Esto es útil si el valor de **Desplazamiento** en la sección **Reglas de troceado** no era suficientemente alto, y quiere evitar que el fundido cruzado corte un ataque.

Duración

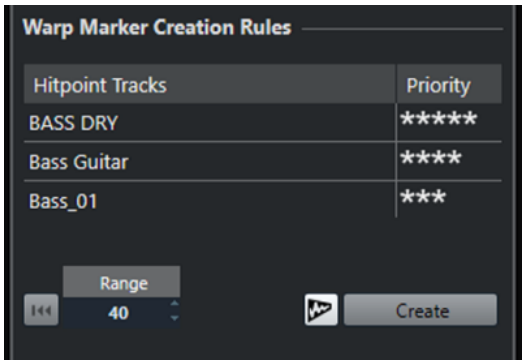
Especifica la duración del área de fundido cruzado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Editor de fundido cruzado en la página 324

Opciones para cuantización AudioWarp de múltiples pistas de audio

La sección **Reglas de creación de marcadores de warp** se vuelve disponible cuando activa la cuantización AudioWarp en múltiples pistas de audio.



Prioridad

En esta columna puede definir una prioridad para cada pista. La pista con la prioridad más alta define dónde se crean marcadores de warp.

Si ha establecido la misma prioridad a varias pistas, la posición del marcador de warp la define la pista que contiene el primer hitpoint dentro del rango especificado. Esto se decide para cada posición de marcador de warp de nuevo.

- Para especificar una prioridad, haga clic y arrastre hacia la derecha o izquierda.

  Si no se muestra ninguna estrella, no se tienen en cuenta los hitpoints de la pista correspondiente.

Rango

Dos hitpoints en pistas diferentes se considera que marcan el mismo beat si se encuentran a una cierta distancia el uno del otro. El parámetro **Rango** especifica esta distancia. Se aplican las siguientes reglas:

- Si una de las pistas tiene una prioridad más alta, su hitpoint se usa para crear el marcador de warp.
- Si las pistas tienen la misma prioridad, se usa el primer hitpoint del rango.

Reinicializar

Deshace la creación de marcadores de warp.

Cuantización AudioWarp act./desact.

Activa/desactiva la cuantización AudioWarp. Esto activa la sección **Reglas de troceado**.

Crear

Crea marcadores de warp para todas las pistas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Opciones para cuantizar múltiples pistas de audio en la página 315
Cuantización AudioWarp de múltiples pistas de audio en la página 308
Modo Editar en grupo en la página 226

Fundidos, fundidos cruzados y envolventes

Los fundidos le permiten aumentar o disminuir gradualmente el volumen al inicio o final de los eventos de audio o clips de audio, y crear transiciones suaves.

Puede crear los siguientes fundidos:

- Fundidos de entrada/Fundidos de salida

  Los fundidos de entrada y fundidos de salida le permiten aumentar o disminuir gradualmente el volumen de los eventos de audio o clips de audio. Los fundidos de entrada y fundidos de salida pueden estar basados en eventos o basados en clips.

  Los fundidos basados en eventos se calculan en tiempo real cuando reproduce eventos de audio. Puede crear curvas de fundido diferentes para varios eventos, incluso si hacen referencia al mismo clip de audio.

  NOTA

  Cuantos más fundidos basados en eventos aplique, más potencia de procesador se usará.

  Los Fundidos basados en clips se aplican al clip de audio. Los eventos que hacen referencia al mismo clip tendrán los mismos fundidos.
- Fundidos cruzados

  Los fundidos cruzados le permiten crear transiciones suaves de eventos de audio consecutivos en la misma pista. Los fundidos cruzados siempre se basan en eventos.
- Fundidos automáticos

  Los fundidos automáticos le permiten aplicar automáticamente pequeños fundidos de entrada y de salida a los eventos en pistas de audio específicas. También puede aplicarlos globalmente a todas las pistas de audio. Esto crea transiciones suaves entre eventos.
- Envolventes de evento

  Los envolventes de eventos son curvas de volumen de eventos de audio o clips de audio. Le permiten cambios de volumen no solo al inicio o final, también dentro del audio o clip. Pueden ser basados en clip o basados en evento.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Fundidos basados en eventos en la página 318
Crear fundidos basados en clips en la página 322
Fundidos cruzados en la página 323
Fundidos automáticos y fundidos cruzados en la página 327
Envolventes de evento en la página 329

Fundidos basados en eventos

Puede crear fundidos de entrada y fundidos de salida basados en eventos. Estos se calculan en tiempo real cuando reproduce eventos de audio. Puede crear curvas de fundido diferentes para varios eventos, incluso si hacen referencia al mismo clip de audio.

Hay varias formas de crear fundidos basados en eventos:

- Usando las manecillas de eventos

- Usando selecciones de rango

Puede editar fundidos basados en eventos en los diálogos de **Fundidos**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Crear y editar fundidos con las manecillas en la página 319
Crear y editar fundidos con la herramienta de selección de rango en la página 320
Diálogo de fundidos para fundidos basados en eventos en la página 321

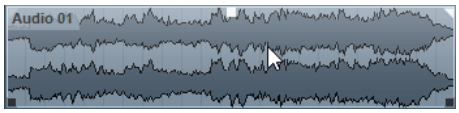
Crear y editar fundidos con las manecillas

Puede crear y editar fundidos de entrada y salida basados en eventos usando las manecillas de eventos. Esto le da una realimentación visual y le permite aplicar el mismo tipo de fundido a varios eventos seleccionados.

PROCEDIMIENTO

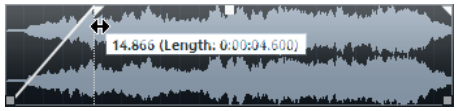
1. Seleccione los eventos de audio para los que quiera crear fundidos y apunte a uno con el ratón.

   Las manecillas triangulares de fundidos se vuelven visibles en las esquinas superior izquierda y derecha.

2. Realice una de las siguientes acciones:

   - Arrastre la manecilla de fundido izquierda hacia la derecha para crear un fundido de entrada.

   - Arrastre la manecilla de fundido derecha hacia la izquierda para crear un fundido de salida.

RESULTADO

El fundido se aplica y se muestra en la forma de onda del evento. Si selecciona múltiples eventos, se aplica el mismo fundido a todos los eventos seleccionados.

NOTA

Puede cambiar la duración de los fundidos en cualquier momento arrastrando las manecillas.

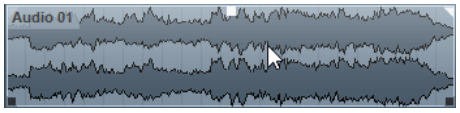
Manecillas de eventos

Los eventos de audio tienen una manecilla de fundido de entrada y de fundido de salida, así como una manecilla de volumen. Estas manecillas ofrecen una forma rápida de cambiar la duración del fundido o el volumen de los eventos en la ventana de **Proyecto**.

Las manecillas de los eventos se vuelven visibles si coloca el ratón sobre un evento o si selecciona eventos.

NOTA

Para mostrar las manecillas de eventos y curvas de fundido siempre y no solo cuando apunta a los eventos, active **Mostrar siempre las curvas de volumen** en el diálogo de **Preferencias** (página **Visualización de eventos—Audio**).



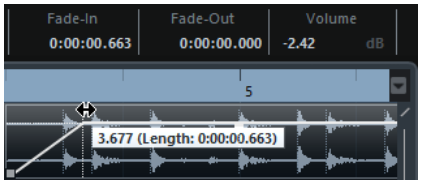
En las esquinas superior izquierda y derecha hay manecillas triangulares de fundido que le permiten cambiar la duración del fundido de entrada y de salida. En la mitad superior se encuentra una manecilla cuadrada que le permite cambiar el volumen.

- Para cambiar la duración del fundido de entrada, arrastre la manecilla de fundido en la parte superior izquierda hacia la derecha o hacia la izquierda.
- Para cambiar la duración del fundido de salida, arrastre la manecilla de fundido en la parte superior derecha hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Para cambiar el volumen, arrastre la manecilla de volumen en la parte superior central hacia arriba o hacia abajo.

Los cambios de volumen y fundido se reflejan en la forma de onda del evento y en la línea de información.

NOTA

Para cambiar el volumen del evento y los fundidos con la rueda del ratón, active **Usar la rueda del ratón para el volumen del evento y fundidos** en el diálogo de **Preferencias** (página **Opciones de edición—Audio**). Al pulsar **Mayús** mientras mueve la rueda del ratón y colocar el puntero del ratón sobre algún lugar en la mitad izquierda del evento, el punto de final del fundido de entrada se desplaza. Cuando el puntero del ratón está en la mitad derecha de un evento, el punto de inicio del fundido de salida se desplaza igualmente.



Crear y editar fundidos con la herramienta de selección de rango

Puede crear y editar fundidos basados en eventos con la herramienta **Selección de rango**. Esto le permite aplicar un fundido de entrada y un fundido de salida al mismo tiempo. Usar la herramienta **Selección de rango** también es útil si quiere crear fundidos para múltiples eventos de audio en pistas individuales.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, seleccione la herramienta **Selección de rango**.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para crear un fundido de entrada que empiece al inicio del evento, seleccione un rango que empiece al inicio del evento.
   - Para crear un fundido de salida que acabe al final del evento, seleccione un rango que acabe al final del evento.

- Para crear un fundido de entrada y un fundido de salida, seleccione un rango en medio del evento.
- Para crear fundidos en múltiples pistas, seleccione un rango que abarque múltiples eventos de audio en múltiples pistas de audio.

3. Seleccione **Audio** > **Ajustar fundidos al rango**.

Eliminar fundidos basados en eventos

Puede eliminar fundidos basados en eventos en un evento entero o en un rango.

PROCEDIMIENTO

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para eliminar los fundidos de un evento, seleccione el evento con la herramienta **Seleccionar**.
   - Para eliminar los fundidos de un rango, seleccione el área de fundido con la herramienta **Selección de rango**.
2. Seleccione **Audio** > **Eliminar fundidos**.

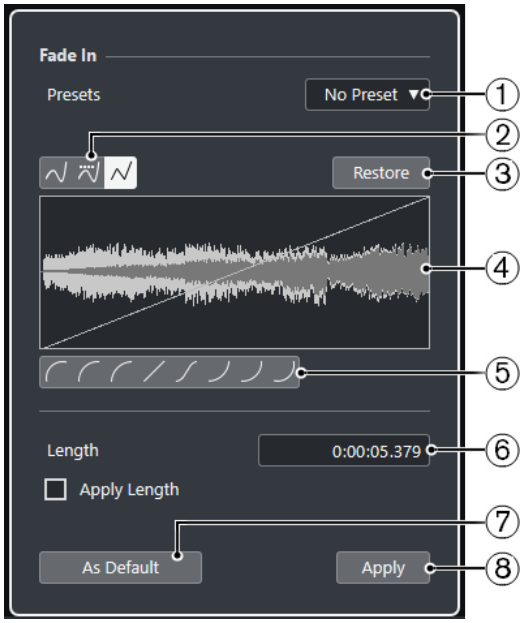
Diálogo de fundidos para fundidos basados en eventos

El diálogo de fundidos para fundidos basados en eventos le permite configurar los fundidos seleccionados basados en eventos.

- Para abrir el diálogo de fundidos basados en eventos, cree un fundido para uno o más eventos de audio, seleccione los eventos y seleccione **Audio** > **Abrir editor(es) de fundido**.

  NOTA

  Si selecciona varios eventos, puede ajustar las curvas de fundido de todos los eventos seleccionados a la vez. Esto es útil si desea aplicar el mismo tipo de fundido de entrada a más de un evento, por ejemplo.



Están disponibles las siguientes opciones:

1 **Menú emergente de presets**

Le permite configurar presets para curvas de fundidos de entrada y de fundidos de salida.

- Para aplicar un preset guardado, selecciónelo en el menú emergente.
- Para eliminar un preset guardado, selecciónelo desde el menú emergente y haga clic en **Eliminar**.

2 **Botones de tipo de curva**

Aplique una interpolación spline, una interpolación spline atenuada o una interpolación lineal a la curva.

3 **Restablecer**

Haga clic en este botón para cancelar cualquier cambio efectuado desde que abrió el diálogo.

4 **Visor del fundido**

Muestra la forma de la curva de fundido. La forma de onda resultante se muestra oscura, la forma de onda actual se muestra clara.

- Para añadir puntos haga clic en la curva.
- Para cambiar la forma de la curva, haga clic y arrastre los puntos existentes.
- Para suprimir un punto de la curva, arrástrelo fuera del área de visualización.

5 **Botones de forma de curva**

Dan acceso rápido a algunas formas de curva comunes.

6 **Campo de duración**

Le permite introducir duraciones de fundidos numéricamente. El formato de los valores mostrados aquí viene determinado por el visor de tiempo en la barra de **Transporte**.

- Si activa **Aplicar duración**, el valor introducido en el campo de valor **Longitud de fundido** se usa al hacer clic en **Aplicar** o **Aceptar**.
- Si ajusta el fundido actual como el fundido por defecto, el valor de duración es incluido como parte de los ajustes por defecto.

7 **Por defecto**

Guarda los ajustes actuales como fundido por defecto.

8 **Aplicar**

Aplica los ajustes de fundido actuales a los eventos seleccionados.

Crear fundidos basados en clips

Puede crear y editar fundidos de entrada y de salida basados en clips usando **Procesado offline directo**. Estos fundidos se aplican al clip de audio. Los eventos que hacen referencia al mismo clip tienen los mismos fundidos.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione uno o más eventos de audio o un rango para el que quiera crear un fundido.

   La duración de su selección determina la duración del área de fundido.

2. Realice una de las siguientes acciones:

   - Para crear un fundido de entrada, seleccione **Audio** > **Procesos** > **Fundido de entrada**.
   - Para crear un fundido de salida, seleccione **Audio** > **Procesos** > **Fundido de salida**.

3. En la ventana **Procesado offline directo**, haga clic en los botones de **Tipo de curva** para especificar una curva de fundido, o haga clic y arrastre con el ratón en el visor de la curva para dibujar una curva.

4. Opcional: Active **Escuchar** para oír el efecto del fundido especificado en el evento de audio seleccionado.

RESULTADO

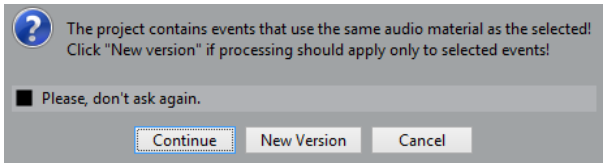
Se aplica el fundido al audio. Puede eliminar o modificar los fundidos en cualquier momento usando la ventana de **Procesado offline directo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Procesado offline directo en la página 492
Fundido de entrada/Fundido de salida en la página 507
Al procesar clips compartidos en la página 323

Al procesar clips compartidos

Si varios eventos hacen referencia al mismo clip de audio, este clip es una copia compartida. Si edita uno de los eventos que hacen referencia a un clip compartido, puede decidir si quiere aplicar el procesado a todos los eventos que hacen referencia a este clip.



Continuar

Haga clic en **Continuar** para aplicar el procesado a todos los eventos que hagan referencia al clip de audio.

Nueva versión

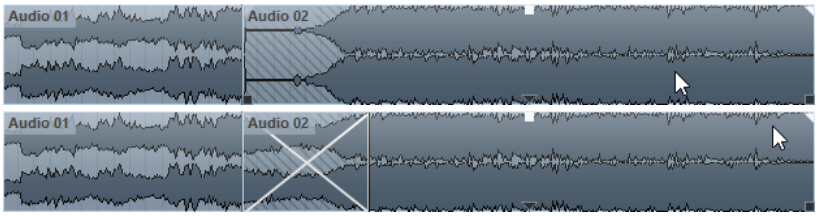
Haga clic en **Nueva versión** para crear una nueva versión aparte del clip de audio para el evento seleccionado.

Fundidos cruzados

Los fundidos cruzados le permiten crear transiciones suaves de eventos de audio consecutivos en la misma pista. Los fundidos cruzados siempre se basan en eventos.

Solo puede crear fundidos cruzados si los eventos consecutivos o sus respectivos clips se solapan.

- Si los eventos de audio se solapan, un fundido cruzado de la forma por defecto (lineal, simétrico) se aplica en el área de solapamiento.



NOTA

Puede editar la duración y forma por defecto del fundido cruzado en el editor del **Fund. cruzado**.

- Si los clips de audio respectivos se solapan, los dos eventos se redimensionan para que se solapen, y se aplica un fundido cruzado de la duración y forma por defecto en el área de solapado.
- Si ni los eventos de audio ni los clips se solapan, no se puede crear ningún fundido cruzado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editor de fundido cruzado en la página 324

Crear fundidos cruzados

Puede crear fundidos cruzados entre dos eventos de audio consecutivos.

PROCEDIMIENTO

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para crear un fundido cruzado entre dos eventos, seleccione la herramienta **Seleccionar**, y seleccione dos eventos de audio consecutivos.
   - Para crear un fundido cruzado en un rango seleccionado entre dos eventos, seleccione la herramienta **Selección de rango**, y seleccione un rango que cubra el área en la que quiere aplicar un fundido cruzado.
2. Seleccione **Audio** > **Fundido cruzado** o use el comando de teclado **X**.

RESULTADO

Se aplica el fundido cruzado.

Cambiar la duración del fundido cruzado

Puede cambiar la duración de un fundido cruzado.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la herramienta **Selección de rango**.
2. Seleccione un rango entre dos eventos que cubran la duración del fundido cruzado que quiere aplicar.
3. Seleccione **Audio** > **Ajustar fundidos al rango**.

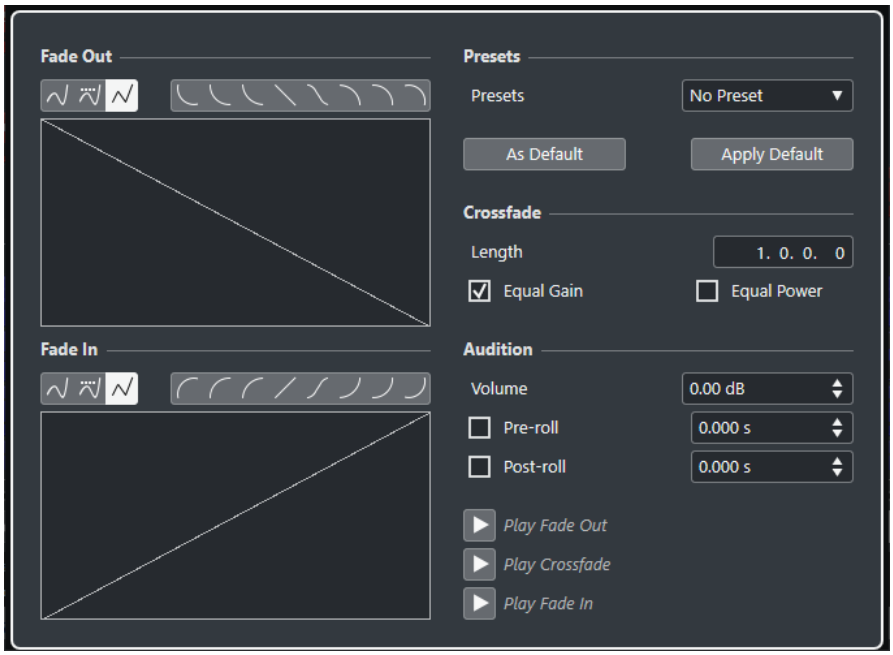
RESULTADO

La duración del fundido cruzado se ajusta al rango seleccionado.

Editor de fundido cruzado

El editor de **Fund. cruzado** le permite editar fundidos cruzados. Contiene ajustes de curvas de fundido de entrada y salida, y ajustes comunes.

- Para abrir el editor de **Fund. cruzado**, seleccione uno o ambos eventos fundidos, y seleccione **Audio** > **Fund. cruzado**, o haga doble clic en la zona del fundido cruzado.



Botones de tipo de curva

Determinan si la curva de fundido correspondiente usa **Interpolación spline**, **Interpolación spline atenuada** o **Interpolación lineal**.

Botones de forma de curva

Dan acceso rápido a algunas formas de curva comunes.



Visores de curva de fundido

Muestran la forma de la curva de fundido de salida y de entrada respectivamente.

- Para añadir puntos haga clic en una curva.
- Para cambiar la forma del fundido, haga clic y arrastre los puntos existentes.
- Para eliminar un punto, arrastre un punto fuera del visor.

Presets

Haga clic en **Guardar preset**, en el menú emergente **Presets**, para guardar los ajustes del fundido cruzado y así poder aplicarlos luego a otros eventos.

- Para eliminar un preset, selecciónelo en el menú emergente y haga clic en **Eliminar preset**.

Botones Por defecto

Haga clic en **Por defecto** para guardar los ajustes actuales como por defecto. Se usan los ajustes por defecto siempre que crea nuevos fundidos cruzados.

Haga clic en **Recuperar por defecto** para aplicar las curvas y ajustes del fundido cruzado por defecto.

Duración

Especifica la duración del área de fundido cruzado. Cubase intenta centrar el fundido cruzado, es decir, el cambio de duración se aplica por igual a ambos lados. Para poder redimensionar un fundido cruzado, debe ser posible redimensionar el evento correspondiente. Por ejemplo, si el evento de fundido de salida ya toca su clip de audio hasta el final, su último punto no se puede mover más hacia la derecha.

Igual amplitud

Ajusta las curvas de fundidos para que las amplitudes sumadas de los fundidos de entrada y de salida sean iguales a lo largo de la región de fundido cruzado. Esto se suele usar en fundidos cruzados cortos.

Igual energía

Ajusta las curvas de fundidos para que la energía (potencia) del fundido cruzado sea constante a lo largo de la región de fundido cruzado.

Las curvas de **Igual energía** solo tienen un punto de curva editable. No puede cambiar la forma de la curva si este modo está seleccionado.

Volumen

Le permite ajustar el nivel de escucha.

Pre-roll y Post-roll

- Para empezar la reproducción antes del área de fundido, active **Usar pre-roll**.
- Para detener la reproducción después del área de fundido, active **Usar post-roll**.
- Para ajustar el tiempo de pre-roll, use el campo de valor **Valor de pre-roll**.
- Para ajustar el tiempo de post-roll, use el campo de valor **Valor de post-roll**.

Botones para escuchar

- Para escuchar la parte del fundido de salida del fundido cruzado, haga clic en **Fund. salida**.
- Para escuchar el fundido cruzado completo, haga clic en **Fund. cruzado**.
- Para escuchar la parte del fundido de entrada del fundido cruzado, haga clic en **Fund. entrada**.

Puede configurar comandos de teclado para ello en el diálogo **Comandos de teclado**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Comandos de teclado en la página 1168
Manecillas de eventos en la página 319
Menú Ajustes de desplazamiento automático en la página 256

Eliminar fundidos cruzados

Puede eliminar fundidos cruzados.

PROCEDIMIENTO

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione la herramienta **Seleccionar** y seleccione uno de los eventos de fundido cruzado.
   - Seleccione la herramienta **Selección de rango** y seleccione los fundidos cruzados que quiera eliminar.
2. Seleccione **Audio** > **Eliminar fundidos**.

RESULTADO

Se eliminan los fundidos cruzados seleccionados.

NOTA

También puede eliminar un fundido cruzado haciendo clic y arrastrándolo fuera de la pista.

Fundidos automáticos y fundidos cruzados

Cubase tiene una función de **Fundido automático** que se puede ajustar tanto globalmente como por separado en cada pista de audio. Los fundidos automáticos le permiten crear transiciones más suaves entre eventos aplicando fundidos de entrada y de salida con una duración entre 1 y 500 ms.

IMPORTANTE

Ya que los fundidos basados en eventos se calculan en tiempo real durante la reproducción, aplicar fundidos automáticos a un gran número de eventos de audio da como resultado una demanda de procesador más alta.

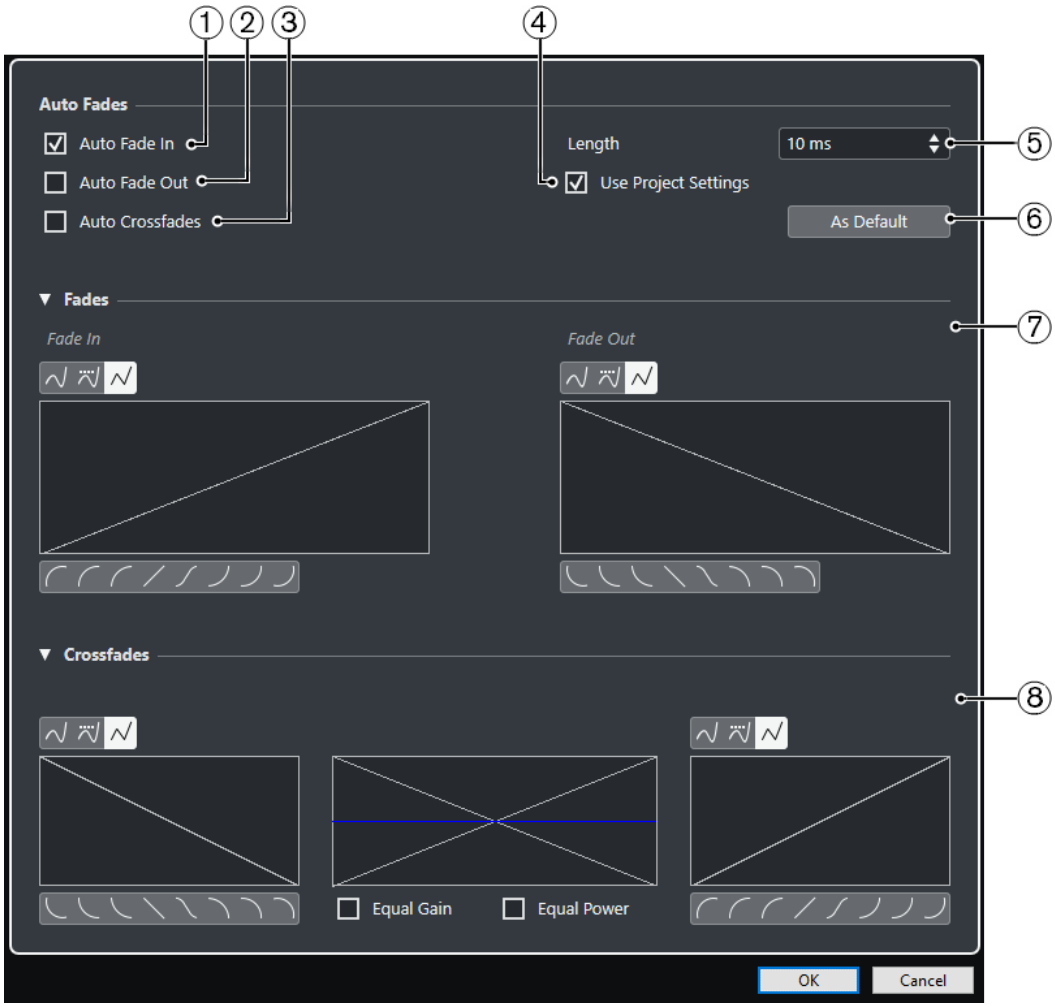
NOTA

Los fundidos automáticos no se indican con líneas de fundido.

Diálogo Fundidos automáticos

El diálogo **Fundidos automáticos** le permite configurar fundidos y fundidos cruzados para todo el proyecto, o por separado para cada pista de audio.

- Para abrir el diálogo global **Fundidos automáticos**, seleccione **Proyecto** > **Ajustes de fundidos automáticos**.
- Para abrir el diálogo **Fundidos automáticos** de una pista, haga clic derecho en la lista de pistas y seleccione **Ajustes de fundidos automáticos**.



1 **Fundido de entrada auto.**

Activa los fundidos de entrada automáticos.

2 **Fundido de salida auto.**

Activa los fundidos de salida automáticos.

3 **Fundidos cruzados auto.**

Activa los fundidos cruzados automáticos.

4 **Usar la configuración del proyecto**

Esto solo está disponible si abrió el diálogo **Fundidos automáticos** en pistas individuales. Desactívelo para configurar y aplicar los ajustes solo a pistas individuales. Si quiere que una pista con ajustes de fundidos automáticos individuales use los ajustes globales de nuevo, active **Usar la configuración del proyecto**.

5 **Duración**

Especifica la duración de los fundidos o fundidos cruzados automáticos.

6 **Por defecto**

Guarda los ajustes actuales como por defecto.

7 **Sección de fundidos**

Le proporciona los ajustes de los fundidos automáticos.

Los botones de **Tipo de curva** le permiten determinar si la curva de fundido correspondiente usa **Interpolación spline**, **Interpolación spline atenuada** o **Interpolación lineal**.

Los botones de **Forma de curva** le dan un acceso rápido a las formas de curva más comunes.

8 **Sección de fundidos cruzados**

Le proporciona los ajustes de los fundidos cruzados automáticos.

Igual amplitud le permite ajustar las curvas de fundidos para que las amplitudes sumadas de los fundidos de entrada y de salida sean iguales a lo largo de la región del fundido cruzado.

Igual energía le permite ajustar las curvas de fundido para que la energía (potencia) del fundido cruzado sea constante a lo largo de toda la región del fundido cruzado.

Efectuar ajustes globales de fundidos automáticos

Puede configurar los fundidos y fundidos cruzados automáticos para todo el proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto** > **Ajustes de fundidos automáticos**.
   Esto abre el diálogo **Fundidos automáticos** del proyecto.
2. Configure los fundidos como desee.
3. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo de fundidos para fundidos basados en eventos en la página 321
Editor de fundido cruzado en la página 324

Hacer ajustes de fundidos automáticos en pistas individuales

Ya que los fundidos automáticos usan potencia de cómputo, podría considerar apagar los fundidos automáticos globalmente y activarlos solo en pistas individuales.

PROCEDIMIENTO

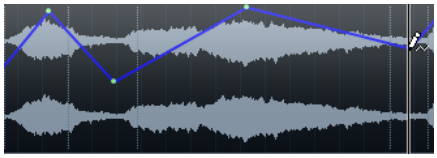
1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic derecho en la lista de pistas y en el menú contextual seleccione **Ajustes de fundidos automáticos**.
   - Seleccione la pista y, en el **Inspector**, haga clic en **Ajustes de fundidos automáticos**.

   Se abre el diálogo **Fundidos automáticos** de la pista.
2. Desactive **Usar la configuración del proyecto**.
   Cualquier ajuste que realice ahora se aplica solo a la pista.
3. Configure los fundidos automáticos.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Envolventes de evento

Los envolventes de evento son curvas de volumen de eventos de audio. Le permiten crear cambios de volumen dentro del evento, no solo al inicio o final.

En los envolventes de eventos puede crear cambios de volumen añadiendo puntos de curva con la herramienta de **Dibujar**.



La curva de envolvente es una parte del evento de audio. Si mueve o copia el evento, el envolvente de evento le sigue.

Crear cambios de volumen basados en eventos

Puede crear cambios de volumen para el evento de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Haga zoom sobre el evento de modo que pueda ver su forma de onda correctamente.
2. Seleccione la herramienta de **Dibujar** y haga clic en la posición del evento en la que quiere cambiar el volumen.
3. Haga clic con la herramienta de **Dibujar**.



Se añade un punto de curva a la curva de envolvente.

4. Arrastre el punto de la curva para ajustar la curva de volumen.

RESULTADO

Se crea el cambio de volumen. La imagen de la forma de onda del evento cambia según el cambio de volumen.

Eliminar envolventes de evento

Puede eliminar la envolvente entera del evento o puntos individuales de la curva.

PROCEDIMIENTO

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Para eliminar un punto de curva de la envolvente, haga clic sobre él y arrástrelo fuera del evento.
  - Para eliminar una curva de envolvente de evento de un evento seleccionado, seleccione **Audio** > **Eliminar curva de volumen**.

Crear cambios de volumen basados en clips

Puede crear cambios de volumen para el clip de audio. El evento de audio cambia en consecuencia.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione el evento.
2. Seleccione **Audio** > **Procesos** > **Envolvente**.
3. Haga sus cambios en el diálogo **Procesado offline directo** y haga clic en **Aplicar**.

RESULTADO

Se crea el cambio de volumen. La imagen de la forma de onda del evento cambia según el cambio de volumen.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Envolvente en la página 506

Pista de arreglos

Las funciones de arreglos en Cubase le permiten trabajar de una forma no lineal. Usar una pista de arreglos le permite especificar cómo y cuándo se reproducen secciones específicas, incluso en interpretaciones en directo. De esta forma no necesita mover, copiar, y pegar eventos en la ventana de **Proyecto**.

NOTA

Solo puede haber una pista de arreglos en un proyecto.

Para usar las funciones de arreglos debe añadir una pista de arreglos y definir eventos de arreglos. Los eventos de arreglos pueden ser de cualquier duración. Se pueden solapar y no están ligados al inicio o final de eventos y partes existentes. Puede ordenarlos en una lista, y añadir repeticiones como desee.



Puede editar eventos de arreglos usando las técnicas estándar. Las copias de eventos de arreglos son independientes del evento original.

Puede crear varias cadenas de arreglos que le permitan guardar versiones diferentes de una canción dentro del proyecto.

Puede aplanar cadenas de arreglos para convertirlas en un proyecto lineal.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir eventos de arreglos en la pista de arreglos en la página 331
Configurar una cadena de arreglos y añadir eventos en la página 335
Aplanar la cadena de arreglos en la página 337

Añadir eventos de arreglos en la pista de arreglos

En la pista de arreglos, puede añadir eventos de arreglos que definan secciones específicas del proyecto.

PRERREQUISITO

Ajustar está activado, y **Tipo de ajuste** está en **Eventos**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Arreglos**.
   Se añade la pista de arreglos.
2. Seleccione la herramienta de **Dibujar** y dibuje un evento de arreglos en la pista de arreglos.
   Se añade un evento de arreglos.
3. Dibuje todos los eventos que necesite.

RESULTADO

Los eventos de arreglos se añaden a su proyecto.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Use las funciones del **Editor de arreglos** para colocar los eventos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pista de arreglos en la página 154
Configurar una cadena de arreglos y añadir eventos en la página 335
Función Ajustar en la página 86
Menú Tipo de ajuste en la página 87

Renombrar eventos de arreglos

Cuando añade eventos de arreglos, se nombran automáticamente en orden alfabético. Puede cambiar los nombres para que reflejen la estructura de su proyecto, nombres tales como Intro, Coro, Puente, por ejemplo.

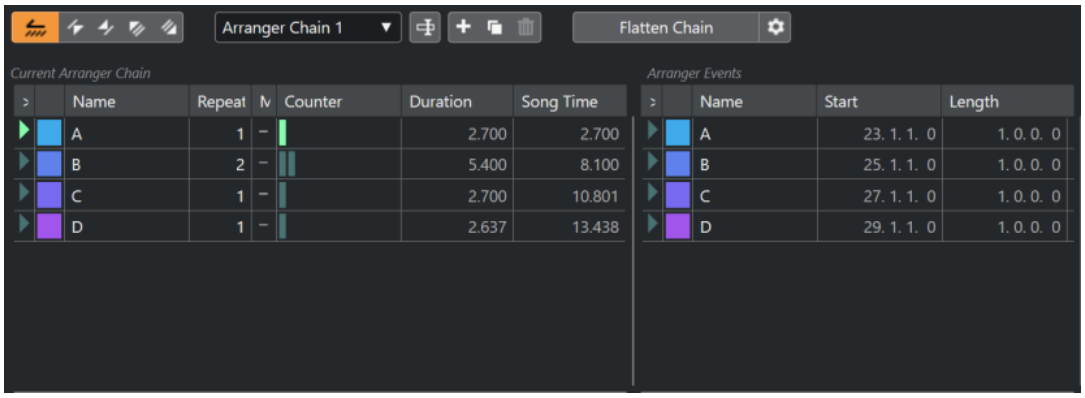
PROCEDIMIENTO

1. Seleccione el evento de arreglos que quiera renombrar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione el nombre del evento en la línea de información.
   - Mantenga pulsado **Alt/Opción** y haga doble clic en el nombre en la cadena de arreglos.
3. Introduzca un nuevo nombre.

Editor de arreglos

El **Editor de arreglos** le permite configurar cadenas de arreglos.

- Para abrir el **Editor de arreglos**, seleccione una pista de arreglos y haga clic en **Abrir editor de arreglos**, en la lista de pistas.



Barra de herramientas de arreglos

Muestra los botones de transporte, los botones de transporte de arreglos y las herramientas de arreglos.

Cadena de arreglos actual

Muestra el orden en el que se reproducen los eventos, de arriba a abajo, y cuántas veces se repiten.

NOTA

Inicialmente la cadena de arreglos está vacía. Para rellenarla, debe añadir eventos desde la lista de **Eventos de arreglos**.

Eventos de arreglos

Lista los eventos de arreglos disponibles en el orden en el que aparecen en la línea de tiempo.

Barra de herramientas del editor de arreglos

El **Editor de arreglos** contiene herramientas y atajos para ajustar las opciones de aplanar.

- Para abrir el **Editor de arreglos**, seleccione una pista de arreglos y haga clic en **Abrir editor de arreglos**  , en la lista de pistas.

Activar modo arreglos



Activa la reproducción en modo arreglos.

Anterior paso en la cadena



Navega hasta la entrada anterior en la lista de la cadena de arreglos actual.

Próximo paso en la cadena



Navega hasta la entrada siguiente en la lista de la cadena de arreglos actual.

Primera repetición del paso actual de la cadena



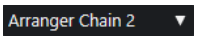
Navega hasta la primera repetición de la entrada actual en la lista de la cadena de arreglos actual.

Última repetición del paso actual de la cadena



Navega hasta la última repetición de la entrada actual en la lista de la cadena de arreglos actual.

Seleccionar cadena activa



Le permite seleccionar y activar una cadena de arreglos.

Renombrar cadena actual



Le permite renombrar la cadena de arreglos actual.

Crear nueva cadena



Crea una nueva cadena de arreglos vacía.

Duplicar cadena actual



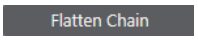
Crea un duplicado de la cadena de arreglos actual, que contiene los mismos eventos.

Eliminar cadena actual



Elimina la cadena de arreglos seleccionada. Esto solo está disponible si ha creado más de una cadena de arreglos.

Aplanar cadena



Convierte la cadena de arreglos actual en un proyecto lineal.

Aplanar (con opciones y preferencias)



Le permite configurar las opciones de aplanado.

Modos de repetición de cadenas de arreglos

El **Editor de arreglos** tiene una función que le permite repetir y buclear sus eventos de arreglos. De esta forma puede crear un esbozo de una estructura de canción.

- Para abrir el **Editor de arreglos**, seleccione una pista de arreglos y haga clic en **Abrir editor de arreglos**, en la lista de pistas.

Para seleccionar uno de los modos de repetición, haga clic en la columna **Modo** en la lista **Cadena de arreglos actual**.

1 **Normal**

Reproduce la cadena de arreglos exactamente en la forma que la configuró.

2 **Repetir indefinidamente**

Repite el evento de arreglos actual en bucle hasta que haga clic en otro evento en el **Editor de arreglos** o hasta que pulse **Reproducir** de nuevo.

3 **Pausa después de las repeticiones**

Pausa la reproducción después de que se hayan reproducido todas las repeticiones del evento de arreglos actual.

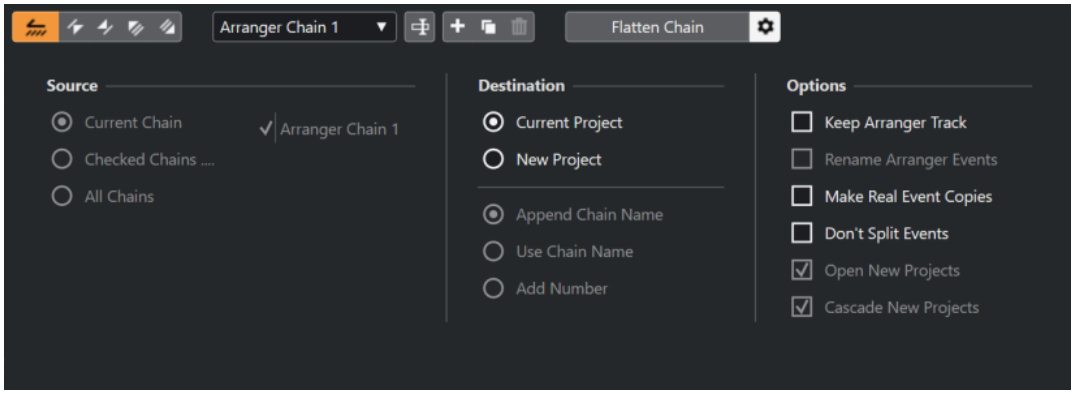
NOTA

Durante la reproducción, la columna **Contador** indica qué repetición del evento se está reproduciendo.

Opciones y preferencias de aplanar

Las opciones de aplanar le permiten definir lo que ocurre al aplanar la pista de arreglos.

- Para mostrar las opciones de aplanar, abra el **Editor de arreglos** y haga clic en **Aplanar (con opciones y preferencias)**.



En la sección **Fuente** puede especificar qué cadenas de arreglos se aplanan.

Cadena actual

Aplana solo la cadena actual.

Cadenas seleccionadas

Abre una lista de las cadenas de arreglos disponibles en las que puede activar las pistas de arreglos que quiere aplanar.

Todas las cadenas

Aplana todas las cadenas de arreglos del proyecto actual.

La sección **Destino** le permite elegir dónde se guarda el resultado de la operación de aplanado.

Proyecto actual

Esto solo está disponible si **Fuente** está en **Cadena actual**. Active esta opción si quiere guardar la cadena aplanada en el proyecto actual.

Nuevo proyecto

Le permite aplanar una o más cadenas en un nuevo proyecto con las siguientes opciones de nombrado:

- **Añadir nombre de cadena**

  Añade los nombres de cadena al nombre del proyecto.
- **Usar nombre de cadena**

  Nombra los nuevos proyectos según las cadenas de arreglo actuales.
- **Añadir número**

  Nombra los nuevos proyectos según los antiguos y añade un número.

La sección **Opciones** contiene más ajustes.

Mantener pista de arreglos

Mantiene la pista de arreglos después del aplanado. Active **Renombrar eventos de arreglos** para añadir números a los eventos.

Hacer copias de eventos reales

Le permite crear copias reales de la pista de arreglos, en lugar de copias compartidas.

No dividir eventos

Excluye notas MIDI que empiezan antes o que son más largas que el evento de arreglo. Solo se tienen en cuenta aquellas notas MIDI que empiezan o acaban dentro del evento de arreglo.

Abrir nuevos proyectos

Crea un nuevo proyecto para cada cadena de arreglos aplanada. Si activa **Nuevos proyectos en cascada**, los proyectos abiertos se ponen en cascada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

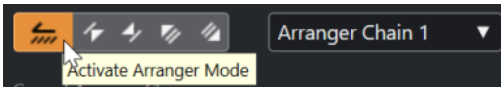
Aplanar la cadena de arreglos en la página 337

Configurar una cadena de arreglos y añadir eventos

En el **Editor de arreglos** puede configurar cadenas de arreglos y añadirles eventos.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **e** para abrir el **Editor de arreglos**.
2. Active **Activar modo arreglos**.



3. Realice una de las siguientes acciones para añadir eventos de arreglos a la cadena de arreglos:
   - Haga doble clic en un evento en la lista de **Eventos de arreglos**.
   - Seleccione uno o más eventos en la lista **Eventos de arreglos**, haga clic derecho, y seleccione **Añadir la selección a la cadena de arreglos**.

- Arrastre un evento de arreglo desde la lista de **Eventos de arreglos** y deposítelo en la lista **Cadena de arreglos actual**.
- Arrastre un evento de arreglo desde la ventana de **Proyecto** y deposítelo en la lista **Cadena de arreglos actual**.

4. Haga clic en **Reproducir**.

RESULTADO

Los eventos de arreglos se reproducen en el orden que especificó en la cadena de arreglos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Modos de repetición de cadenas de arreglos en la página 334

Añadir una cadena de arreglos nueva

Puede crear varias cadenas de arreglos para poder configurar versiones alternativas de la reproducción.

PRERREQUISITO

Modo arreglos está activado.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el **Editor de arreglos**.
2. Haga clic en **Crear nueva cadena**.

RESULTADO

Se activa una nueva cadena de arreglos vacía. Esto viene reflejado por un nuevo nombre en el menú emergente **Seleccionar cadena activa** y una nueva lista **Cadena de arreglos actual** vacía.

Editar eventos de arreglos en la cadena de arreglos

En la lista **Cadena de arreglos actual**, puede editar sus eventos de arreglos.

Puede realizar las siguientes acciones:

- Para seleccionar varios eventos, pulse **Ctrl/Cmd** o **Mayús** y haga clic en ellos.
- Para mover eventos en la lista, arrástrelos hacia arriba o hacia abajo.
- Para copiar eventos, selecciónelos, mantenga pulsado **Alt/Opción** y arrastre.
- Para repetir eventos, haga clic en la columna **Repeticiones** e introduzca el número de repeticiones.
- Para especificar cómo se repiten los eventos, haga clic en la columna **Modo** y seleccione un **Modo de repetición** en el menú emergente.
- Para mover la posición de reproducción al inicio de un evento, haga clic en la flecha a la izquierda del evento.
- Para eliminar un evento de la lista, haga clic derecho sobre él, y en el menú contextual, seleccione **Eliminar tocados**.
- Para eliminar varios eventos, selecciónelos, haga clic derecho, y en el menú contextual seleccione **Eliminar seleccionados**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Modos de repetición de cadenas de arreglos en la página 334

Aplanar la cadena de arreglos

Cuando ha configurado una cadena de arreglos a su gusto, y está seguro de que no la quiere editar más, puede convertirla a un proyecto lineal.

PRERREQUISITO

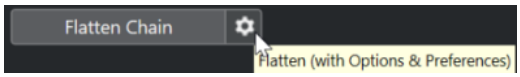
Ha guardado una copia del proyecto antes de aplanar la cadena de arreglos.

NOTA

Al aplanar la cadena de arreglos, puede que se eliminen del proyecto algunas partes y eventos. Use solo **Aplanar** cuando sepa que no quiere editar más la pista/cadena de arreglos. Si tiene dudas, guarde una copia del proyecto antes de aplanar la cadena de arreglos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la cadena de arreglos que quiera convertir a proyecto lineal.
2. Opcional: Haga clic en **Aplanar (con opciones y preferencias)**



3. Opcional: Active las opciones de aplanado deseadas.

   NOTA

   Si se da cuenta de que necesita hacer más ajustes, haga clic en **Retroceder**. Se mantienen las opciones de aplanado activadas.

4. Haga clic en **Aplanar**.

RESULTADO

Los eventos y partes del proyecto se reordenan, repiten, redimensionan, mueven y/o eliminan, para que se correspondan exactamente con la cadena de arreglos.

Modo de salto

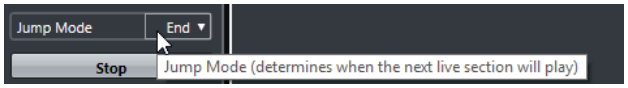
Si ha configurado una pista de arreglos y la reproduce, tiene acceso en directo al orden de reproducción. De esta forma puede reproducir en bucle sus eventos de arreglo con más flexibilidad sin importar la duración de la reproducción.

PRERREQUISITO

Se configura una cadena de arreglos y se activa el modo de arreglos.

PROCEDIMIENTO

1. Reproduzca su proyecto.
2. En la parte inferior del **Inspector**, abra el menú emergente **Modo de salto**, y seleccione una opción en el menú emergente.



   Esto determina durante cuánto tiempo se reproducirá el evento de arreglo activo antes de saltar al siguiente.

3. En la lista **Eventos de arreglos** del **Inspector**, haga clic en la flecha a la izquierda del evento de arreglo que quiera disparar.

RESULTADO

El evento de arreglo se reproduce en bucle según sus ajustes, hasta que hace clic en otro evento de arreglo.

NOTA

Puede asignar comandos de teclado para disparar eventos de arreglos en la categoría **Arreglos** del diálogo **Comandos de teclado**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

- Para detener el **Modo de salto**, haga clic en **Detener**.
- Para continuar la reproducción desde un evento de arreglo específico, haga clic en el evento de arreglo en la lista **Cadena de arreglos actual**.

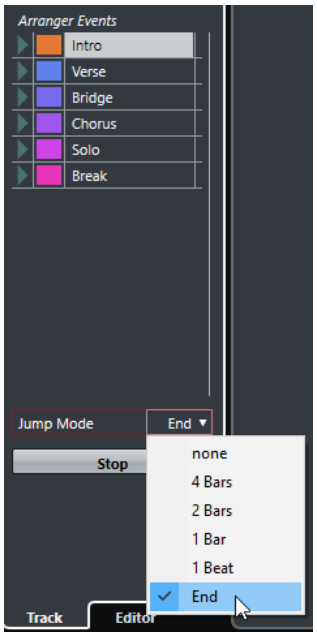
VÍNCULOS RELACIONADOS

Opciones de modo de salto en la página 338

Opciones de modo de salto

El menú emergente **Modo de salto** le permite definir durante cuánto tiempo se reproduce el evento de arreglo activo antes de saltar al siguiente.

- Para mostrar el **Inspector** de la pista de arreglos, seleccione la pista de arreglos en la lista de pistas.



Están disponibles las siguientes opciones:

Nada

Salta a la siguiente sección inmediatamente.

4 compases, 2 compases

Salta al siguiente evento de arreglo después de 2 o 4 compases. Si el evento de arreglo actual es más corto de 2 o 4 compases, la reproducción salta al siguiente evento de arreglo al acabar el evento.

1 compás

Salta a la siguiente sección en la siguiente barra de compás.

1 tiempo

Salta a la siguiente sección en el siguiente tiempo.

Fin

Reproduce la sección actual hasta el final, luego salta hasta la próxima sección.

Estructurar música con video

Cuando compone música para video, puede usar los eventos de arreglos para llenar una sección de video específica con música. A continuación se muestra un ejemplo de cómo podría hacerlo.

PRERREQUISITO

Ha conectado y configurado un dispositivo maestro de sincronía externa a su ordenador. Ha creado un nuevo proyecto vacío y le ha añadido una pista MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. Cree una parte MIDI que empiece en la posición 00:00:00:00 y acabe en la posición 00:01:00:00.
2. Cree una parte MIDI que empiece en la posición 00:01:00:00 y acabe en la posición 00:02:00:00.
3. Cree una parte MIDI que empiece en la posición 00:02:00:00 y acabe en la posición 00:03:00:00.
4. En la barra de **Transporte**, active **Sincronía**.
5. Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Arreglos**.

   Se añade la pista de arreglos.
6. En la pista de arreglos, añada eventos de arreglos en las posiciones de las partes MIDI.
7. Configure la cadena de arreglos A-A-B-B-C-C.
8. Active el modo **Arreglos** e inicie la reproducción.
9. En su dispositivo maestro de sincronía externa, inicie el código de tiempo externo en la posición 00:00:10:00.

   En su proyecto, se localiza la posición 00:00:10:00, y se reproduce la parte de arreglos A.
10. Inicie su dispositivo maestro de sincronía externa en una posición que no coincida con el tiempo de inicio de proyecto, por ejemplo, 00:01:10:00.

    En su proyecto, se localiza la posición 00:01:10:00, y se reproduce la parte de arreglos A.

RESULTADO

Si coloca el dispositivo maestro de sincronía externa en una posición que no coincida con el tiempo de inicio de proyecto, Cubase salta automáticamente a la posición correcta en la pista de arreglos.

NOTA

La referencia para el código de tiempo externo puede ser MIDI o cualquier otro código de tiempo que pueda ser interpretado por Cubase.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pista de arreglos en la página 154

Funciones de transposición

Las funciones de transposición de audio y MIDI en Cubase le permiten cambiar los tonos de audio y MIDI pare reproducir sin cambiar las notas MIDI reales o el audio.

Puede transponer lo siguiente:

- Un proyecto entero cambiando la **Tonalidad fundamental del proyecto** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.
- Secciones específicas de su proyecto creando una pista de transposición y añadiendo eventos de transposición.
- Partes o eventos individuales cambiando sus valores de transposición en la línea de información de la ventana de **Proyecto**.

IMPORTANTE

Como regla general, ajuste siempre la tonalidad fundamental primero cuando trabaje con contenidos que tengan una tonalidad fundamental definida.

NOTA

Para transponer notas MIDI a la pista seleccionada, puede usar los parámetros MIDI. Si quiere cambiar las notas reales, use las funciones de transposición MIDI en el diálogo **Configuración de transposición** y en los efectos MIDI (vea el documento aparte **Referencia de plug-ins**).

VÍNCULOS RELACIONADOS

Transponer con la tonalidad fundamental del proyecto en la página 341
Transponer secciones de un proyecto con eventos de transposición en la página 344
Transponer partes o eventos individuales usando la línea de información en la página 346
Parámetros MIDI en la página 803
Transposición y velocidad en la línea de información en la página 812
Diálogo Configuración de transposición en la página 823

Tonalidad fundamental del proyecto

La **Tonalidad fundamental del proyecto** le permite transponer su proyecto. Los eventos de audio o MIDI de su proyecto lo usan como referencia.

Para cambiar la **Tonalidad fundamental del proyecto**, use el menú emergente **Tonalidad fundamental del proyecto** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.



Si cambia la tonalidad fundamental del proyecto, los loops que ya contienen información de tonalidad fundamental obedecerán automáticamente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Transponer con la tonalidad fundamental del proyecto en la página 341

Transponer con la tonalidad fundamental del proyecto

Los loops incluidos en Cubase ya contienen información de la tonalidad fundamental. Si cambia la tonalidad fundamental del proyecto, estos loops obedecerán al cambio automáticamente.

PRERREQUISITO

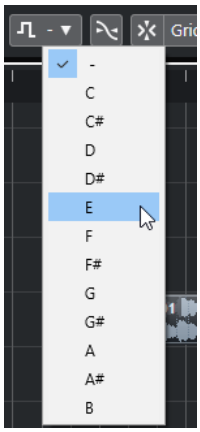
Ha abierto un proyecto que contiene loops de audio con diferentes tonalidades fundamentales.

PROCEDIMIENTO

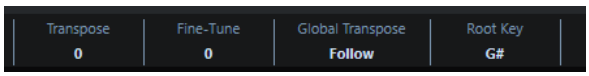
1. Opcional: Seleccione los loops de batería y percusión en su proyecto y establezca el ajuste **Transposición global**, en la línea de información, a **Independiente**.

   Este ajuste excluye a los loops de la transposición.

2. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, abra el menú emergente **Tonalidad fundamental del proyecto** y ajuste una tonalidad fundamental para el proyecto.

   Esto cambia la tonalidad fundamental de todo el proyecto y transpone los loops para que coincidan con esta tonalidad.

RESULTADO

Los loops obedecen a la tonalidad fundamental del proyecto.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Grabe audio o MIDI. Los nuevos eventos grabados obtienen la tonalidad fundamental del proyecto. Cambie la tonalidad fundamental del proyecto. Los eventos con información de tonalidad fundamental obedecen al cambio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Excluir partes o eventos individuales de la transposición global en la página 347
Pista de transposición y grabación en la página 346

Asignar la tonalidad fundamental del proyecto a partes o eventos

Algunos eventos MIDI o audio que ha creado grabando, por ejemplo, pueden no contener información de tonalidad fundamental. Si quiere que obedezcan a los cambios de transposición, debe ajustarlos a la **Tonalidad fundamental del proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, abra el menú emergente **Tonalidad fundamental del proyecto** y ajuste una tonalidad fundamental para el proyecto.

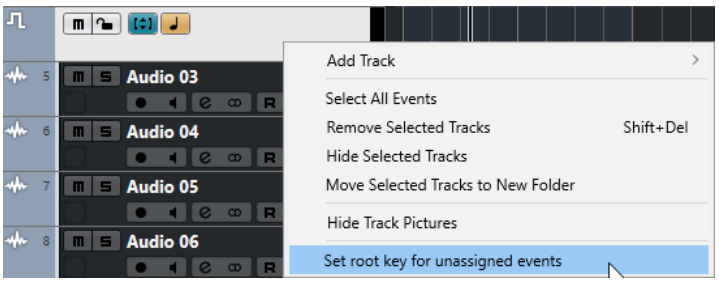
2. Opcional: Seleccione los loops de batería y percusión en su proyecto y establezca el ajuste **Transposición global**, en la línea de información, a **Independiente**.

   Este ajuste excluye a los loops de la transposición.

3. Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Transposición**.

   Se añade la pista de transposición a la lista de pistas. Solo puede haber una pista de transposición en cada proyecto.

4. En la lista de pistas, haga clic derecho en la pista de transposición, y en el menú contextual seleccione **Ajustar nota fundamental para eventos sin asignar**.



RESULTADO

Todas las partes o eventos que no contienen información de tonalidad fundamental, se ajustan a la tonalidad fundamental del proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Excluir partes o eventos individuales de la transposición global en la página 347

Grabar con una tonalidad fundamental del proyecto

Si graba con una tonalidad fundamental del proyecto, los eventos grabados obedecen a esta tonalidad fundamental automáticamente. Esta función es útil si quiere cambiar la tonalidad fundamental después y quiere que los eventos la obedezcan.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: Seleccione los loops de batería y percusión en su proyecto y establezca el ajuste **Transposición global**, en la línea de información, a **Independiente**.

   Este ajuste excluye a los loops de la transposición.

2. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, abra el menú emergente **Tonalidad fundamental del proyecto** y ajuste la tonalidad fundamental.

   Se transponen todas las partes y eventos para que coincidan con la tonalidad fundamental.

3. Grabe su música.

RESULTADO

Todos los eventos de audio y partes MIDI grabadas obtienen la información de la tonalidad fundamental del proyecto. En la línea de información, el ajuste **Transposición global** de los eventos grabados se ajusta a **Seguir**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Cambie la tonalidad fundamental del proyecto. Sus eventos obedecerán.

Cambiar la tonalidad fundamental de eventos de audio individualmente

Puede cambiar o ajustar la información de la tonalidad fundamental de eventos o partes de audio individualmente en la **Pool**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Medios** > **Abrir ventana de Pool.**
2. Abra el menú emergente **Ver/Atributos** y active la opción **Tonalidad fundamental**.
   La columna **Tonalidad** se muestra en la ventana de la **Pool**.
3. Haga clic en la columna **Tonalidad** del evento o parte de audio a la que quiere asignar una tonalidad fundamental diferente, y seleccione una tonalidad en el menú emergente.

RESULTADO

Se cambia la tonalidad fundamental del evento o parte de audio. El archivo de audio correspondiente, sin embargo, permanece inalterado. Si cambia la tonalidad fundamental del proyecto, los eventos y partes de audio mantienen sus propios ajustes de tonalidad fundamental, y se transponen para que coincidan con la **Tonalidad fundamental del proyecto**.

NOTA

También puede asignar tonalidades fundamentales en el **MediaBay**.

NOTA

Guarde la tonalidad fundamental en un archivo de audio seleccionando el evento de audio en el visor de eventos, y seleccionando **Audio** > **Convertir selección en archivo (bounce)**.

Cambiar la tonalidad fundamental de partes MIDI individuales

Puede cambiar la información de tonalidad fundamental de partes MIDI individualmente en la línea de información de la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. En el visor de eventos, seleccione una parte MIDI.
2. En la línea de información de la ventana de **Proyecto**, haga clic en **Tonalidad fundamental** y seleccione una tonalidad en el menú emergente.

RESULTADO

Se cambia la tonalidad fundamental de la parte MIDI. Si cambia la tonalidad fundamental del proyecto, las partes MIDI mantienen sus propios ajustes de tonalidad fundamental, y se transponen para que coincidan con la **Tonalidad fundamental del proyecto**.

Pista de transposición

La pista de transposición le permite transponer todo el proyecto o secciones de él. Esta función es útil si quiere crear variaciones armónicas.

Para que esta función funcione, debe añadir eventos de transposición. Estos eventos de transposición le permiten transponer secciones específicas de su proyecto en semitonos.

EJEMPLO

Si su cantante no alcanza un cierto tono, puede transponer el proyecto entero añadiendo una pista de transposición y creando un evento de transposición con el valor -2 semitonos. Después de grabar, ajuste el evento de transposición a 0 de nuevo.

EJEMPLO

Si quiere embellecer sus loops en Do mayor, puede transponerlos añadiendo una pista de transposición y creando un evento de transposición con el valor 5. Esto los transpone 5 semitonos, para que se reproduzca la subdominante en Fa mayor.

EJEMPLO

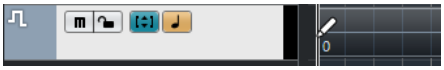
Si quiere hacer su canción más interesante, puede transponer el último coro de su proyecto añadiendo una pista de transposición y creando un evento de transposición con el valor 1.

Transponer secciones de un proyecto con eventos de transposición

Puede transponer secciones específicas de su proyecto creando eventos de transposición en la pista de transposición.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Transposición**.
   Se añade la pista de transposición a la lista de pistas. Solo puede haber una pista de transposición en cada proyecto.
2. Seleccione la herramienta **Dibujar** y haga clic en la pista de transposición.
   Se crea un evento de transposición desde el punto donde hizo clic hasta el final del proyecto.



3. Haga clic en una nueva posición para añadir otro evento de transposición.



4. Haga clic en el valor en la esquina inferior izquierda del evento, e introduzca un valor de transposición entre -24 y 24 semitonos.
5. Reproduzca su proyecto.

RESULTADO

Las secciones de su proyecto que están situadas en las mismas posiciones de tiempo que los eventos de transposición, se transponen.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Excluir partes o eventos individuales de la transposición global en la página 347

Enmudecer eventos en la pista de transposición

Puede enmudecer eventos de transposición de la pista de transposición. Esto es útil si quiere comparar el efecto de la transposición con el sonido original, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

- En la lista de pistas de la pista de transposición, haga clic en **Enmudecer eventos de transposición**.

RESULTADO

Los eventos de transposición no se tienen en cuenta durante la reproducción.

Bloquear transposición

La función bloquear en la pista de transposición le permite evitar que se cambien o muevan los eventos de transposición por error.

Para bloquear la pista de transposición, active **Bloquear** en la lista de pistas.



Mantener transposición en el rango de una octava

Mantener transposición en el rango de una octava en la pista de transposición mantiene la transposición en el rango de la octava.

Esto asegura que nada se transpone más de siete semitonos, y que su música nunca sonará artificial debido a aumentos o disminuciones de tono exagerados. También le recomendamos activar esta función, cuando trabaje con loops de audio.

EJEMPLO

Ha abierto **Editor de teclas** y activado **Indicar transposiciones**.

Ha añadido una pista de transposición y activado **Transposición en el rango de una octava**.

Si añade un evento de transposición con un valor de 8 semitonos o más, el acorde se transpone al intervalo o tono más cercano.

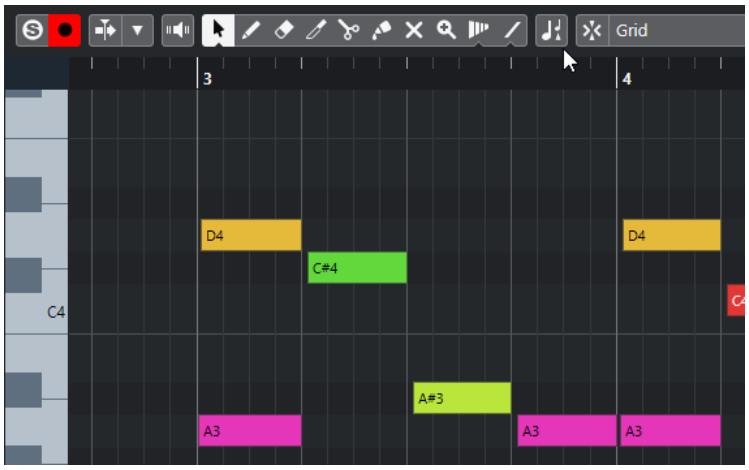
Indicar transposiciones

Para las partes MIDI puede tener una realimentación visual que le permita comparar los sonidos originales y la música transpuesta para la reproducción.

- Para activar **Indicar transposiciones** en una parte MIDI, abra la parte en el **Editor de teclas** y haga clic en **Indicar transposiciones**.



Si **Indicar transposiciones** está activado, se muestran los tonos de las notas transpuestas.



Si **Indicar transposiciones** está desactivado, se muestran los tonos originales de las notas en la parte MIDI.

Pista de transposición y grabación

La pista de transposición afecta al resultado de las partes o eventos grabados.

Si su proyecto contiene una pista de transposición con eventos de transposición, y graba audio o MIDI, ocurre lo siguiente:

- **Transposición global** se ajusta automáticamente a **Independiente** para las partes o eventos grabados.
- La tonalidad fundamental del proyecto no se tiene en cuenta.

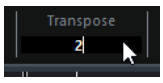
Si su proyecto no contiene una pista de transposición o si no se añaden eventos de transposición, ocurre lo siguiente:

- **Transposición global** se ajusta automáticamente a **Seguir** para las partes o eventos grabados.
- Las partes o eventos grabadas obtienen la tonalidad fundamental del proyecto.

Transponer en la línea de información

En la línea de información de la ventana de **Proyecto**, puede cambiar el valor de transposición de partes o eventos individualmente.

Para esto cambie el valor de transposición en el campo de **Transposición** en la línea de información.



El campo de transposición también indica las transposiciones introducidas al cambiar la **Tonalidad fundamental del proyecto**.

Transponer partes o eventos individuales usando la línea de información

Puede transponer partes MIDI y eventos de audio individualmente en el campo **Transponer** de la línea de información.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione el evento o parte que quiera transponer.
2. En la línea de información de la ventana de **Proyecto**, haga clic en el campo **Transposición** e introduzca un valor de transposición en semitonos.

   NOTA

   Si el proyecto ya contiene cambios de transposición global, puede que sea útil activar **Mantener transposición en el rango de una octava**.

RESULTADO

El evento se transpone en consecuencia. El valor de transposición se añade a cualquier cambio de transposición global que haya creado usando la tonalidad fundamental o la pista de transposición.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Mantener transposición en el rango de una octava en la página 345

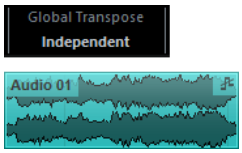
Excluir partes o eventos individuales de la transposición global

Si añade transposición global, por ejemplo, cambiando la nota fundamental o creando eventos de transposición, puede excluir eventos específicos de la transposición. Esto es útil para loops de batería y percusión o loops de efectos especiales (FX).

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione el evento o parte que quiera excluir de la transposición.
2. En la línea de información, haga clic en el campo **Transposición global** para ajustar el valor a **Independiente**.

   Los eventos que se excluyen de la **Transposición global** muestran un símbolo en la esquina superior derecha.



RESULTADO

Si cambia la tonalidad fundamental del proyecto o añade eventos de transposición, las partes o eventos **Independientes** no se ven afectadas.

NOTA

Las partes o eventos ya confeccionadas que están etiquetadas como percusión o FX, se ajustan automáticamente a **Independiente**.

Marcadores

Los marcadores se usan para localizar determinadas posiciones rápidamente. Hay dos tipos de marcadores: marcadores de posición y marcadores de ciclos.

Si se encuentra a menudo saltando a una posición específica dentro del un proyecto, debería insertar un marcador en dicha posición. También puede usar marcadores para hacer selecciones de rango o para hacer zoom.

Los marcadores se encuentran en la pista de marcadores. Puede añadir hasta 10 pistas de marcadores.

Puede mostrar las líneas de marcadores verticales que indican las posiciones de los marcadores en todas las pistas a lo largo de todo el proyecto. Las líneas de marcadores se muestran en la ventana de **Proyecto** y en la sección **Pistas globales** del **Inspector** del **Editor de teclas**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Marcadores de posición en la página 348
Marcadores de ciclo en la página 348
Pista de marcadores en la página 354
Opacidad de evento en la página 1213
Visualización de eventos - Marcadores en la página 1215
Mostrar/Ocultar líneas de marcadores en la ventana de proyecto en la página 349
Mostrar/Ocultar líneas de marcadores en el editor de teclas en la página 350
Mostrar/ocultar pistas individualmente en la página 67
Mostrar/Ocultar las pistas globales en el editor de teclas en la página 887

Marcadores de posición

Los marcadores de posición le permiten guardar una posición específica.

Los marcadores de posición en la pista de marcador se muestran como eventos de marcador: líneas verticales con la descripción del marcador (si tiene asignada) y un número a su lado. Si selecciona una pista de marcadores, se mostrarán todos sus marcadores en el **Inspector**.

Marcadores de ciclo

Creando marcadores de ciclo puede guardar cualquier número de posiciones de localizadores izquierdo y derecho como posiciones de inicio y final y rellamarlas luego haciendo doble clic en el marcador correspondiente.

Los marcadores de ciclo se muestran en una pista de marcadores como dos marcadores unidos por una línea horizontal. Los marcadores de ciclo son ideales para guardar secciones de un proyecto.

Definiendo marcadores de ciclo para la intro, el estribillo y el coro, por ejemplo, podrá navegar rápidamente a las secciones de la canción y repetir la sección activando **Activar ciclo** en la barra de **Transporte**.

Ajustar los localizadores usando marcadores de ciclo

Los marcadores de ciclo representan rangos de su proyecto. Puede usarlos para mover los localizadores izquierdo y derecho.

PROCEDIMIENTO

- Para establecer el localizador izquierdo al inicio del marcador de ciclo y el localizador derecho al final del marcador de ciclo, realice una de las siguientes acciones:
  - Haga doble clic en un marcador de ciclo.
  - Desde el menú emergente **Ciclo**, en la lista de pistas, seleccione un marcador de ciclo.

RESULTADO

Los localizadores izquierdo y derecho se mueven para abarcar el marcador de ciclo.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Ahora puede mover la posición del cursor del proyecto al inicio o al final del marcador de ciclo moviéndolo al localizador correspondiente, o usar marcadores de ciclo para exportar rangos específicos de su proyecto con el diálogo **Exportar mezcla de audio**.

Editar marcadores de ciclo

Al editar marcadores de ciclo en una pista de marcadores, se tiene en cuenta la opción Ajustar.

- Para añadir un marcador de ciclo, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre en la pista de marcadores.
- Para cambiar la posición de inicio/fin de un marcador de ciclo, arrastre la manecilla de inicio/fin.
- Para mover un marcador de ciclo a otra posición, arrastre el borde superior.
- Para suprimir un marcador de ciclo, haga clic con la herramienta **Borrar**.

  Si mantiene pulsado **Alt/Opción** cuando hace clic, se borran todos los marcadores consecutivos.
- Para cortar un rango en un marcador de ciclo, seleccione un rango en el marcador de ciclo y pulse **Ctrl/Cmd** - **X**.
- Para establecer el marcador de inicio/fin del marcador de ciclo seleccionado a la posición del cursor, seleccione **Proyecto** > **Marcadores** para abrir la ventana de **Marcadores** y seleccione **Funciones** > **Fijar inicio/final de marcador en cursor**.
- Para establecer los localizadores izquierdo y derecho, haga doble clic en un marcador de ciclo.
- Para hacer zoom sobre un marcador de ciclo, pulse **Alt/Opción** y haga doble clic sobre el marcador de ciclo.

Mostrar/Ocultar líneas de marcadores en la ventana de proyecto

Puede activar/desactivar las líneas de marcadores verticales que indican las posiciones de los marcadores en todas las pistas a lo largo de todo el proyecto. Las líneas de marcadores se muestran en el visor de eventos de la ventana de **Proyecto**. Por defecto, las líneas de marcadores se muestran para la pista de marcadores activa.

PRERREQUISITO

- Ha añadido al menos una pista de marcadores y un marcador a su proyecto.

- La pista de marcadores es visible y no se filtra con la pestaña **Visibilidad**.

PROCEDIMIENTO

- En la lista de pistas de la ventana de **Proyecto**, haga clic derecho en una pista de marcadores y seleccione una opción del menú **Mostrar líneas de marcadores**.

  Puede mostrar las líneas de marcadores de la pista de marcadores activa, de todas las pistas de marcadores o puede ocultarlas.

RESULTADO

En el visor de eventos de la ventana de **Proyecto**, las líneas de marcadores se muestran según sus ajustes.

NOTA

Las opciones de **Mostrar líneas de marcadores** también están disponibles en el diálogo **Preferencias** (página **Visualización de eventos**—**Marcadores**).

Las líneas de marcadores se muestran detrás de otros eventos en otras pistas. Si necesita una visualización más pronunciada de las líneas, considere bajar la **Opacidad de evento** en el diálogo **Preferencias** (página **Visualización de eventos**).

VÍNCULOS RELACIONADOS

Visualización de eventos - Marcadores en la página 1215

Mostrar/Ocultar líneas de marcadores en el editor de teclas

Puede activar/desactivar las líneas de marcadores verticales que indican las posiciones de los marcadores en todas las pistas a lo largo de todo el proyecto. Las líneas de marcadores se muestran en el visor de eventos de las pistas globales en el **Editor de teclas**. Por defecto, las líneas de marcadores se muestran para la pista de marcadores activa.

PRERREQUISITO

- Ha añadido al menos una pista de marcadores y un marcador a su proyecto.
- La pista de marcadores es visible y no se filtra con la pestaña **Visibilidad**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** del **Editor de teclas**, active la sección **Pistas globales**.
2. En la lista de pistas de la sección **Pistas globales**, active una o más pistas de marcadores.
3. En la lista de pistas de la ventana de **Proyecto**, haga clic derecho en una pista de marcadores y seleccione una opción del menú **Mostrar líneas de marcadores**.

   Puede mostrar las líneas de marcadores para la pista de marcadores activa, para todas las pistas de marcadores o puede ocultarlas.

RESULTADO

En el visor de eventos de pistas globales en el **Editor de teclas**, las líneas de marcadores se muestran según sus ajustes.

NOTA

Las opciones de **Mostrar líneas de marcadores** también están disponibles en el diálogo **Preferencias** (página **Visualización de eventos**—**Marcadores**).

Las líneas de marcadores se muestran detrás de otros eventos en otras pistas. Si necesita una visualización más pronunciada de las líneas, considere bajar la **Opacidad de evento** en el diálogo **Preferencias** (página **Visualización de eventos**).

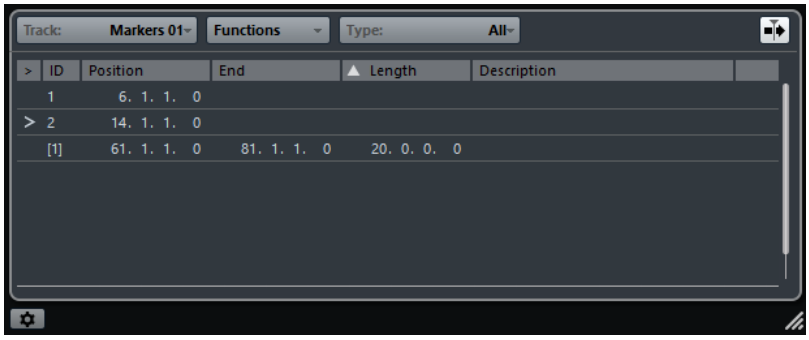
VÍNCULOS RELACIONADOS
Visualización de eventos - Marcadores en la página 1215

Ventana de marcadores

En la ventana de **Marcadores** puede ver y editar marcadores. Los marcadores de la pista de marcadores activa se muestran en la lista de marcadores en el orden en el que tienen lugar en el proyecto.

Para abrir la ventana de **Marcadores**, tiene las siguientes posibilidades:

- Seleccione **Proyecto** > **Marcadores**.
- En la barra de **Transporte**, en la sección de marcadores, haga clic en **Mostrar**.
- Use un comando de teclado (por defecto **Ctrl/Cmd** - **M**).



Establecer foco a la pista marcadores
Le permite seleccionar la pista de marcadores que tiene el foco.

Menú Funciones
Lista todas las funciones disponibles en la ventana de **Marcadores**.

Filtrar marcadores
Le permite especificar qué tipo de marcadores se muestran en la lista de marcadores.

Desplazamiento auto. con cursor de proyecto
Le permite hacer un seguimiento a la pista a la flecha de localización, incluso si el proyecto contiene un gran número de marcadores. Si esta opción está activada, la ventana de **Marcadores** se desplaza automáticamente para mantener la flecha de localización visible.

Lista de marcadores
Muestra los marcadores en el orden en el que tienen lugar en el proyecto.

Ajustes de marcadores
Muestra los ajustes de marcadores.

Editar en la ventana de marcadores

En la ventana de **Marcadores** puede seleccionar, editar, añadir, mover y eliminar marcadores.

- Para seleccionar o editar un marcador, haga clic en él.
  Seleccione múltiples marcadores pulsando **Mayús** o **Ctrl/Cmd** y haciendo clic en ellos.

- Para añadir un marcador de posición en la posición del cursor, seleccione **Funciones** > **Insertar marcador**.

  Se añade un marcador de posición en la posición del cursor del proyecto actual, en la pista de marcadores activa.
- Para añadir un marcador de ciclo en la posición del cursor, seleccione **Funciones** > **Insertar marcador de ciclo**.

  Esto añade un marcador de ciclo entre los localizadores izquierdo y derecho en la pista de marcadores activa.
- Para mover un marcador a la posición del cursor, seleccione el marcador y seleccione **Funciones** > **Mover marcadores a cursor**.

  También puede introducir la nueva posición numéricamente en la columna **Posición**. Si un marcador de ciclo está seleccionado, la operación de desplazamiento afecta a la posición de inicio del marcador de ciclo.
- Para mover marcadores a otra pista, seleccione los marcadores, seleccione **Funciones** > **Mover marcadores a pista** y seleccione la pista de marcadores.
- Para renombrar un marcador, selecciónelo y seleccione **Funciones** > **Eliminar marcador**.

Navegar en la lista de marcadores

Puede navegar en la lista de marcadores usando el teclado de su ordenador y seleccionar entradas pulsando **Retorno**. Esta es una forma rápida y fácil de saltar a marcadores durante la reproducción o grabación.

- Para moverse al anterior/siguiente marcador en la lista, pulse las teclas **Flecha arriba**/**Flecha abajo**.
- Para saltar al primer/último marcador, pulse las teclas **Re Pág**/**Av Pág**.

Ordenar y reorganizar la lista de marcadores

Puede personalizar el visor de los atributos de marcador en la lista de marcador ordenando o reorganizando las columnas.

- Para ordenar la lista de marcadores por un atributo específico, haga clic en el encabezamiento de la columna correspondiente.
- Para reorganizar los atributos de marcador, arrastre y suelte los encabezamientos de las columnas correspondientes.
- Para ajustar el ancho de una columna, ponga el puntero del ratón entre dos encabezamientos de columnas y arrastre hacia la izquierda o la derecha.

NOTA

No importa por qué atributo ordene, el segundo criterio de orden siempre será el atributo posición.

Ajustes de marcadores

Puede hacer ajustes generales de marcadores para su proyecto.

- Para abrir los ajustes de marcadores, seleccione **Proyecto** > **Marcadores** y haga clic en **Ajustes de marcadores** .

Ciclo sigue al mover a marcadores

Esto establece los localizadores izquierdo y derecho automáticamente a un marcador de posición o de ciclo, al localizar este marcador. Esto es útil si necesita ajustar los localizadores sobre la marcha, es decir, durante una grabación para el punch in/out.

Mostrar IDs de marcadores en pista de marcador

Si esta opción está activada, se muestran los IDs de los marcadores en la pista de marcador.

Selección sincronizada

Si esta opción está activada, la selección de la ventana de **Marcadores** se enlaza con la selección de la ventana de **Proyecto**.

Atributos de marcadores

Se muestran atributos de marcadores en la lista de marcadores de la ventana de **Marcadores**.

- Para abrir la ventana **Marcadores**, seleccione **Proyecto** > **Marcadores**.

Están disponibles los siguientes atributos:

Localizar

Una flecha indica qué marcador está en la posición del cursor de proyecto (o cercano al cursor de proyecto). Si hace clic en esta columna, el cursor de proyecto se mueve hasta la posición del marcador correspondiente. Esta columna no se puede ocultar.

ID

Esta columna muestra los números ID de marcadores.

Posición

En esta columna puede ver y editar las posiciones de tiempo de los marcadores (o posiciones iniciales de los marcadores de ciclo). Esta columna no se puede ocultar.

Final

En esta columna puede ver y editar las posiciones de final de marcadores de ciclo.

Duración

En esta columna puede ver y editar las duraciones de los marcadores de ciclo.

Descripción

Aquí puede introducir nombres y descripciones para los marcadores.

VÍNCULOS RELACIONADOS
IDs de marcador en la página 354
Marcadores de ciclo en la página 348

Editar atributos

- Para editar un atributo de marcador, seleccione el marcador correspondiente, haga clic en la columna de atributo que desee y haga sus cambios.
- Para cambiar los atributos de varios marcadores, seleccione los marcadores y active la casilla del atributo.

  Todos los marcadores seleccionados cambian sus atributos en consecuencia. Tenga en cuenta que esto no funciona cuando hace clic en un valor de código de tiempo o un campo de texto.

NOTA

Para navegar en la lista de atributos de marcador, también puede usar la tecla **Tab** y las teclas **Flecha arriba**, **Flecha abajo**, **Flecha izquierda** y **Flecha derecha**.

Ordenar y reorganizar columnas

Puede personalizar el visor de los atributos de marcador en la lista de marcador ordenando o reorganizando las columnas.

- Para ordenar la lista de marcadores por un atributo específico, haga clic en el encabezamiento de la columna correspondiente.

  NOTA

  No importa por qué atributo ordene, el segundo criterio de orden siempre será el atributo posición.

- Para reorganizar los atributos de marcador, arrastre y suelte los encabezamientos de las columnas correspondientes.
- Para ajustar el ancho de una columna, ponga el puntero del ratón entre dos encabezamientos de columnas y arrastre hacia la izquierda o la derecha.

IDs de marcador

Cada vez que añade un marcador, se le asigna automática y secuencialmente un número ID, empezando de 1.

Los IDs para marcadores de ciclo se muestran entre corchetes y empiezan en **1**. Los números de ID se pueden cambiar en cualquier momento – esto le permite asignar marcadores específicos a comandos de teclado.

NOTA

Si mueve un marcador de una pista de marcadores a otra arrastrando y soltando en la ventana de **Proyecto**, y el ID del marcador ya se usa en esa pista, el marcador insertado obtendrá automáticamente un nuevo ID.

Reasignar IDs de marcadores

Algunas veces y especialmente al poner marcadores sobre la marcha, puede que se olvide de algún marcador. Cuando se añade luego, el ID de este marcador no se corresponde con la posición en la pista de marcadores. Por lo tanto, es posible reasignar los IDs para todos los marcadores de una pista.

PROCEDIMIENTO

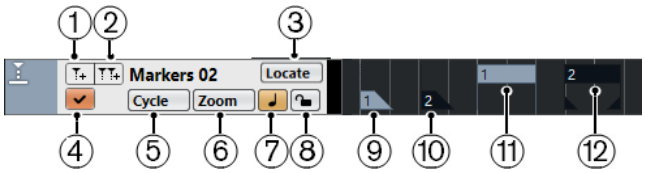
1. Abra la ventana de **Marcadores**.
2. Seleccione la pista de marcadores cuyos números de ID quiere reasignar.
3. Abra el menú emergente **Funciones** y seleccione **Reasignar ID de marcadores de posición** o **Reasignar ID de marcadores de ciclo**.

RESULTADO

Los IDs de marcadores del tipo seleccionado se reasignan para encajar con el orden de los marcadores en la pista de marcador.

Pista de marcadores

Una pista de marcadores se usa para añadir y editar marcadores.



1 **Añadir marcador**

Añade un marcador de posición en la posición del cursor.

2 **Añadir marcador de ciclo**

Añade un marcador de ciclo en la posición del cursor.

3 **Menú emergente Localizar**

Si selecciona un marcador de posición o de ciclo en este menú emergente, se selecciona el marcador correspondiente en el visor de eventos o en la ventana de **Marcadores**.

4 **Activar esta pista**

Activa la pista de marcadores.

5 **Menú emergente Ciclo**

Si selecciona un marcador de ciclo en este menú emergente, los localizadores izquierdo y derecho se establecen al marcador de ciclo correspondiente.

6 **Menú emergente Zoom**

Si selecciona un marcador de ciclo en este menú emergente, se hace zoom en el correspondiente marcador de ciclo.

7 **Alternar base de tiempo**

Establece la base de tiempo de la pista.

8 **Bloquear**

Bloquea la pista de marcadores. Cuando una pista de marcador está bloqueada, no se puede editar la pista ni sus marcadores.

9 **Evento de marcador (inactivo)**

Muestra un evento de marcador inactivo.

10 **Evento de marcador (activo)**

Muestra un evento de marcador activo.

11 **Evento de marcador de ciclo (inactivo)**

Muestra un evento de marcador de ciclo inactivo.

12 **Evento de marcador de ciclo (activo)**

Muestra un evento de marcador de ciclo activo.

Añadir, mover y eliminar la pista de marcadores

Puede añadir, mover y eliminar la pista de marcadores.

- Para añadir una pista de marcadores al proyecto, seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Marcador**.
- Para mover una pista de marcador a otra posición en la lista de pistas, haga clic y arrástrela hacia arriba o hacia abajo.
- Para eliminar una o más pistas de marcadores, haga clic derecho en ellas en la lista de pistas y seleccione **Eliminar pistas seleccionadas**.
- Para eliminar una pista de marcadores vacía, seleccione **Proyecto** > **Eliminar pistas vacías**.

  Esto también elimina cualquier otra pista que esté vacía.

NOTA

Cuando elimina todas las pistas de marcadores, la pista de marcador que ha eliminado la última (incluyendo todos sus marcadores) se mueve al portapapeles. Si más tarde inserta una nueva pista de marcador, esta pista se pega desde el portapapeles a la lista de pistas.

Múltiples pistas de marcadores

Puede crear hasta 10 pistas de marcadores.

Nombrar pistas de marcadores

Por defecto, la primera pista de marcadores que crea se llama «Marcadores», la segunda «Marcador 01» y así sucesivamente.

Puede nombrar las pistas de marcadores haciendo doble clic sobre el nombre de la pista de marcador en la lista de pistas o en el **Inspector** e introducir un nuevo nombre.

La pista de marcadores activa

Cuando está trabajando con múltiples pistas de marcadores, solo una pista está activa. Todas las funciones de edición afectan a los marcadores solo en la pista activa. Puede activar una pista haciendo clic en **Activar esta pista** en la lista de pistas.

Se aplican las siguientes reglas:

- Cuando añade una nueva pista de marcador, esta pista está activa automáticamente.
- Cuando elimina una pista activa, se activa la pista de marcadores de más arriba en la lista de pistas. Cuando usa marcadores de ciclo para hacer zoom, solo se muestran los marcadores de ciclo de la pista activa en el menú emergente **Zoom**.
- Al exportar una mezcla del audio entre marcadores de ciclo, solo se muestran los marcadores de ciclo de la pista activa en el diálogo **Exportar mezcla de audio**.
- La mayoría de los comandos de teclado de marcadores afectan a la pista activa.

Bloquear pistas de marcadores

Puede bloquear una o más pistas de marcadores haciendo clic en el botón de bloqueo correspondiente de la pista. Cuando una pista de marcador está bloqueada, no se puede editar la pista ni sus marcadores. Sin embargo, todavía puede renombrar la pista o cambiar su estado (activo/inactivo). En la ventana de **Marcadores** y en el Buscador del proyecto, las funcionalidades no disponibles de una pista bloqueada salen de color gris.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editar marcadores de ciclo en la página 349
Importar y exportar marcadores en la página 357

Editar marcadores en la pista de marcadores

Puede editar marcadores en la pista de marcadores.

- Para añadir un marcador de posición, haga clic en **Añadir marcador** o use la herramienta de **Dibujar**.
- Para añadir un marcador de ciclo, haga clic en **Añadir marcador de ciclo** o use la herramienta de **Dibujar**.
- Para seleccionar un marcador, use las técnicas estándar.

- Para redimensionar un marcador de ciclo, selecciónelo y arrastre las manecillas. También puede hacerlo numéricamente en la línea de información.
- Para mover un marcador, selecciónelo y arrástrelo. También puede editar posiciones de marcador sobre la línea de información.

  Si mueve marcadores de una pista a otra, el marcador recibe el número del primer ID de marcador libre en la pista en la que se depositó.
- Para eliminar un marcador, selecciónelo y pulse **Supr** o use la herramienta **Borrar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pista de marcadores en la página 354

Usar marcadores para seleccionar rangos

Los marcadores se pueden usar en conjunción con la herramienta de **Selección de rango** para hacer selecciones de rangos en la ventana de **Proyecto**. Esto es útil si quiere hacer rápidamente una selección que abarque todas las pistas del proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. Establezca marcadores al inicio y fin de la sección que quiera mover o copiar.
2. Seleccione la herramienta de **Selección de rango** y haga doble clic en la pista de marcadores entre los marcadores.

   Se selecciona todo lo que esté dentro de los límites de los marcadores en el proyecto. Cualquier función o procesado que haga afectará ahora solo a la selección.
3. Haga clic en la pista de marcadores en el rango seleccionado y arrastre el rango a una nueva posición.

   Si mantiene pulsado **Alt/Opción** mientras arrastra el rango, se copia en su lugar la selección de la ventana de **Proyecto**.

Importar y exportar marcadores

Los marcadores y las pistas de marcadores se pueden importar y exportar.

Los siguientes archivos pueden contener marcadores:

- Archivos MIDI
- Archivos de pista

Importar marcadores a través de MIDI

Puede importar marcadores de posición importando archivos MIDI que contengan marcadores. Esto es útil si quiere usar sus pistas de marcadores en otros proyectos o si quiere compartirlas con otros usuarios de Cubase. Cualquier marcador que haya añadido se incluye en el archivo MIDI como eventos de marcadores de archivo MIDI estándar.

- Active **Importar marcadores** en el diálogo de **Preferencias** (página **MIDI—Archivo MIDI**).

Se importan los siguientes ajustes:

- La posición de inicio de los marcadores de posición y marcadores de ciclo
- La asignación de pistas de los marcadores
- Todas las pistas de marcadores

NOTA

Si importa un archivo MIDI estándar creado en otras aplicaciones, todos los marcadores se fusionan en una pista de marcadores.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Importar archivos MIDI en la página 302

Exportar marcadores a través de MIDI

Puede exportar sus marcadores como parte de un archivo MIDI.

- Para incluir cualquier marcador en el archivo MIDI, active **Exportar marcadores** en el diálogo **Opciones de exportación**.

Se exportan los siguientes ajustes:

- La posición de inicio de los marcadores de posición y marcadores de ciclo
- La asignación de pistas de los marcadores
- Todas las pistas de marcadores

NOTA

Para poder exportar marcadores a través de la exportación MIDI, su proyecto debe contener por lo menos una pista de marcadores.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Exportar pistas MIDI como archivos MIDI estándar en la página 171

Importar marcadores como parte de un archivo de pistas

Puede importar marcadores de posición y de ciclo importando archivos de pistas que contengan pistas de marcadores. Seleccione las pistas que quiera importar en el diálogo **Opciones de importación**.

Se importan los siguientes ajustes:

- Las posiciones de inicio y fin de los marcadores de ciclo
- La asignación de pistas de los marcadores
- Los IDs de marcadores
- Todas las pistas de marcadores

VÍNCULOS RELACIONADOS
Importar pistas de archivos de pistas en la página 167

Exportar marcadores como parte de un archivo de pistas

Si quiere usar sus pistas de marcadores en otros proyectos, por ejemplo, para compartirlas con otros usuarios, puede exportarlas como parte de un archivo de pista. Para hacerlo, seleccione las pistas de marcadores que quiera exportar. Luego seleccione **Archivo** > **Exportar** > **Pistas seleccionadas**.

Se exportan los siguientes ajustes:

- Las posiciones de inicio y fin de los marcadores de ciclo
- La asignación de pistas de los marcadores

- Los IDs de marcadores
- Todas las pistas de marcadores

VÍNCULOS RELACIONADOS
Exportar pistas en la página 170

MixConsole

MixConsole le ofrece un entorno común para producir mezclas en estéreo o surround. Le permite controlar el nivel, el panorama, el estado solo/enmudecido, etc. para canales audio y MIDI. Además, puede configurar el enrutado de entrada y de salida de múltiples pistas o canales a la vez. Puede, en cualquier momento, deshacer/rehacer cambios de parámetros de **MixConsole** en un proyecto abierto.

Puede abrir **MixConsole** en una ventana aparte o en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

Mientras que el **MixConsole** de la zona inferior de la ventana de **Proyecto** tiene las funciones principales de mezcla, la ventana aparte de **MixConsole** le da acceso a más funciones y ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
MixConsole en zona inferior en la página 360
Ventana de MixConsole en la página 363

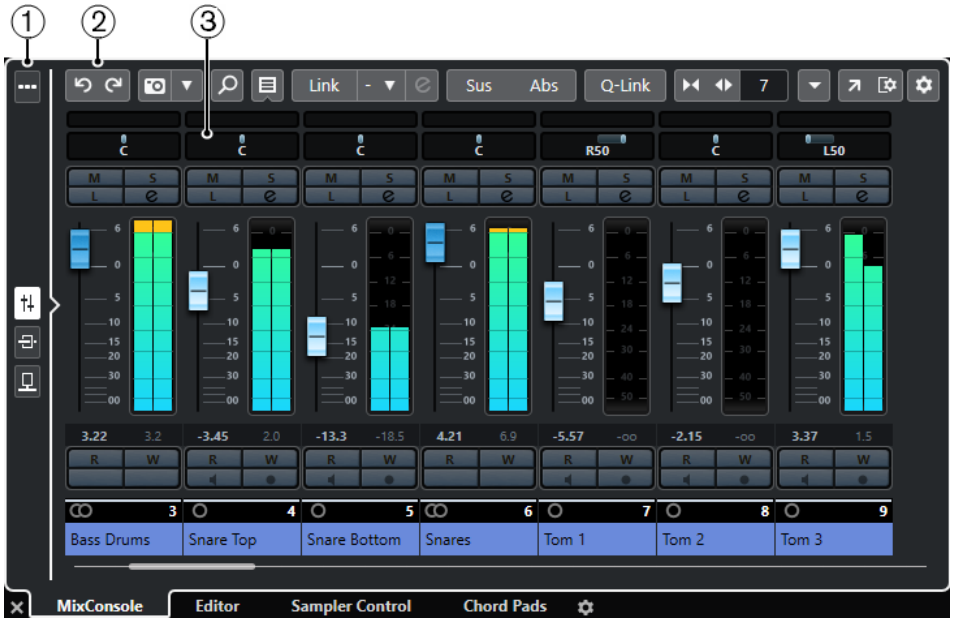
MixConsole en zona inferior

Puede mostrar un **MixConsole** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**. Esto es útil si quiere tener acceso a las funciones más importantes de **MixConsole** en una zona fija de la ventana de **Proyecto**. El **MixConsole** de la zona inferior de la ventana del **Proyecto** es un **MixConsole** aparte que no sigue ninguno de los cambios de visibilidad que haga en la ventana de **MixConsole**.

Para abrir un **MixConsole** en la zona inferior de la ventana del **Proyecto**, haga uno de lo siguiente:

- Pulse **Alt/Opción** - **F3**.
- Seleccione **Estudio** > **MixConsole en la ventana de proyecto**.

El **MixConsole**, en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**, se divide en las siguientes secciones:



1 **Selector de página**

Le permite seleccionar qué página se muestra en la sección de faders: los faders de canales, los efectos de inserción de un canal o los efectos de envío. El botón de arriba le permite mostrar/ocultar la barra de herramientas.

2 **Barra de herramientas**

La barra de herramientas muestra herramientas y atajos de ajustes y funciones en **MixConsole**.

3 **Sección de faders**

La sección de faders siempre está visible y muestra todos los canales en el mismo orden que en la lista de pistas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

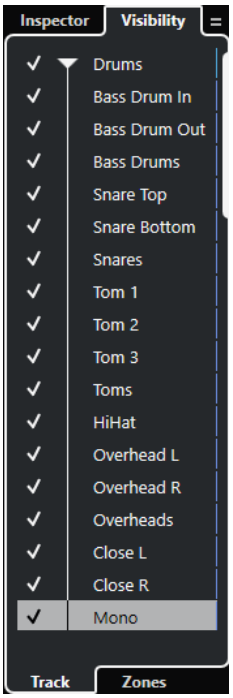
Sección de faders en la página 389
Inserciones en la página 400
Envíos en la página 412
Filtrar tipos de canales en la página 378
Deshacer/Rehacer cambios de parámetros de MixConsole en la página 374
Enlazar canales en la página 383
Menú Funciones en la página 387

Mostrar/Ocultar canales en el MixConsole de la zona inferior

Para determinar qué canales son visibles en el **MixConsole** de la zona inferior de la ventana de **Proyecto**, debe usar la pestaña **Visibilidad** en la zona izquierda de la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Mostrar/Ocultar zona izquierda**, en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, para activar la **Zona izquierda**.
2. En la parte superior de la zona izquierda, haga clic en la pestaña **Visibilidad**.
3. En la parte inferior de la zona izquierda, haga clic en la pestaña **Pista**.



4. Haga clic a izquierda de un nombre de pista para activar/desactivar la visibilidad de un canal.

RESULTADO

Se muestran/ocultan, en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**, la pista de la lista de pistas y el canal correspondiente de **MixConsole**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

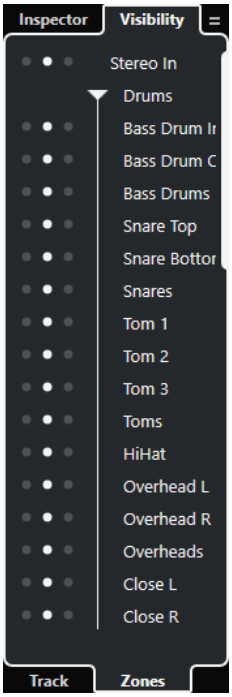
Abrir Visibilidad en la página 66
Mostrar/ocultar pistas individualmente en la página 67
Visibilidad en la página 65

Determinar el orden de canales de MixConsole en la zona inferior

Puede determinar y bloquear las posiciones de los canales del **MixConsole** de la zona inferior de la ventana del **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. En la parte superior de la zona izquierda, haga clic en la pestaña **Visibilidad**.
2. En la parte inferior de la zona izquierda, haga clic en la pestaña **Zonas**.



3. Haga uno de lo siguiente:
   - Para bloquear un canal a la izquierda de la sección de faders, haga clic en el punto izquierdo que está al lado del nombre del canal.
   - Para bloquear un canal a la derecha de la sección de faders, haga clic en el punto derecho que está al lado del nombre del canal.

RESULTADO

El canal está bloqueado. Los canales bloqueados siempre se muestran.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Abrir las zonas en la página 68

Ventana de MixConsole

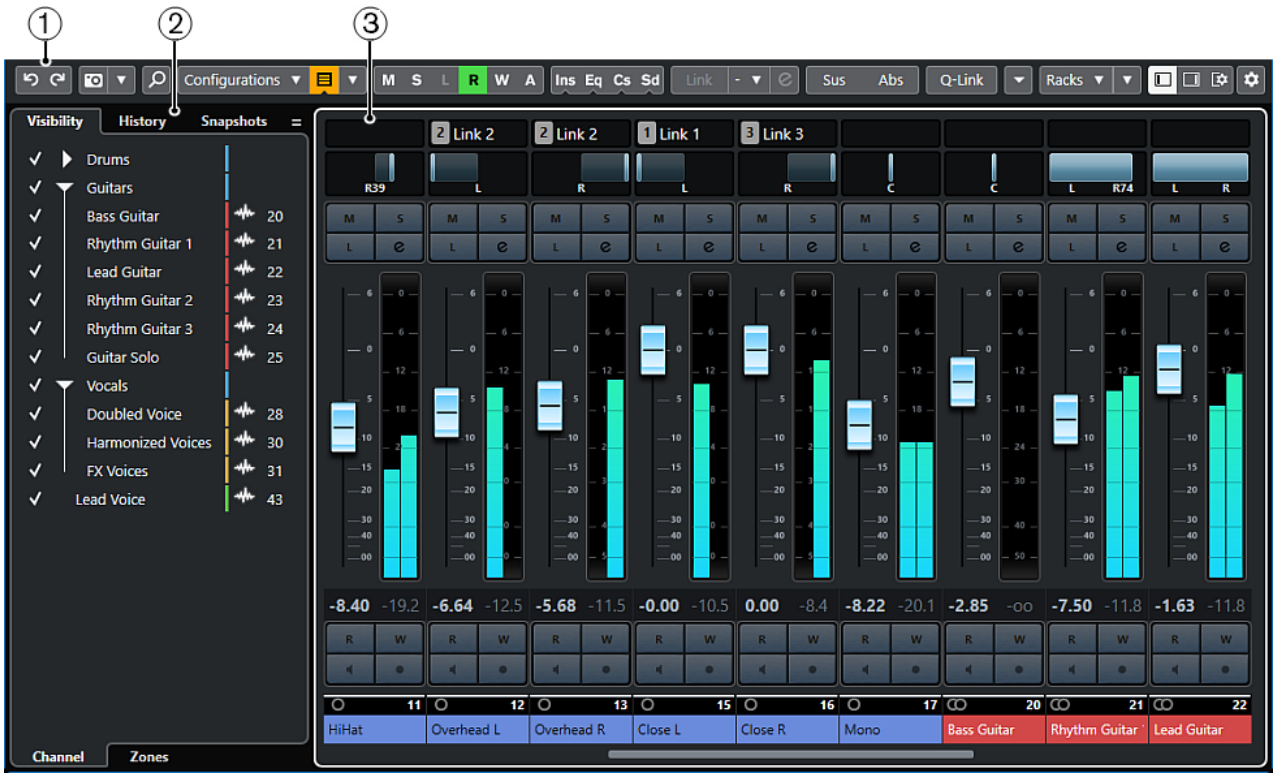
Puede abrir **MixConsole** en una ventana aparte.

Para abrir el **MixConsole**, haga uno de lo siguiente:

- Pulse **F3**.
- Seleccione **Estudio** > **MixConsole**.
- En la barra de herramientas de la ventana del **Proyecto**, haga clic en **Abrir MixConsole**.

NOTA

Solo está visible en la barra de herramientas si la sección **Ventanas de medios y de MixConsole** está activada.



El **MixConsole** se divide en las siguientes secciones:

1 **Barra de herramientas**

La barra de herramientas muestra herramientas y atajos de ajustes y funciones en **MixConsole**.

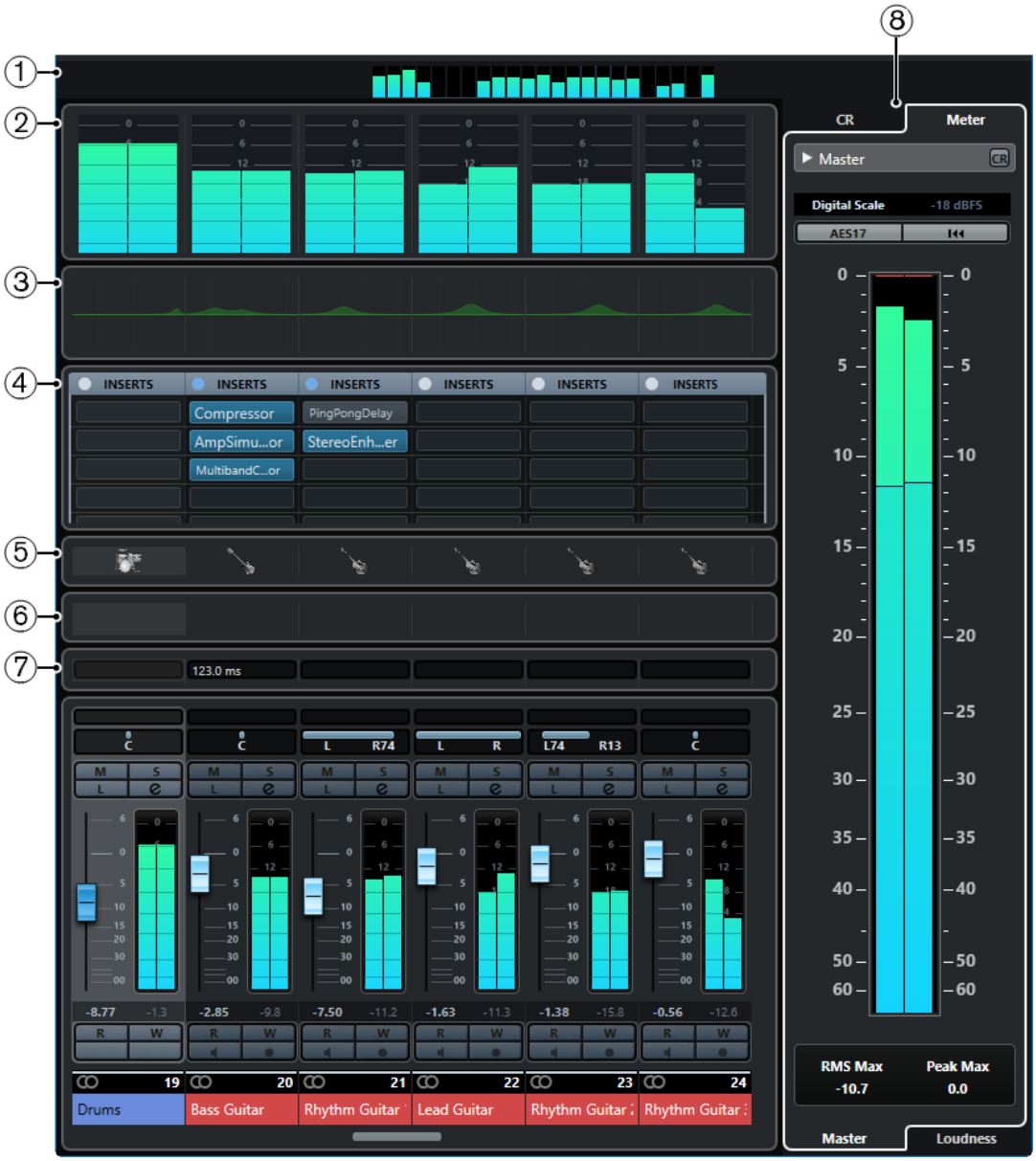
2 **Zona izquierda**

La zona izquierda tiene las siguientes pestañas:

- La pestaña **Visibilidad** con las pestañas siguientes:
  - La pestaña **Canal** le permite mostrar/ocultar canales individuales de **MixConsole**.
  - La pestaña **Zonas** le permite determinar y bloquear la posición de ciertos canales de **MixConsole**.
- La pestaña **Historial** lista todos los cambios de parámetros de **MixConsole** y le permite deshacer/rehacer cambios específicos.
- La pestaña **Instantáneas** lista todas las instantáneas de los ajustes de **MixConsole** y le permite recuperarlos más tarde.

3 **Sección de faders**

La sección de faders siempre está visible y muestra todos los canales en el mismo orden que en la lista de pistas.



Además de las secciones principales, también puede acceder a las siguientes secciones desde dentro de la ventana de **MixConsole**:

1 Vista general de canales

Muestra todos los canales como cajas. Si tiene más canales que se pueden mostrar en la ventana, puede usar la vista general de canales para navegar a otros canales y seleccionarlos.

2 Panel de medidores

Le permite monitorizar los niveles de sus canales.

Para seleccionar un tipo de medidor, abra el menú contextual del panel de medidores y seleccione **PPM** u **Onda**.

3 Curvas de ecualización

Le permite dibujar una curva de ecualización. Haga clic en el visor de curva para abrir una vista más grande en la que puede editar los puntos de curva.

4 Racks de canal

Le permite mostrar controles adicionales de canales cuando sea necesario.

5 **Imágenes**

Le permite añadir una imagen a la canción seleccionada. Las imágenes le ayudan a identificar sus canales de **MixConsole** rápidamente.

6 **Blocs de notas**

Le permite introducir notas y comentarios acerca de un canal. Cada canal tiene su propio bloc de notas.

7 **Latencias de canal**

Le permite mostrar las latencias provocadas por efectos de inserción o módulos de channel strip.

8 **Control Room/Medidor (zona derecha)**

Le permite dividir el entorno de estudio en área de interpretación (estudio) y área de ingeniero/productor (sala de control).

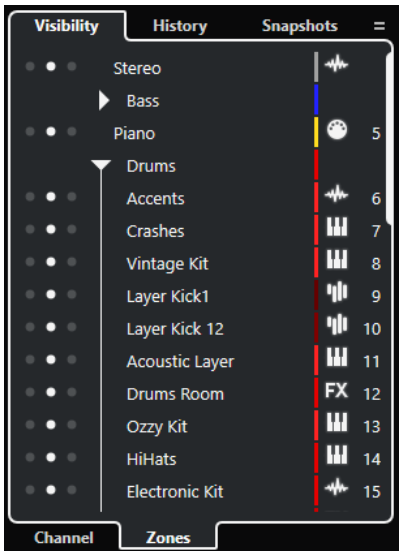
VÍNCULOS RELACIONADOS

Zona izquierda de MixConsole en la página 365
Barra de herramientas de MixConsole en la página 369
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46
Sección de faders en la página 389
Selector de racks de canal en la página 381
Buscador de imágenes de pista en la página 178
Añadir notas a un canal de MixConsole en la página 417
Vista general de latencia de canal en la página 418
Control Room en la página 441
Medidor maestro en la página 454
Medidor de sonoridad en la página 456
Channel strips en la página 405

Zona izquierda de MixConsole

La zona izquierda de **MixConsole** muestra varias pestañas que le permiten cambiar la visibilidad y la posición de canales específicos, deshacer cambios de parámetros o guardar instantáneas de **MixConsole**.

- Para mostrar/ocultar la zona izquierda de **MixConsole**, haga clic en **Mostrar/Ocultar zona izquierda**, en la barra de herramientas de la ventana de **MixConsole**.



Están disponibles las siguientes pestañas en la parte superior de la zona izquierda:

Visibilidad

Lista todos los canales contenidos en su proyecto y le permite mostrar/ocultar canales específicos.

Historial

Lista todos los cambios de parámetros de **MixConsole** y le permite deshacer/rehacer cambios específicos.

Instantáneas

Lista todas las instantáneas de **MixConsole** que guardó y le permite volver a cargar instantáneas.

Están disponibles las siguientes pestañas en la parte inferior de la zona izquierda:

Canal

Lista todos los canales contenidos en su proyecto.

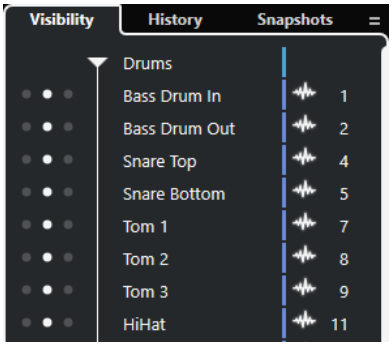
Zonas

Le permite bloquear la posición de canales específicos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Deshacer/Rehacer cambios de parámetros de MixConsole en la página 374
Barra de herramientas de MixConsole en la página 369

Visibilidad de MixConsole

La pestaña **Visibilidad** de **MixConsole** lista todos los canales contenidos en su proyecto y le permite mostrar/ocultar canales específicos.



- Para mostrar/ocultar canales, márquelos/desmárquelos haciendo clic en el nombre de canal de la izquierda.
- Para plegar/desplegar grupos y carpetas, haga clic en el nombre de la carpeta o del grupo.

NOTA

El **MixConsole** de la zona inferior de la ventana del **Proyecto** no sigue ninguno de los cambios de visibilidad que haga en la ventana de **MixConsole** y viceversa.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Sincronizar la visibilidad de pista y canal en la página 366

Sincronizar la visibilidad de pista y canal

Puede sincronizar la visibilidad de canales en la ventana de **MixConsole** con la visibilidad de pistas en la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. En la zona izquierda de **MixConsole**, abra la pestaña **Visibilidad**.
2. Haga clic en **Sincronizar visibilidad de proyecto y MixConsole: Act./Desact.** .
3. Seleccione **Sincronizar proyecto y MixConsole** para sincronizar la visibilidad de canales con la visibilidad de pistas.

RESULTADO

Se sincronizan las visibilidades de canal y de pista.

NOTA

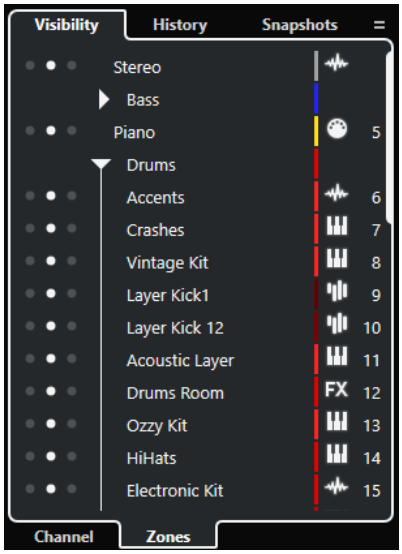
Los canales que están bloqueados en la pestaña **Zonas** no se sincronizan.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Visibilidad de MixConsole en la página 366
Sincronizar la visibilidad de la pista con la visibilidad del canal en la página 68

Zonas de MixConsole

La pestaña **Zonas** lista todos los canales contenidos en su proyecto y le permite bloquear la posición de canales específicos.



- Para bloquear canales a la izquierda/derecha de la sección de faders, haga clic en los puntos izquierdos y derechos próximos a los nombres de canales.

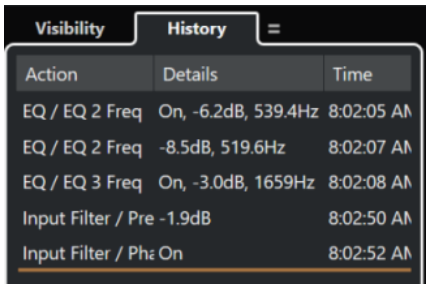
  Los canales bloqueados se excluyen del desplazamiento. Siempre están visibles.

NOTA

El **MixConsole** de la zona inferior de la ventana del **Proyecto** no sigue ninguno de los cambios de visibilidad que haga en la ventana de **MixConsole** y viceversa.

Historial de MixConsole

La pestaña **Historial** lista todos los cambios de parámetros de **MixConsole** y le permite deshacer/rehacer cambios específicos.



- Para deshacer acciones de parámetros de **MixConsole**, haga clic en la línea naranja de la lista del historial y arrástrela hacia arriba.
- Para rehacer acciones de parámetros de **MixConsole**, haga clic en la línea naranja de la lista del historial y arrástrela hacia abajo.

NOTA

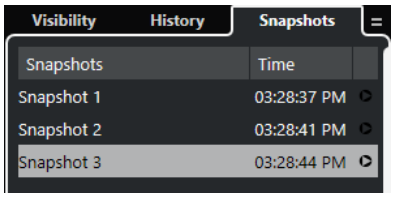
También puede deshacer/rehacer acciones de parámetros de **MixConsole** usando los botones correspondientes de la barra de herramientas de **MixConsole**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Deshacer/Rehacer cambios de parámetros de MixConsole en la página 374
Instantáneas de MixConsole en la página 368

Instantáneas de MixConsole

La pestaña **Instantáneas** lista todas las instantáneas de los ajustes de **MixConsole** y le permite recuperarlos más tarde. Esto es útil si quiere comparar versiones diferentes de una mezcla.

En Cubase, puede guardar hasta 10 instantáneas de canales relacionados con audio. Estos guardan ajustes de canales de entrada/salida, audio, instrumento VST, pista de muestreador, grupo, FX y fader VCA. Las instantáneas se guardan con el proyecto.



- Para recuperar una instantánea de **MixConsole** específica, selecciónela en la lista y haga clic en **Recuperar instantánea x**.
- Para configurar los ajustes de recuperación, haga clic derecho en la lista y seleccione **Ajustes de recuperación de instantánea de MixConsole**.

NOTA

La recuperación de una instantánea se puede deshacer/rehacer en el historial de **MixConsole**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Renombrar instantáneas de MixConsole en la página 375
Recuperar instantáneas de MixConsole a través de la pestaña Instantáneas en la página 376
Ajustes de recuperación de instantánea de MixConsole en la página 377
Historial de MixConsole en la página 367

Barra de herramientas de MixConsole

La barra de herramientas contiene herramientas y atajos de ajustes y funciones en **MixConsole**.

NOTA

La barra de herramientas de **MixConsole** de la zona inferior de la ventana del **Proyecto**, contiene un conjunto limitado de herramientas.

Historial de MixConsole

Deshacer/Rehacer



Estos botones le permiten deshacer/rehacer cambios de parámetros de **MixConsole**.

Instantáneas de MixConsole

Guardar instantánea de MixConsole



Guarda una instantánea de **MixConsole**.

Funciones de instantáneas de MixConsole



Abre el menú **Funciones de instantáneas de MixConsole**.

Separador izquierdo

Separador izquierdo

Le permite usar el separador izquierdo. Las herramientas que se colocan a la izquierda del separador se muestran siempre.

Buscar

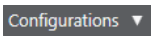
Buscar pista/canal



Abre un selector que lista todas las pistas/canales.

Configuración de visibilidad de canal

Configuraciones de visibilidad de canales



Le permite crear configuraciones que son útiles para cambiar rápidamente entre diferentes configuraciones de visibilidad.

Agentes de visibilidad de canal



Le permite ajustar un agente de visibilidad para que filtre los canales.

Ajustar filtro de tipo de canal



Abre el filtro de canales que le permite mostrar/ocultar todos los canales de un cierto tipo de canal.

Racks

Seleccionar tipos de Rack



Abre el selector de racks que le permite mostrar/ocultar racks específicos.

Ajustes de rack



Abre un menú emergente con ajustes para los racks.

Localizadores

Ir a la posición del localizador izquierdo



Le permite ir a la posición del localizador izquierdo.

Posición del localizador izquierdo



Muestra la posición del localizador izquierdo.

Ir a la posición del localizador derecho



Le permite ir a la posición del localizador derecho.

Posición del localizador derecho



Muestra la posición del localizador derecho.

Duración de rango de localizadores

Localizadores a la selección



Le permite ajustar los localizadores a la selección.

Duración de rango de localizadores



Muestra la duración del rango de localizadores.

Botones de transporte

Ir al marcador anterior/inicio



Mueve el cursor del proyecto a la posición del marcador anterior/inicio en la línea de tiempo.

Ir al siguiente marcador/fin del proyecto



Mueve la posición del cursor del proyecto al siguiente marcador/final de proyecto.

Rebobinar



Mueve hacia atrás.

Avanzar



Mueve hacia adelante.

Activar ciclo



Activa/Desactiva el modo ciclo.

Detener



Detiene la reproducción.

Inicio



Inicia la reproducción.

Grabar



Activa/Desactiva el modo grabar.

Visores de tiempo

Visualización primaria de tiempo



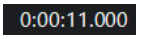
Muestra la posición del cursor del proyecto en el formato de tiempo seleccionado.

Seleccionar formato de tiempo primario



Le permite seleccionar un formato de tiempo para el visor de tiempo primario.

Visualización secundaria de tiempo



Muestra la posición del cursor del proyecto en el formato de tiempo seleccionado.

Seleccionar formato de tiempo secundario



Le permite seleccionar un formato de tiempo para el visor de tiempo secundario.

Marcadores

Saltar a marcador



Le permite ajustar y ubicar las posiciones de los marcadores.

Abrir ventana de marcadores



Abre la ventana de **Marcadores**.

Botones de estado

Desactivar todos los estados de enmudecido



Desactiva todos los estados de enmudecido.

Desactivar todos los estados de solo



Desactiva todos los estados de solo.

Desactivar todos los estados de escucha

L

Desactiva todos los estados de escucha.

Activar/Desactivar lectura en todas las pistas

R

Activa/Desactiva la automatización de lectura en todas las pistas.

Activar/Desactivar escritura en todas las pistas

W

Activa/Desactiva la automatización de escritura en todas las pistas.

Suspender toda la automatización de lectura/escritura

A

Suspende toda la automatización de lectura/escritura.

Bypass inserciones

Ins

Omite todas las inserciones.

Bypass de EQ

Eq

Omite todas las EQs.

Bypass channel strip

Cs

Omite todos los módulos de channel strip.

Bypass envíos

Sd

Omite todos los envíos.

Grupo enlazado

Enlazar/Desenlazar canales seleccionados

Link

Enlaza los canales seleccionados/elimina sus enlaces.

Editar ajustes de grupo enlazado



Le permite cambiar los ajustes del grupo enlazado.

Suspender todos los enlaces de canal

Sus

Suspende todos los enlaces de canal.

Modo absoluto

Abs

Activa cambios de valor absolutos.

Modo enlace temporal

Q-Link

Sincroniza todos los parámetros tocados de los canales seleccionados.

Paleta de zoom

Reducir anchura de canal



Le permite reducir la anchura de canal.

Ajustar número de canales



Muestra el número de canales ajustado.

Aumentar anchura de canal



Le permite aumentar la anchura de canal.

Reducir altura de rack



Le permite reducir la altura de rack.

Aumentar altura de rack



Le permite aumentar la altura de rack.

Medidor de rendimiento del sistema

Medidor de rendimiento del sistema



Muestra los medidores de la carga promedio de procesado de audio y la carga promedio de caché de disco.

Separador derecho

Separador derecho

Las herramientas que se colocan a la derecha del separador se muestran siempre.

Menú de funciones de mezclador

Menú Funciones



Abre un menú emergente en el que puede seleccionar una función de **MixConsole**.

Controles de zona de ventana

Mostrar/Ocultar zona izquierda



Muestra/Oculta la zona izquierda de la ventana.

Mostrar/Ocultar zona derecha



Muestra/Oculta la zona derecha de la ventana.

Configurar disposición de ventanas



Le permite configurar la disposición de ventanas.

Configurar barra de herramientas

Configurar barra de herramientas



Abre un menú emergente en el que puede configurar qué elementos de la barra de herramientas son visibles.

Buscar canales

La función **Buscar pista/canal** le permite buscar canales específicos. Esto es útil si tiene un proyecto grande con muchos canales o si ha ocultado canales usando las funciones de visibilidad de pistas.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Buscar pista/canal** en la barra de herramientas de **MixConsole** para abrir un selector que liste todos los canales.
2. En el campo de búsqueda, introduzca el nombre del canal.
   Así como va tecleando, el selector filtra automáticamente.
3. En el selector, seleccione el canal y pulse **Retorno**.

RESULTADO

El canal se selecciona en la lista de canales.

NOTA

Si el canal estaba fuera de la vista u oculto, ahora se muestra. Los canales que se ocultan usando **Ajustar filtro de tipo de canal** no se muestran.

Deshacer/Rehacer cambios de parámetros de MixConsole

Puede deshacer/rehacer cambios de parámetros de **MixConsole** y experimentar con diferentes ajustes de **MixConsole**.

NOTA

Los parámetros de **MixConsole** que cambian debido a acciones de lectura de automatización no forman parte del historial de **MixConsole**.

Para deshacer/rehacer un parámetro de **MixConsole**, haga uno de lo siguiente:

- En la barra de herramientas de **MixConsole** de la ventana de **MixConsole**, o en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**, haga clic en **Deshacer** o en **Rehacer**.
- Pulse **Alt/Opción** - **Z** para deshacer cambios de parámetros de **MixConsole** o pulse **Alt/Opción** - **Mayús** - **Z** para rehacer cambios de parámetros.

Los siguientes cambios de parámetros de **MixConsole** se pueden deshacer/rehacer:

- Cambios de volumen
- Cambios de panorama
- Cambios en el rack de **Enrutado**
- Cambios de filtrado, ganancia y fase en el rack **Pre**
- Cambios de plug-ins en el rack de **Inserciones**
- Cambios de EQ
- Cambios en el rack de **Channel strip**

- Cambios en el rack de **Envíos**
- Cambios en el rack de **Envíos cue**
- Cambios en el rack de **Enrutado directo**

IMPORTANTE

El historial de **MixConsole** no se guarda con el proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Historial de MixConsole en la página 367
Barra de herramientas de MixConsole en la página 369

Guardar instantáneas de ajustes de MixConsole

Puede guardar ajustes de **MixConsole** de canales relacionados con audio en una instantánea.

PROCEDIMIENTO

- En la barra de herramientas, haga clic en **Guardar instantánea de MixConsole**.

RESULTADO

Se guardan los ajustes de **MixConsole** en una instantánea. Puede guardar hasta 10 instantáneas. Estas se muestran en la pestaña **Instantáneas**, en la zona izquierda de **MixConsole**.

NOTA

Los datos de automatización no se guardan en las instantáneas de **MixConsole**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Puede abrir el diálogo **Ajustes de recuperación de instantánea de MixConsole** y activar los ajustes que quiera recuperar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ajustes de recuperación de instantánea de MixConsole en la página 377

Renombrar instantáneas de MixConsole

Puede renombrar instantáneas de **MixConsole**.

PROCEDIMIENTO

1. En la zona izquierda de **MixConsole**, abra la pestaña **Instantáneas**.
2. Haga doble clic en el nombre de la instantánea e introduzca un nuevo nombre para la instantánea.
3. Pulse **Retorno**.

Actualizar una instantánea de MixConsole

Puede actualizar una instantánea. Esto es útil si quiere aplicar cambios a un ajuste existente, o si ya ha guardado 10 instantáneas.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - En la barra de herramientas de **MixConsole**, haga clic en **Funciones de instantáneas de MixConsole** y seleccione **Actualizar instantánea seleccionada: Instantánea x**.

- En la pestaña **Instantáneas**, haga clic derecho en la instantánea que quiera actualizar y seleccione **Actualizar instantánea seleccionada: Instantánea x**.

RESULTADO

Se actualiza la instantánea.

NOTA

Los datos de automatización no se guardan en las instantáneas de **MixConsole**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Puede abrir el diálogo **Ajustes de recuperación de instantánea de MixConsole** y activar los ajustes que quiera recuperar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ajustes de recuperación de instantánea de MixConsole en la página 377

Recuperar instantáneas de MixConsole a través de la pestaña Instantáneas

Puede recuperar instantáneas de **MixConsole** a través de la pestaña de **Instantáneas**.

PRERREQUISITO

Ha guardado al menos una instantánea de **MixConsole**.

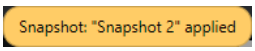
PROCEDIMIENTO

1. En la zona izquierda de **MixConsole**, abra la pestaña **Instantáneas**.
2. Opcional: Haga clic en **Functiones de instantáneas de MixConsole** y seleccione **Ajustes de recuperación de instantánea de MixConsole** para abrir un diálogo en el que puede activar los ajustes que quiere recuperar, y haga clic en **Aceptar**.
3. Seleccione la instantánea que quiera recuperar y haga clic en **Recuperar instantánea x** .

   NOTA

   Los datos de automatización no se guardan en las instantáneas de **MixConsole**. Si recupera una instantánea a un canal que contiene datos de automatización, le aparece un mensaje de aviso.

   Un mensaje le informa de que se recupera la instantánea.

RESULTADO

Se recupera la instantánea y se aplican los ajustes. Si recupera una instantánea durante la reproducción, puede que oiga un silencio corto, dependiendo de cómo de diferentes son los ajustes comparados con el estado actual.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ajustes de recuperación de instantánea de MixConsole en la página 377

Recuperar instantáneas de MixConsole a través de la barra de herramientas de MixConsole

Puede recuperar instantáneas de **MixConsole** a través de la barra de herramientas de **MixConsole**.

PRERREQUISITO

Ha guardado al menos una instantánea de **MixConsole**.

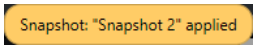
PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas, haga clic en **Funciones de instantáneas de MixConsole**.
2. En el menú, seleccione la instantánea que quiera recuperar.

   NOTA

   Los datos de automatización no se guardan en las instantáneas de **MixConsole**. Si recupera una instantánea a un canal que contiene datos de automatización, le aparecerá un mensaje de aviso.

   Un mensaje le informa de que se recupera la instantánea.

RESULTADO

Se recupera la instantánea y se aplican los ajustes. Si recupera una instantánea durante la reproducción, puede que oiga un silencio corto, dependiendo de cómo de diferentes son los ajustes comparados con el estado actual.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ajustes de recuperación de instantánea de MixConsole en la página 377

Añadir notas a instantáneas

Puede añadir notas y comentarios a una instantánea.

PRERREQUISITO

Ha guardado al menos una instantánea de **MixConsole**.

PROCEDIMIENTO

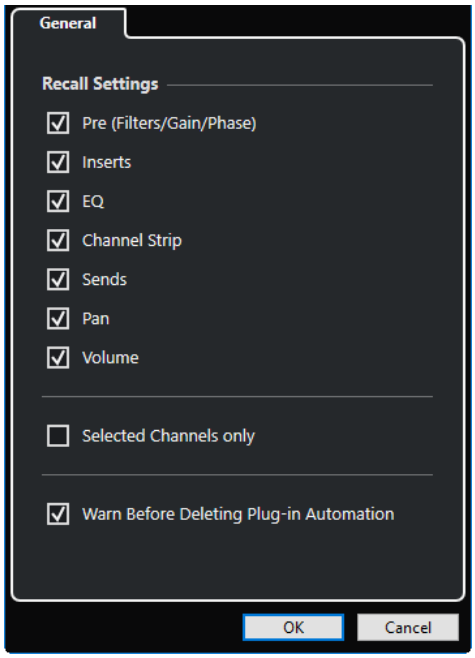
1. En la zona izquierda de **MixConsole**, abra la pestaña **Instantáneas**.
2. Seleccione la instantánea para la que quiera añadir comentarios.
3. En la sección **Notas de instantánea** de la pestaña **Instantáneas**, teclee sus notas.

Ajustes de recuperación de instantánea de MixConsole

Los **Ajustes de recuperación de instantánea de MixConsole** le permiten especificar los ajustes de canal que se recuperan cuando carga una instantánea guardada.

Para abrir los **Ajustes de recuperación de instantánea de MixConsole**, haga uno de lo siguiente:

- Abra el menú emergente **Funciones de instantáneas de MixConsole** en la barra de herramientas de **MixConsole** y seleccione **Ajustes de recuperación de instantánea de MixConsole**.
- En la zona izquierda de **MixConsole**, haga clic derecho en la pestaña **Instantáneas** y seleccione **Ajustes de recuperación de instantánea de MixConsole**.



Las siguientes opciones le permiten especificar qué ajustes se recuperan:

Pre (filtros/ganancia/fase)
Active esto para recuperar los ajustes de filtros, ganancia y fase.

Inserciones
Active esto para recuperar las inserciones.

EQ
Active esto para recuperar los ecualizadores.

Channel strip
Active esto para recuperar los módulos de channel strip.

Envíos
Active esto para recuperar los envíos.

Pan
Active esto para recuperar el panorama.

Volumen
Active esto para recuperar el volumen.

Solo canales seleccionados
Active esto para recuperar solo los ajustes de los canales seleccionados.

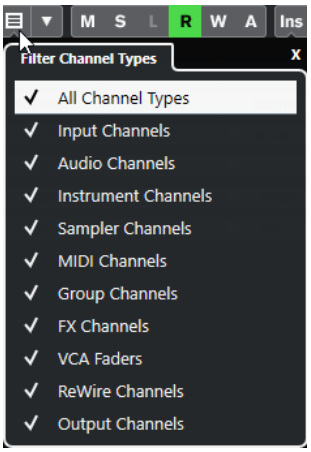
Avisar antes de suprimir automatización de plug-in
Si esta opción está activada, se abre un aviso si la automatización de plug-in podría ser eliminada.

Filtrar tipos de canales

El filtro de tipos de canal, en la barra de herramientas de **MixConsole**, le permite determinar qué tipos de canales se muestran.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Ajustar filtro de tipo de canal**.
   Esto abre el filtro de tipos de canal.



2. Haga clic a la izquierda de un tipo de canal para desmarcarlo y ocultar todos los canales de ese tipo.

RESULTADO

Los canales del tipo filtrado se eliminan de la sección de faders y el color del botón **Ajustar filtro de tipo de canal** cambia para indicar que un tipo de canal está oculto.

Menú Configuraciones de visibilidad de canales

El botón **Configuraciones de visibilidad de canales**, en la barra de herramientas de **MixConsole**, le permite crear configuraciones que son útiles para ir pasando rápidamente entre diferentes configuraciones de visibilidad.

El botón muestra el nombre de la configuración activa. Se muestra una lista de configuraciones tan pronto como se crea una configuración. Para cargar una configuración, selecciónela del menú. Las configuraciones de visibilidad de canales se guardan con el proyecto.

Añadir configuración

Abre el diálogo **Añadir configuración**, que le permite guardar la configuración y darle nombre.

Actualizar configuración

Si cambia la configuración activa, esto se indica con un asterisco después del nombre de la configuración. Use esta función para guardar cambios a la configuración activa.

Renombrar configuración

Abre el diálogo **Renombrar configuración** que le permite renombrar la configuración activa.

Eliminar configuración

Le permite eliminar la configuración activa.

Mover configuración a posición

Esta función está disponible si hay más de 2 configuraciones. Le permite cambiar la posición de la configuración activa en el menú. Esto es útil ya que puede asignar comandos de teclado a las primeras 8 configuraciones de la categoría **Visibilidad de canales y pistas** del diálogo **Comandos de teclado**.

Guardar configuraciones

Para cambiar rápidamente entre diferentes configuraciones de canal, puede guardar configuraciones. Las configuraciones contienen ajustes de visibilidad y zona, así como el estado de mostrar/ocultar de los tipos de canal y racks.

PROCEDIMIENTO

1. Ajuste la configuración que quiera guardar.
2. En la barra de herramientas, haga clic en **Configuraciones de visibilidad de canales**.
3. En el menú emergente, seleccione **Añadir configuración**.
4. En el diálogo **Añadir configuración**, introduzca un nombre para la configuración.
5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

La configuración se guarda y puede volver a ella en cualquier momento.

Agentes de visibilidad de canal

Los Agentes de visibilidad de canal le permiten mostrar u ocultar todos los canales, los canales seleccionados, o los canales con determinadas propiedades.

Para abrir el menú emergente **Agentes de visibilidad de canal**, haga una acción de las siguientes:

- Haga clic en **Agentes de visibilidad de canal** en la barra de herramientas.
- En la zona izquierda del **MixConsole**, seleccione la pestaña **Visibilidad** y haga clic derecho en un área vacía para abrir el menú contextual.

Menú Agentes de visibilidad de canal

El menú emergente **Agentes de visibilidad de canal** contiene opciones que le permiten mostrar u ocultar todos los canales, los canales seleccionados o los canales con determinadas propiedades.

- Para abrir el menú emergente **Agentes de visibilidad de canal**, haga clic en **Agentes de visibilidad de canal** en la barra de herramientas.

Mostrar todos los canales
Muestra todos los canales de su proyecto.

Mostrar solo canales seleccionados
Muestra solo los canales que están seleccionados.

Ocultar canales seleccionados
Oculta todos los canales que están seleccionados.

Mostrar canales de pistas con datos
Muestra todos los canales de pistas con eventos o partes.

Mostrar canales de pistas con datos en la posición del cursor
Muestra todos los canales de las pistas con eventos o partes en la posición del cursor.

Mostrar canales de pistas con datos entre los localizadores
Muestra todos los canales de pistas con eventos o partes entre los localizadores.

Mostrar canales que están conectados con el primer canal seleccionado
Muestra todos los canales que están conectados con el canal que seleccionó primero.

Deshacer cambio de visibilidad
Deshace cambios de visibilidad.

Rehacer cambios de visibilidad
Rehace cambios de visibilidad.

NOTA

Puede asignar comandos de teclado a los agentes de visibilidad de canales en la categoría **Visibilidad de canales y pistas** del diálogo **Comandos de teclado**.

Deshacer/Rehacer cambios de visibilidad

Puede deshacer/rehacer hasta 10 cambios de visibilidad.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de **MixConsole**, haga clic en **Agentes de visibilidad de canal**.
2. Seleccione **Deshacer cambio de visibilidad** o **Rehacer cambio de visibilidad**.

Selector de racks

El selector de racks le permite activar funciones específicas de **MixConsole** que están organizadas en racks, tales como el enrutado, las inserciones, o los envíos.

Selector de racks de canal

Puede activar y desactivar los diferentes racks de canales en **MixConsole**.

- Para abrir el selector de racks, haga clic en **Seleccionar tipos de rack** en la barra de herramientas de **MixConsole**.

Dependiendo del tipo de canal, puede activar/desactivar los siguientes racks:

Hardware
Le permite controlar sus efectos de audio hardware. Este rack solo está disponible si su hardware lo soporta.

Enrutado
Le permite configurar el enrutado de entrada y de salida. Para MIDI, también puede seleccionar el canal MIDI.

Pre (filtros/ganancia/fase)
Para canales relacionados con audio, contiene controles de ganancia y de filtro de entrada, junto con controles de **Fase** y **Ganancia**. Para canales MIDI, contiene un control de **Transformador de entrada**.

Inserciones
Le permite seleccionar efectos de inserción para su canal.

Ecualizadores (solo canales relacionados con audio)
Le permite ajustar la ecualización del canal.

Channel strip (solo canales relacionados con audio)
Le permite integrar módulos de channel strip, tales como Gate, Compressor, EQ, Transformer, Saturator, y Limiter que le permiten mejorar su sonido.

Envíos
Le permite seleccionar efectos de envío para su canal.

Envíos cue (solo canales relacionados con audio)
Le permite activar y controlar el nivel y panorama de hasta 4 envíos cue (envíos guía).

Enrutado directo
Le permite ajustar y activar salidas en todos los canales seleccionados a la vez.

Controles rápidos de pista

Le permite añadir controles rápidos para un acceso instantáneo.

Paneles de dispositivo

Le permite ver los paneles de dispositivo disponibles.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de MixConsole en la página 369

Menú Ajustes de rack

El menú emergente **Ajustes de rack** le permite hacer ajustes a los racks.

- Para abrir el menú emergente **Ajustes de rack**, haga clic en **Ajustes de rack**, en la barra de herramientas de **MixConsole**.

Rack expandido exclusivo

Muestra exclusivamente el rack seleccionado y pliega los demás racks.

Núm. fijo de ranuras

Muestra todas las ranuras disponibles de los racks de **Inserciones**, **Envíos**, **Cues**, y **Controles rápidos**.

Enlazar racks a configuraciones

Si esta opción está activada, el estado de los racks se tiene en cuenta cuando guarda o carga una configuración.

Mostrar pre/filtros como <Etiqueta y ajuste combinados>

Seleccione **Etiqueta y ajuste combinados** si quiere mostrar la etiqueta y el ajuste en una línea.

Seleccione **Etiqueta y ajuste separados** si quiere mostrar la etiqueta y el ajuste en líneas aparte.

Mostrar inserciones como <Nombres de plug-ins y controles de inserción>

Seleccione **Nombres de plug-ins** si quiere mostrar solo los nombres de plug-ins.

Seleccione **Nombres de plug-ins y controles de inserción** si quiere mostrar los nombres de plug-ins y los controles de inserción.

Mostrar todos los controles del channel strip

Muestra todos los controles disponibles en el rack **Channel strip**.

Mostrar un solo tipo de channel strip

Muestra solo un tipo de channel strip a la vez.

Mostrar envíos como <Destino del envío y ganancia>

Seleccione **Destino del envío y ganancia** si quiere mostrar el destino y la ganancia en una línea.

Seleccione **Destino del envío, ganancia y controles de envío** si quiere mostrar los controles de destino, de ganancia y de envío.

Mostrar controles rápidos como <Destino y valor combinados>

Seleccione **Destino y valor combinados** si quiere mostrar el destino y el valor en una línea.

Seleccione **Destino y valor separados** si quiere mostrar el destino y el valor en líneas aparte.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de MixConsole en la página 369

Enlazar canales

Puede enlazar canales seleccionados en **MixConsole** para formar un grupo enlazado. Cualquier cambio que se aplique a un canal se realiza también en todos los canales enlazados, dependiendo de qué ajustes estén activados en los ajustes de grupo enlazado.

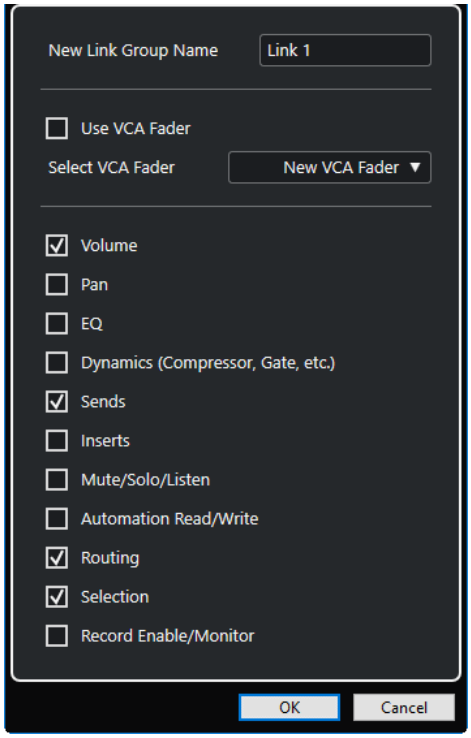
Las opciones de **Grupo enlazado**, en la barra de herramientas de **MixConsole**, le permiten enlazar canales y editar enlaces y configuraciones de enlazado.



Diálogo Ajustes de grupo enlazado

El diálogo **Ajustes de grupo enlazado** le permite especificar los ajustes de canales que están enlazados.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de grupo enlazado**, haga clic en **Enlazar**, en la barra de herramientas de **MixConsole**.



Están disponibles las siguientes opciones:

Nuevo nombre de grupo enlazado
Le permite introducir un nombre para el grupo enlazado.

Usar fader VCA
Active esta opción para asignar el grupo enlazado a un fader VCA.

Seleccionar fader VCA
Le permite seleccionar un fader de canal VCA.

Volumen
Actívelo para enlazar el volumen de los canales enlazados.

Pan
Actívelo para enlazar el panorama de los canales enlazados.

EQ

Actívelo para enlazar los ecualizadores de los canales enlazados.

Dinámicas (Compresor, Puerta, etc.)

Actívelo para enlazar las dinámicas de los canales enlazados.

Envíos

Actívelo para enlazar los envíos de los canales enlazados.

Inserciones

Actívelo para enlazar las inserciones de los canales enlazados.

Enmudecer/Solo/Escuchar

Actívelo para enlazar los estados de enmudecer, solo y escuchar de los canales enlazados.

Automatización de lectura/escritura

Actívelo para enlazar los estados de leer/escribir automatización de los canales enlazados.

Enrutado

Actívelo para enlazar el enrutado de los canales enlazados.

Selección

Actívelo para enlazar la selección de los canales enlazados.

Habilitar grabación/Monitor

Actívelo para enlazar los estados de monitorizar/habilitar grabación de los canales enlazados.

NOTA

Por defecto, están activados los ajustes de volumen, de envíos, de enrutado y de selección. Si asocia un grupo enlazado a un fader VCA, solo se activan los parámetros de envíos y de enrutado.

Línea de visualización

Siempre que crea un grupo enlazado, se añade una línea de visualización arriba de la sección de faders en **MixConsole**.



La línea de visualización muestra el número y el nombre del grupo enlazado creado y proporciona un menú emergente **Ajustes de enlazado** que le permite editar los ajustes del grupo enlazado.

En la línea de visualización, puede cambiar el nombre del grupo enlazado haciendo doble clic e introduciendo un nombre diferente. Si mantiene pulsada una tecla modificadora y hace doble clic en el nombre, se abre el diálogo **Ajustes de grupo enlazado**.

NOTA

Si usa un fader VCA para el grupo enlazado, también cambia el nombre del grupo enlazado mostrado en el fader.

El menú emergente ofrece las siguientes opciones:

Desenlazar canales seleccionados

Solo disponible para un grupo enlazado seleccionado. Seleccione esta opción para eliminar el enlace entre los canales. Esto elimina el grupo enlazado. Si usa un fader VCA, debe especificar si quiere volver a la automatización original de los canales enlazados. Un fader VCA que controla este grupo enlazado no se elimina.

Editar ajustes de grupo enlazado

Le permite cambiar los ajustes del grupo enlazado.

Incluido en grupo enlazado: <nombre del grupo enlazado>

Muestra el grupo enlazado al que pertenece el canal seleccionado. Puede asignar el canal seleccionado a un grupo enlazado diferente. Esto elimina el canal del grupo actual. Si solo quiere eliminar el canal seleccionado del grupo enlazado, seleccione **Nada**.

Canales enlazados

Muestra qué canales están enlazados en el grupo enlazado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Cambiar los ajustes del grupo enlazado en la página 385
Añadir canales a grupos enlazados en la página 386
Eliminar canales de grupos enlazados en la página 386
Faders VCA en la página 435

Crear grupos enlazados

Puede enlazar varios canales para formar un grupo enlazado.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los canales que quiera enlazar.
2. En la barra de herramientas de **MixConsole**, haga clic en **Enlazar**.
3. En el diálogo **Ajustes de grupo enlazado**, active los parámetros que quiera enlazar.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

El número y nombre del grupo enlazado se indica encima del nombre del canal en la línea de información.

NOTA

- Si enlaza grupos, el enlazado del módulo de channel strip y la inserción se aplican a nivel de ranura. Por ejemplo, si cambia los ajustes de la ranura de inserción 3 en un canal, estos cambios también se aplican a la ranura 3 de los demás canales. Los efectos de inserción en las demás ranuras permanecen sin cambios.
- Si selecciona un canal que forma parte de un grupo enlazado, todos los canales de este grupo enlazado se seleccionan por defecto. Para evitar la selección múltiple de todos los canales que forman parte de un grupo enlazado, desactive **Selección** en el diálogo **Ajustes de grupo enlazado**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Ajustes de grupo enlazado en la página 383

Cambiar los ajustes del grupo enlazado

Si cambia un ajuste de un canal de un grupo enlazado, el cambio se aplica al grupo entero.

- Para cambiar los ajustes de los enlaces de un grupo enlazado existente, seleccione el grupo, en la barra de herramientas de **MixConsole**, haga clic en **Editar ajustes de grupo enlazado**, y cambie los ajustes en el diálogo **Ajustes de grupo enlazado**.
- Para desenlazar canales, seleccione uno de los canales enlazados y haga clic en el botón **Enlazar** en la barra de herramientas de **MixConsole**.
- Para evitar la selección múltiple de todos los canales que forman parte de un grupo enlazado, desactive **Selección** en el diálogo **Ajustes de grupo enlazado**.
- Para hacer ajustes individuales y cambios a un canal en un grupo enlazado, active **Sus** en la barra de herramientas de **MixConsole** o pulse **Alt/Opción**.
- Para hacer cambios absolutos en lugar de relativos, active el botón **Abs** en la barra de herramientas de **MixConsole**.

NOTA

Las pistas de automatización de canales enlazados se ven afectadas por la función **Enlazar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Ajustes de grupo enlazado en la página 383

Añadir canales a grupos enlazados

Puede añadir un canal a un grupo enlazado existente.

PROCEDIMIENTO

1. En la línea del visor del canal que quiere añadir, abra el menú emergente **Ajustes de enlazado**.
2. Seleccione **Incluido en grupo enlazado: <Nada>** y seleccione el grupo enlazado.

RESULTADO

Se añade el canal al grupo enlazado.

Eliminar canales de grupos enlazados

Puede eliminar un canal de un grupo enlazado existente.

PROCEDIMIENTO

1. En la línea del visor del canal que quiere eliminar, abra el menú emergente **Ajustes de enlazado**.
2. Seleccione **Incluido en grupo enlazado: <nombre del grupo enlazado>** y en la lista de grupos enlazados, seleccione **Nada**.
3. Si el canal se controla con un fader VCA, especifique si el canal mantiene la automatización combinada.

RESULTADO

Se elimina el canal del grupo enlazado.

Usar Quick Link (enlace rápido)

Puede activar el **Modo enlace temporal** para sincronizar todos los parámetros tocados de los canales seleccionados.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los canales que quiera enlazar.

2. En la barra de herramientas de **MixConsole**, active **Q-Link**.

   NOTA

   También puede pulsar **Mayús**-**Alt/Opción** para enlazar canales temporalmente. En ese caso, el enlace solo permanece activo mientras pulsa las teclas.

3. Cambie los parámetros de uno de los canales seleccionados.

RESULTADO

Los cambios se aplican a todos los canales seleccionados hasta que desactiva **Q-Link**.

Menú Funciones

El **Menú Funciones** tiene herramientas y atajos de ajustes y funciones en **MixConsole**.

- Para abrir el **Menú Funciones**, haga clic en **Menú Funciones** en la barra de herramientas de **MixConsole**.

Desplazar hasta el canal seleccionado

Si esta opción está activada y selecciona un canal en la pestaña **Visibilidad**, el canal seleccionado se muestra automáticamente en la sección de faders.

Copiar los ajustes del primer canal seleccionado

Copia los ajustes del primer canal seleccionado.

Pegar ajustes a los canales seleccionados

Pega los ajustes a los canales seleccionados.

Zoom

Abre un submenú en el que puede aumentar o reducir la anchura del canal y la altura del rack.

Abrir conexiones de audio

Abre la ventana **Conexiones de audio**.

Canales cue de la control room

Abre un submenú en el que puede activar/desactivar canales cue y cambiar ajustes de nivel y panorama.

Limitar compensación de retardo

Le permite activar/desactivar la opción **Limitar compensación de retardo** que mantiene todos los canales en perfecta sincronía y compensa automáticamente cualquier retardo inherente en los plug-ins VST durante la reproducción.

Enrutado directo: Modo suma act./desact.

Le permite alimentar sus señales a varias salidas al mismo tiempo.

Modo escuchar después de fader

Le permite activar/desactivar que la señal de un canal activado para la escucha se enrute al canal de **MixConsole** después de aplicar los ajustes de fader y panorama.

Transiciones EQ/filtro

Le permite cambiar el modo de **Transiciones EQ/filtro** de **Suaves** a **Rápidas**.

Guardar canales seleccionados

Guarda los ajustes de los canales seleccionados.

Cargar canales seleccionados

Carga los ajustes de los canales seleccionados.

Configuración de medidores

Abre un submenú en el que puede configurar los ajustes de medidores globales.

Restablecer canales de MixConsole

Le permite restablecer los ajustes de efectos de EQ, inserciones, y envíos en todos los canales seleccionados. Los botones de enmudecer y solo se desactivan, el fader de volumen se establece a 0 dB y el panorama se ajusta a la posición central.

Enlazar MixConsoles

Puede enlazar múltiples ventanas de **MixConsole**. Esto le permite mostrar todos los canales visibles de la sección de faders en ventanas diferentes y en monitores diferentes, por ejemplo. Se enlazan las barras de desplazamiento, las configuraciones de visibilidad, los filtros y las funciones de la barra de herramientas que afectan a la sección de faders.

NOTA

El **MixConsole**, en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**, se excluye de la función de enlazado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de MixConsole en la página 369

Guardar ajustes de MixConsole

Puede guardar ajustes de **MixConsole** para canales seleccionados relacionados con audio y cargarlos luego en cualquier proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los canales con los ajustes que quiera guardar.
2. Seleccione **Menú Funciones** > **Guardar canales seleccionados**.
3. En el diálogo de archivos, especifique el nombre del archivo y la ubicación.
4. Haga clic en **Guardar**.

RESULTADO

Los ajustes de los canales seleccionados se guardan con la extensión de archivo `.vmx`. El enrutado de entrada/salida no se guarda.

Cargar ajustes de MixConsole

Puede cargar ajustes de **MixConsole** que se hayan guardado para los canales seleccionados.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione el mismo número de canales que seleccionó cuando grabó sus ajustes de **MixConsole**.

   Los ajustes cargados de **MixConsole** se aplican en el mismo orden en que se guardaron originalmente. Por ejemplo, si ha grabado ajustes para los canales 4, 6, y 8, y aplica dichos ajustes a los canales 1, 2, y 3, los ajustes guardados para el canal 4 se aplicarán al canal 1, los ajustes guardados para el canal 6 al canal 2, y así sucesivamente.
2. Seleccione **Menú Funciones** > **Cargar canales seleccionados**.
3. En el diálogo **Cargar canales seleccionados**, seleccione el archivo `.vmx` y haga clic en **Abrir**.

RESULTADO

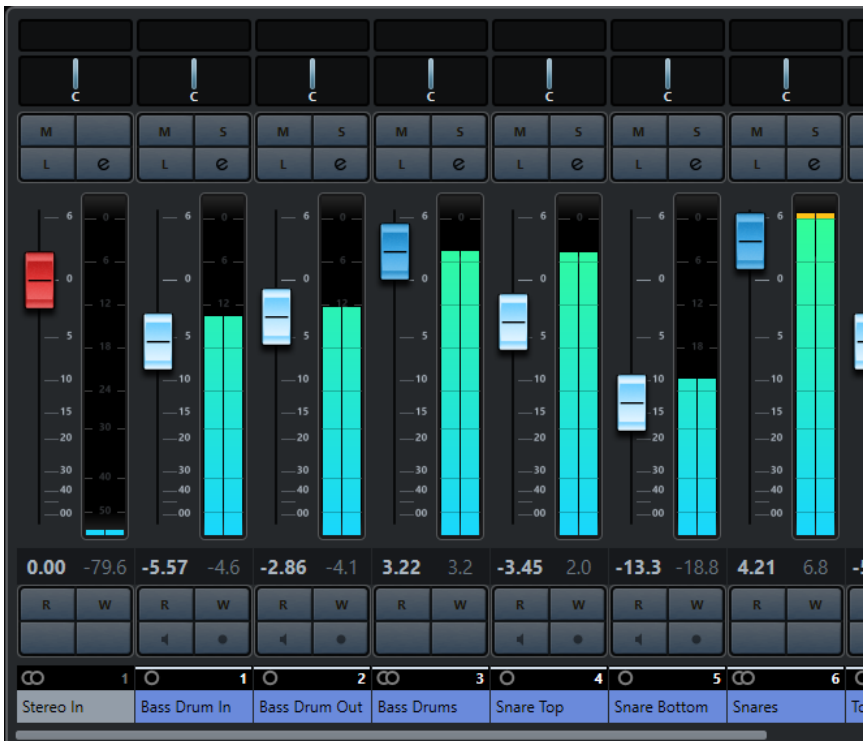
Las configuraciones de canal se aplicarán a los canales seleccionados.

NOTA

Cuando aplica ajustes cargados de **MixConsole** a menos canales, algunos de los ajustes guardados no se aplican. Ya que los ajustes guardados se aplican de izquierda a derecha como se muestran en **MixConsole**, los ajustes para los canales de más a la derecha no se aplicarán a ningún canal.

Sección de faders

La sección de faders es el corazón de **MixConsole**. Muestra los canales de entrada y de salida junto con los canales de audio, instrumento, MIDI, grupo, FX, fader VCA y ReWire.



NOTA

Si un canal está desactivado en la pestaña **Visibilidad** o si su tipo de canal está desactivado, no se muestra en la sección de faders. El **MixConsole** de la zona inferior de la ventana del **Proyecto** no sigue ninguno de los cambios de visibilidad que haga en la ventana de **MixConsole** y viceversa. Está enlazado a la visiblidad de pistas de la ventana de **Proyecto**.

La sección de faders le permite hacer lo siguiente:

- Editar ajustes de grupo enlazado
- Ajustar panorama
- Activar enmudecer y solo
- Activar modo escuchar
- Abrir configuraciones de canal
- Ajustar volumen
- Activar automatización
- Ajustar niveles de entrada

NOTA

Todas las funciones y ajustes de la sección de faders también están disponibles en el **MixConsole**, en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Cambiar los ajustes del grupo enlazado en la página 385
Configuraciones de canal en la página 419
Escribir/Leer automatización en la página 733
Mostrar/Ocultar canales en el MixConsole de la zona inferior en la página 361

Control de panorama

Para cada canal relacionado con audio con al menos una configuración de salida estéreo, puede encontrar un control de panorama arriba de la sección de faders. Para canales MIDI, el control de panoramizado manda mensajes de panorama MIDI. El resultado depende de cómo su instrumento MIDI esté ajustado para responder al panoramizado.

El control de panorama le permite posicionar un canal en el espectro estéreo. Este control es diferente para configuraciones estéreo y surround. Los canales con una configuración de salida multicanal tienen un control **VST MultiPanner** en miniatura.

- Para efectuar ajustes finos, mantenga pulsado **Mayús** mientras desplaza el control de panoramizado.
- Para seleccionar la posición central por defecto de panoramizado, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y haga clic sobre el control de panoramizado.
- Para editar el valor numéricamente, haga doble clic en el control de panorama.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Crear nuevos proyectos en la página 99
Sonido surround en la página 697

Panoramizador de balance estéreo

El panoramizador de balance estéreo le permite controlar el balance entre los canales izquierdo y derecho. Está activado por defecto.



Panoramizador combinado estéreo

Con el panoramizador combinado estéreo, los controles de panorama izquierdo y derecho están enlazados y mantienen su distancia relativa si los mueve. Está disponible en canales con una configuración de entrada y salida estéreo.

- Para activar este panoramizador, abra el menú contextual de un control de panorama y seleccione **Panoramizador combinado estéreo**.

- Para ajustar el panorama independientemente para los canales izquierdo y derecho, mantenga pulsado **Alt/Opción** y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Para invertir los canales izquierdo y derecho, panoramice el canal izquierdo hacia la derecha, y el derecho hacia la izquierda.

  El área entre los controles de panorama cambia de color para indicar que los canales están invertidos.

- Para sumar dos canales, ajústelos a las mismas posiciones de panorama (mono).
  Tenga en cuenta que esto aumenta el volumen de la señal.
- Para especificar el modo de panoramizador estéreo por defecto en nuevas pistas de audio, ajuste el **Modo por defecto del panoramizador estéreo** en el diálogo de **Preferencias** (página **VST**).

Omitir panorama

Puede omitir el panorama de todos los canales relacionados con audio.

- Para activar el bypass del panorama, haga clic en el botón que está a la izquierda o pulse **Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **Mayús** y haga clic en el control del panorama.
- Para desactivar el bypass del panorama, pulse **Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **Mayús** y haga clic de nuevo.

Cuando el panoramizado de un canal está desactivado, esto es lo que ocurre:

- Los canales mono se panoramizan en el centro.
- Los canales estéreo se panoramizan a izquierda y derecha.
- Los canales surround se panoramizan en el centro.

Usar Solo y Enmudecer

Puede silenciar uno o varios canales usando los botones **Solo** y **Enmudecer**.

- Para silenciar un canal, haga clic en **Enmudecer**.
  Haga clic de nuevo para desactivar el estado de enmudecido del canal.
- Para enmudecer todos los demás canales, haga clic en **Solo** en un canal.
  Haga clic de nuevo para desactivar el estado de solo.
- Para desactivar los estados de enmudecido o de solo de todos los canales a la vez, haga clic en **Desactivar todos los estados de enmudecido** o **Desactivar todos los estados de solo** en la barra de herramientas.
- Para activar el modo de solo exclusivo, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Solo** en el canal.
  Los botones **Solo** de todos los demás canales se desactivan.
- Para desactivar la anulación de solo en un canal, pulse **Alt/Opción** y haga clic en **Solo**.

  También puede hacer clic y mantener **Solo** para activar la anulación de solo. En este modo, el canal no se enmudece si activa el solo en otro canal. Pulse **Alt/Opción** y haga clic de nuevo para activar la anulación del solo.

Modo escuchar

El modo escuchar le permite comprobar rápidamente la señal que viene de los canales seleccionados sin interrumpir ni interferir en la mezcla actual. Durante una sesión de grabación le permite al ingeniero de sonido en la sala de control atenuar la señal que viene de uno de los músicos mientras la grabación sigue sin interrupciones, por ejemplo.

NOTA

Para activar el modo escuchar, necesita activar la **Control Room**.

- Para activar el modo escuchar, haga clic en **Escuchar** de un canal.
  Esto enruta el canal a la **Control Room** sin interrumpir el flujo de la señal.

- Para desactivar el modo escuchar en todos los canales a la vez, haga clic en **Desactivar todos los estados de escucha** en la barra de herramientas de **MixConsole**.

Volumen

Cada canal en la sección de faders de **MixConsole** tiene un fader de volumen. Los niveles de fader se muestran debajo del fader, en dB para los canales relacionados con audio y como volumen MIDI (de 0 a 127) para los canales MIDI.

- Para cambiar el volumen, mueva el fader hacia arriba o hacia abajo.
- Para hacer ajustes precisos de volumen, pulse **Mayús** mientras mueve los faders.
- Para restablecer el volumen a su valor por defecto, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en un fader.

Para canales de audio, el fader de volumen controla el volumen del canal antes de que se enrute a un bus de salida, directamente o a través de un canal de grupo. Para canales de salida, el fader de volumen controla el nivel de la salida maestra de todos los canales de audio que están enrutados a un bus de salida. Para canales MIDI, el fader de volumen controla los cambios de volumen en **MixConsole**, enviando mensajes de volumen MIDI a los instrumentos conectados que están ajustados para responder a mensajes MIDI.

Menú Configuración de medidores

Puede cambiar las características de los medidores de canales de audio usando el menú contextual del medidor de canal.

Haga clic derecho en el medidor de canal y seleccione una de las siguientes opciones en el menú **Configuración de medidores**:

Opciones de picos del medidor - Retención de picos

Los niveles registrados más altos se mantienen y se muestran como líneas horizontales estáticas en el medidor.

Opciones de picos del medidor - Retención infinita

Si esta opción está activada, los niveles de pico se muestran hasta que reinicialice los medidores. Si esta opción está desactivada, puede usar el parámetro **Tiempo de retención de los medidores**, en el diálogo **Preferencias** (página **Medidores**), para especificar durante cuánto tiempo se mantienen los niveles de pico. El tiempo de sostenimiento de los picos puede situarse entre 500 y 30000 ms.

Posición del medidor - Entrada

Si esta opción está activada, los medidores muestran los niveles de entrada para todos los canales de entrada/salida. Los medidores de entrada son post ganancia de entrada.

Posición del medidor - Post-fader

Si esta opción está activada, los medidores muestran niveles post-fader.

Posición del medidor - Post-panoramizador

Si esta opción está activada, los medidores muestran niveles post-fader, y también reflejan ajustes de panoramización.

Inicializar medidores

Reinicializa los medidores.

Configurar colores de medidores

Configurar colores de medidores le puede ayudar a tener una visión general de qué niveles se alcanzan.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **Medidores** > **Apariencia**.



2. Seleccione una escala del menú emergente **Escala** para editar.

   NOTA

   La **Escala digital +3 dB** se usa en los medidores de canal.

3. Haga uno de lo siguiente para ajustar la posición del nivel de un cambio de color:
   - Haga doble clic en una posición de nivel a la derecha del medidor de escala e introduzca el valor del nivel (dB). Para introducir valores de dB menores que cero, añada un signo menos antes del número introducido.
   - Haga clic en una posición de nivel y arrástrela hasta un nivel específico, y pulse **Mayús** para una colocación más precisa.
   - Haga clic en una posición de nivel y empújela hacia arriba o hacia abajo con las teclas **Flecha arriba**/**Flecha abajo**, y pulse **Mayús** para una colocación más rápida.
4. Haga clic en la parte superior o inferior de una manecilla de color para que se muestre un cuadro y, en el selector de colores, seleccione un color.

   Seleccionar el mismo color para la parte superior e inferior de la manecilla da como resultado un medidor que cambia sus colores gradualmente. Los colores diferentes indican cambios de nivel de forma incluso más precisa.

   NOTA

   - Para añadir más manecillas de color, haga clic en **Añadir** o pulse **Alt** y haga clic en una posición de nivel a la derecha de la escala del medidor. Cada nueva manecilla se asocia automáticamente a un color por defecto.
   - Para eliminar una manecilla, selecciónela y haga clic en **Eliminar** o pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en ella.
5. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Medidores - Apariencia en la página 1222

Medidores de nivel

Los medidores de canal muestran el nivel cuando reproduce audio o MIDI. El indicador **Nivel de medidor de pico** muestra el valor más alto registrado.

- Para restablecer el nivel de pico, haga clic y pulse **Alt/Opción** en el valor del **Nivel de medidor de pico**.

NOTA

Los canales de entrada y de salida tienen indicadores de clipping. Cuando se enciendan, disminuya la ganancia o los niveles hasta que el indicador no se encienda más.

Niveles de entrada

Al grabar sonido digital, es importante ajustar los niveles de entrada lo suficientemente altos para asegurar poco ruido y gran calidad de audio. Al mismo tiempo debe evitar el clipping (distorsión digital).

Ajustar niveles de entrada

En **MixConsole** puede ajustar el nivel de entrada. Asegúrese de que la señal es lo suficientemente fuerte, pero sin exceder de 0 dB.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Menú Funciones** > **Configuración de medidores** > **Posición del medidor** y active **Entrada**.

   En este modo, los medidores de nivel de los canales de entrada muestran el nivel de la señal en la entrada del bus, antes de que tengan lugar cualquier tipo de ajustes tales como ganancia de entrada, ecualización, efectos, nivel o panoramizado. Esto le permite comprobar el nivel de la señal sin procesar que va a la tarjeta de sonido.

2. Reproduzca el audio y compruebe el nivel del medidor del canal de entrada.

   La señal debería ser tan alta como sea posible sin que pase de 0 dB, es decir, el indicador de clipping del bus de entrada no debería encenderse.

3. Si es necesario, ajuste el nivel de entrada de alguna de las maneras siguientes:

   - Ajuste el nivel de salida de la fuente de sonido o del mezclador externo.
   - Si es posible, use la aplicación propia de la tarjeta de audio para ajustar los niveles de entrada. Consulte la documentación de la tarjeta de sonido.
   - Si su tarjeta de audio soporta la función de panel de control ASIO, quizás sea posible realizar ajustes a la señal de entrada. Para abrir el panel de control ASIO, seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio** y, en la lista de **Dispositivos**, seleccione su tarjeta de sonido. Cuando la haya seleccionado, puede abrir el panel de control haciendo clic en **Panel de control**, en la sección de ajustes de la derecha.

4. Opcional: Seleccione **Menú Funciones** > **Configuración de medidores** > **Posición del medidor** y active **Post-fader**.

   NOTA

   Esto le permite comprobar el nivel del audio que se escribe a un archivo en su disco duro, lo cual solo es necesario si hace ajustes al canal de entrada.

5. Opcional: En la sección **Racks de canal**, en el rack de **Inserciones**, haga clic en una ranura y seleccione un efecto o, en el rack de **Ecualizadores**, haga sus ajustes de EQ.

   Para algunos efectos es posible que quiera ajustar el nivel de la señal que va al efecto. Use la función de ganancia de entrada para esto. Pulse **Mayús** o **Alt/Opción** para ajustar la ganancia de entrada.

6. Reproduzca el audio y compruebe el medidor de nivel del canal de entrada.
   La señal debería ser razonablemente alta sin que pase de 0 dB, es decir, el indicador de clipping del bus de entrada no debería encenderse.
7. Si es necesario, use el fader del canal de entrada para ajustar el nivel de la señal.

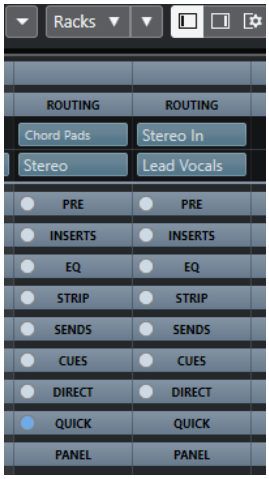
Clipping

La distorsión de corte, o clipping, ocurre típicamente cuando una señal analógica es demasiado alta y se convierte a digital en los conversores A/D de la tarjeta de sonido.

Puede experimentar clipping (o distorsión) cuando la señal del bus de entrada se escribe en un archivo en su disco duro. El motivo de esto es para que pueda realizar ajustes del bus de entrada, añadir ecualización, efectos, etc. a la señal mientras está siendo grabada. Esto puede elevar el nivel de la señal, lo que causa distorsión en el archivo de audio grabado.

Racks de canal

La sección **Racks de canal** contiene funciones específicas de **MixConsole**, tales como gestión de enrutado, inserciones o envíos. Estas se organizan en racks.



NOTA

El **MixConsole** de la zona inferior de la ventana de **Proyecto** tiene solo los racks **Inserciones** y **Envíos**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Enrutado en la página 396
Pre (filtros/ganancia/fase) en la página 398
Inserciones en la página 400
Ecualizadores (EQ) en la página 401
Channel strips en la página 405
Envíos en la página 412
Envíos cue en la página 413
Enrutado directo en la página 414
Controles rápidos de pista en la página 416
Paneles de dispositivo en la página 417

Copiar y mover racks y configuraciones de canales

Puede arrastrar y soltar para copiar o mover ajustes de rack y de canal.

NOTA

Esta función solo está disponible en la ventana de **MixConsole**.

Arrastrar y soltar funciona entre canales diferentes o ranuras de racks diferentes, en el mismo canal. Cuando arrastra, una realimentación visual le indica las secciones en las que puede dejar sus ajustes.

Se aplica lo siguiente:

- Para mover los ajustes de rack de un rack a otro, arrastre el rack y deposítelo en el rack sobre el que quiera mover los ajustes.
- Para copiar los ajustes de rack de un rack a otro, pulse **Alt/Opción**, arrastre el rack y deposítelo en el rack sobre el que quiere copiar los ajustes.
- Para copiar los ajustes de canal de un canal a otro, arrastre el canal y deposítelo en el canal sobre el que quiere copiar los ajustes.
- Para copiar los ajustes de canal de un canal a otro, incluyendo los ajustes de enrutado directo y enrutado de salida, pulse **Alt/Opción**, arrastre el canal y deposítelo en el canal sobre el que quiere copiar los ajustes.

Puede copiar ajustes de rack y de canal entre diferentes tipos de canales, siempre que los canales destino tengan ajustes correspondientes.

- Por ejemplo, copiar canales de entrada/salida deja los ajustes de envíos en el canal destino intactos.
- En proyectos con sonido surround, cualquier efecto de inserción que esté enrutado a canales de altavoces surround se enmudece cuando los ajustes se pegan a un canal mono o estéreo.

Enrutado

El rack de **Enrutado** le permite configurar el enrutado de entrada y salida, es decir, configurar los buses de entrada y salida.

NOTA

Este rack de canal solo está disponible en la ventana de **MixConsole**.

Los buses de entrada se usan cuando graba en una pista de audio. En este caso, debe seleccionar desde qué bus de entrada se recibe el audio.

NOTA

Los ajustes que realice para el canal de entrada serán una parte permanente del archivo de audio grabado.

Los buses de salida se usan cuando reproduce un canal de audio, grupo, o FX. En este caso debe enrutar el canal a un bus de salida.

Configurar enrutado

Puede configurar los buses de entrada y de salida en el rack de **Enrutado** de **MixConsole**.

PRERREQUISITO

Configure buses y canales de grupo en la ventana **Conexiones de audio**.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de **MixConsole**, haga clic en **Racks** y active **Enrutado** para mostrar el rack de **Enrutado** encima de la sección de faders.
2. Haga clic en una de las ranuras del rack de **Enrutado** para abrir el menú emergente de enrutado de salida o entrada de un canal.
3. En el selector de enrutado, seleccione una entrada.
   - Para configurar el enrutado para varios canales seleccionados a la vez, pulse **Mayús**-**Alt/Opción** y seleccione un bus.
   - Para ajustar varios canales seleccionados a buses incrementales (el segundo canal seleccionado al segundo bus, el tercero al tercer bus, etc.), pulse **Mayús** y seleccione un bus.
   - Para desconectar asignaciones de bus de entrada o de salida, seleccione **Sin bus**.

Buses de entrada

El selector de enrutado de entrada solo lista buses que se correspondan con la configuración de canales.

NOTA

Si selecciona un canal de grupo como entrada de un canal de audio, puede grabar una mezcla (downmix).

Configuraciones de enrutado de entrada para canales monos

En canales mono están disponibles las siguientes configuraciones de enrutado de entrada:

- Buses de entrada mono o canales individuales dentro de un bus de entrada estéreo o surround.
- Entradas externas que están configuradas en la pestaña **Control Room** de la ventana **Conexiones de audio**.

  Pueden ser canales mono o individuales dentro de un bus estéreo o surround. También pueden ser dirigidas a la entrada **Talkback**.
- Buses de salida mono, buses de salida de grupo mono, o buses de salida de canal FX mono.

  Estos no deberían conllevar retroalimentación.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Enrutado en la página 396

Configuraciones de enrutado de entrada para canales estéreo

En canales estéreo están disponibles las siguientes configuraciones de enrutado de entrada:

- Buses de entrada mono o estéreo o subbuses estéreo dentro de un bus surround.
- Entradas externas que están configuradas en la pestaña **Control Room** de la ventana **Conexiones de audio**.

  Puede tratarse tanto de buses de entrada mono como de buses de entrada estéreo. También pueden ser dirigidas a la entrada **Talkback**.
- Buses de salida mono o estéreo, buses de salida de grupo mono o estéreo, y buses de salida de canal FX mono o estéreo.

  Estos no deberían conllevar retroalimentación.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Enrutado en la página 396

Configuraciones de enrutado de entrada para canales surround

En canales surround están disponibles las siguientes configuraciones de enrutado de entrada:

- Buses de entrada surround.
- Entradas externas que están configuradas en la pestaña **Control Room** de la ventana **Conexiones de audio**.

  Estas deben tener la misma configuración de entrada.
- Buses de salida.

  Estas deben tener la misma configuración de entrada y no debe conllevar retroalimentación.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Enrutado en la página 396

Buses de salida

Para buses de salida es posible cualquier asignación.

Puede enrutar la salida de canales de audio, instrumento, grupo, FX y rewire a los canales de salida, grupo, FX o usarla como fuente de side-chain de efecto.

Enrutar las salidas de múltiples canales de audio a un grupo le permite controlar los niveles de canales usando un fader y aplicar los mismos efectos y ecualización a todos los canales.

Usar canales de grupo

Puede dirigir las salidas de múltiples canales de audio a un grupo. Esto le permite controlar los niveles de canales usando un fader, aplicar los mismos efectos y EQ a todos los canales, etc. También puede seleccionar un canal de grupo como entrada de una pista de audio, para grabar una mezcla de pistas individuales, por ejemplo.

PRERREQUISITO

Ha creado y configurado una pista de canal de grupo en estéreo.

PROCEDIMIENTO

1. Enrute la pista de canal de grupo a un bus de salida.
2. Añada efectos al canal de grupo como efectos de inserción.
3. Enrute la pista de audio mono al canal de grupo.

RESULTADO

La señal de la pista de audio mono se envía directamente al grupo, donde pasa a través del efecto de inserción, en estéreo.

Pre (filtros/ganancia/fase)

El rack **Pre** para canales relacionados con audio le ofrece un filtro de paso bajo y paso alto, así como ajustes de ganancia y fase.

NOTA

Este rack de canal solo está disponible en la ventana de **MixConsole**.

En canales MIDI, el rack **Pre** le permite abrir el **Transformador de entrada**.

NOTA

No puede editar los ajustes del rack **Pre** en el visor de la curva de EQ.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de Transformador de entrada en la página 802
Ajustes del ecualizador en la página 402

Hacer ajustes de filtrado

Cada canal relacionado con audio tiene unos filtros aparte de paso alto y paso bajo, que le permiten atenuar señales cuyas frecuencias sean más altas o más bajas que la frecuencia de corte.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de **MixConsole**, haga clic en **Racks** y active **Pre (filtros/ganancia/fase)** para mostrar el rack **Pre** encima de la sección de faders.
2. Haga clic a la izquierda del filtro de corte alto para activar el filtro de corte alto. Tiene las siguientes opciones:
   - Arrastre el deslizador para ajustar la frecuencia de corte.

     El rango disponible comprende desde 20 kHz hasta 50 Hz.
   - Haga clic en **Seleccionar pendiente de filtro** a la derecha del filtro de corte alto para seleccionar una pendiente de filtrado.

     Puede elegir entre 6, 12, 24, 36 y 48 dB. El valor por defecto es 12 dB.
3. Haga clic a la izquierda del filtro de corte bajo para activar el filtro de corte bajo. Tiene las siguientes opciones:
   - Arrastre el deslizador para ajustar la frecuencia de corte.

     El rango disponible comprende desde 20 Hz hasta 20 kHz.
   - Haga clic en **Seleccionar pendiente de filtro** a la derecha del filtro de corte bajo para seleccionar una pendiente de filtrado.

     Puede elegir entre 6, 12, 24, 36 y 48 dB. El valor por defecto es 12 dB.

RESULTADO

Los ajustes cambiados son visibles en el visor de la curva. Si desactiva los filtros de corte alto y corte bajo, las curvas de filtrado se eliminan del visor. Los filtros de corte alto y corte bajo en bypass se muestran de diferente color.

Hacer ajustes de ganancia de entrada

El deslizador **Pre-gan.** le permite cambiar el nivel de una señal antes de que llegue a la sección de efectos y EQ. Esto es útil ya que el nivel que entra en determinados efectos puede cambiar el modo en que la señal se ve afectada. Un compresor, por ejemplo, puede ser forzado a trabajar de un modo distinto al elevar la ganancia de entrada. La ganancia también se puede usar para elevar el nivel de señales grabadas pobremente.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de **MixConsole**, haga clic en **Racks** y active **Pre (filtros/ganancia/fase)** para mostrar el rack **Pre** encima de la sección de faders.
2. Arrastre el deslizador de **Ganancia** hacia la izquierda o la derecha para atenuar o realzar la ganancia.

Hacer ajustes de fase

Cada canal relacionado con audio y canal de entrada/salida tiene un botón **Fase** que le permite corregir la fase de líneas balanceadas y micrófonos que están cableados al revés o que están fuera de fase debido a su colocación.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de **MixConsole**, haga clic en **Racks** y active **Pre (filtros/ganancia/fase)** para mostrar el rack **Pre** encima de la sección de faders.
2. Active **Fase** para invertir la polaridad de la fase de la señal.

Inserciones

El rack **Inserciones** de los canales relacionados con audio tienen ranuras de efectos de inserción, que le permiten cargar efectos de inserción en un canal. En canales MIDI puede cargar inserciones MIDI.

Para más información, vea el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Efectos de audio en la página 460

Añadir efectos de inserción

Puede añadir efectos de inserción a canales **MixConsole**.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de **MixConsole**, haga clic en **Racks** y active **Inserciones** para mostrar el rack de **Inserciones** encima de la sección de faders.
2. Haga clic en una de las ranuras de inserción para abrir el selector de inserción.
3. Haga clic en un efecto de inserción para seleccionarlo.

RESULTADO

El efecto de inserción seleccionado se carga y se activa automáticamente. Se abre su panel de plug-in.

Cambiar el número de ranuras pre-fader/post-fader

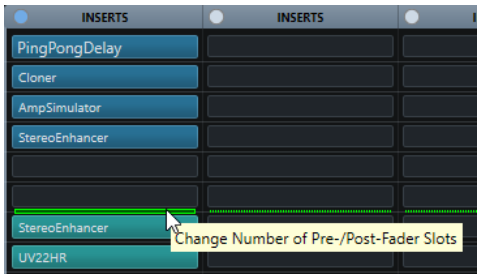
Para cada canal relacionado con audio, puede añadir inserciones pre-fader y post-fader, y puede ajustar su número.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Haga clic derecho en un efecto de inserción en una posición pre-fader y, en el menú contextual, seleccione **Ajustar como última ranura pre-fader**.
  - Haga clic y arrastre el separador de ranuras pre-/post-fader hacia arriba o hacia abajo.

RESULTADO

Se ajusta el número de ranuras pre-fader y post-fader. El color y la línea separadora muestran qué efecto es pre-fader y qué efecto es post-fader.



Bypass de efectos de inserción

Puede hacer bypass de todos los efectos de inserción.

- Para poner todas las inserciones en bypass, haga clic en **Bypass** encima del rack de **Inserciones**.
- Para hacer bypass de una única inserción, haga clic en el botón que está a la izquierda de la ranura de inserciones.
- Para desactivar el bypass, haga clic en el botón otra vez.

Activar side-chaining en inserciones

Algunas de las inserciones tienen la funcionalidad side-chain.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en un efecto de inserción.
2. En el menú contextual, seleccione **Activar/Desactivar side-chaining**.

Guardar/Cargar presets de cadena de FX

Puede guardar y cargar todos los ajustes del rack de inserciones usando presets de cadena de FX. Los presets de cadena de FX tienen la extensión de nombre de archivo `.fxchainpreset`.

PROCEDIMIENTO

- En la esquina superior derecha del rack de **Inserciones**, abra el menú emergente **Presets** y realice una de las siguientes acciones:
  - Para guardar los ajustes actuales como preset, seleccione **Guardar preset de cadena de FX** y nombre su preset.
  - Para cargar un preset, seleccione **Cargar preset de cadena de FX** y seleccione un preset.

  NOTA

  También puede aplicar ajustes de inserciones junto con ajustes de EQ y channel strip desde los presets de pista. Puede cargar, etiquetar, y guardar presets de cadena de FX en el **MediaBay**.

Ecualizadores (EQ)

El rack **Ecualizadores (EQ)** solo está disponible para canales relacionados con audio. Tiene un ecualizador paramétrico con hasta 4 bandas para cada canal de audio.

NOTA

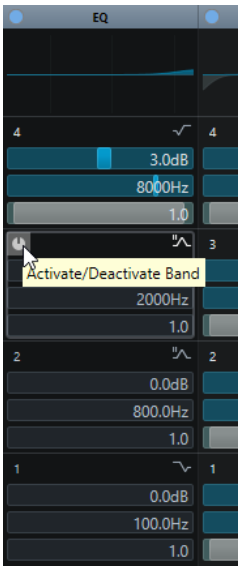
Este rack de canal solo está disponible en la ventana de **MixConsole**.

Activar bandas del ecualizador

En el rack de **EQ** puede activar hasta 4 bandas de EQ para cada canal de audio.

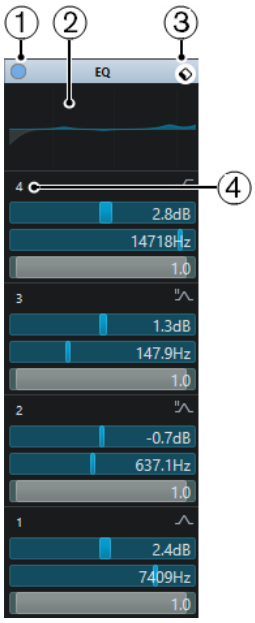
PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de **MixConsole**, haga clic en **Racks** y active **Ecualizadores** para mostrar el rack de **EQ** encima de la sección de faders.
2. Haga clic en **Activar/Desactivar banda** para activar una banda de ecualización.



Ajustes del ecualizador

Puede hacer ajustes del ecualizador en las 4 bandas. Estas tienen valores de frecuencia por defecto diferentes y nombres Q diferentes. Sin embargo, todas tienen el mismo rango de frecuencias (20 Hz a 20 kHz). Puede especificar tipos de filtro diferentes para cada módulo individual.



1 Bypass de EQ

Haga clic para omitir todas las bandas de EQ.

2 Visor de curva

Haga clic en el visor de un canal para mostrar una versión más grande. El visor también está disponible en la sección **Ecualizadores** del **Inspector** de pista de la ventana de **Proyecto** y en la ventana de **Configuraciones de canal**.

Hacer clic en el visor de curva agranda la vista y muestra un cursor de retícula. La posición del ratón actual muestra la frecuencia, valor de nota, desplazamiento y nivel encima o debajo del visor.

- Haga clic para añadir un punto de curva y active la banda de EQ correspondiente.
- Haga doble clic en el punto de la curva para desactivarlo.
- Arrastre el punto de curva hacia arriba o hacia abajo para ajustar la ganancia.
- Pulse **Ctrl/Cmd** para editar solo la ganancia.
- Arrastre hacia la izquierda o la derecha para ajustar la frecuencia.
- Pulse **Alt/Opción** para editar solo la frecuencia.
- Pulse **Mayús** mientras arrastra para ajustar el factor Q.
- Para invertir la curva de EQ, abra el menú contextual y seleccione **Invertir ajustes de EQ**.

La curva final muestra los ajustes de EQ, así como los filtros de corte alto y corte bajo de los ajustes del rack **Pre**. Los ajustes de filtros en bypass se muestran de un color diferente a los ajustes activos. Los ajustes de filtros desactivados se ocultan del visor.

NOTA

No puede editar los filtros de corte alto y corte bajo en el visor de la curva. Para editar los filtros, abra el rack **Pre**.

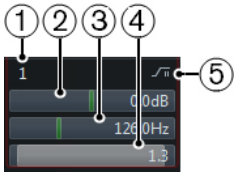
3 Seleccionar preset

Abre un menú emergente en el que puede cargar/guardar un preset.

4 Activar/Desactivar banda

Haga clic para activar/desactivar una banda de ecualización.

Ajustes de banda



1 Activar/Desactivar banda

Activa/Desactiva la banda de ecualización.

2 Ganancia

Establece la cantidad de corte o realce. El rango es ±24 dB.

3 Frecuencia

Establece la frecuencia central del rango de frecuencias que se cortarán o realzarán. Puede establecer la frecuencia bien en Hz o bien como un valor de nota. Si introduce un valor de nota, la frecuencia se muestra en Hz. Por ejemplo, un valor de nota de A3 establece la frecuencia a 440 Hz. Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo, introduzca A5 -23 o C4 +49.

NOTA

Asegúrese de que introduce un espacio entre la nota y el desplazamiento en centésimas. Solo en este caso se tienen en cuenta los desplazamientos en centésimas.

4 Factor Q

Determina la anchura del rango de frecuencias afectado. Valores más altos proporcionan un rango de frecuencias más estrecho.

5 Seleccionar tipo de banda de EQ

Abre un menú emergente en el que puede seleccionar un tipo de ecualización para la banda. Las bandas 1 y 4 pueden actuar como filtros paramétricos, shelving, o de corte alto/bajo. Las bandas de EQ 2 y 3 siempre son filtros paramétricos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Hacer ajustes de filtrado en la página 399

Guardar/Cargar presets de EQ

Puede guardar y cargar presets de EQ.

PROCEDIMIENTO

- En la esquina superior derecha del rack de **EQ**, abra el menú emergente de presets y realice una de las siguientes acciones:
  - Para guardar los ajustes actuales como preset, seleccione **Guardar preset** y nombre su preset.
  - Para cargar un preset, seleccione **Cargar preset** y seleccione un preset.

NOTA

También puede aplicar ajustes de EQ junto con ajustes de inserciones y de channel strip desde los presets de pista. Puede cargar, etiquetar, y guardar presets de EQ en el **MediaBay**.

Channel strips

El rack de **Channel strip** solo está disponible en los canales relacionados con audio. Le permite cargar módulos de procesado integrados, en canales diferentes. Arrastrando y soltando puede cambiar la posición de módulos específicos en el flujo de la señal.

NOTA

El rack **Channel strip** solo está disponible en la ventana de **MixConsole**.

Puerta de ruido

Le permite silenciar señales de audio por debajo del nivel de umbral establecido. Tan pronto como el nivel de la señal exceda el umbral establecido, la puerta se abrirá para dejar pasar la señal a través.

Compressor

Le permite crear efectos de compresión suaves. Arrastre el compresor hacia arriba o hacia abajo para cambiar su posición en el flujo de la señal.

EQ

Le permite hacer ajustes de EQ.

Herramientas

Proporciona varias herramientas.

Sat

Le permite añadir calidez al sonido.

Limitar

Le permite evitar el clipping incluso a niveles elevados.

Puerta de ruido

La puerta de ruido silencia las señales de audio por debajo de un umbral establecido. Tan pronto como el nivel de la señal sobrepase el umbral, la puerta se abrirá para dejar pasar la señal a través de ella.

Threshold

Determina el nivel en el que se activa la puerta **Gate**. Los niveles de señal por encima del umbral establecido abren la puerta, y las señales por debajo del umbral establecido cierran la puerta.

Range

Ajusta la atenuación de la puerta cuando está cerrada. Cuanto más alto sea el valor, más alto será el nivel de la señal que pasa a través de la puerta cerrada.

Attack

Establece el tiempo después del cual se abre la puerta cuando se dispara.

Release

Establece el tiempo después del cual se cerrará la puerta.

Escuchar filtro

Le permite monitorizar la señal filtrada.

Activar filtro

Activa/Desactiva el side-chain interno y le permite configurar un filtro para modificar la detección de señal.

Auto release

Busca automáticamente el mejor ajuste de release para el material de audio.

Filter Frequency

Si el side-chain interno está activado, este parámetro ajusta la frecuencia de filtrado de la detección de señal.

Factor Q

Si el side-chain interno está activado, este parámetro ajusta la resonancia del filtro de la detección de señal.

LED de estado

Indica si la puerta está abierta (el LED se enciende de color verde), cerrada (el LED se enciende de color rojo), o en un estado intermedio (el LED se enciende de color amarillo).

Compressor

El módulo de channel strip reduce el rango dinámico del audio, haciendo que los sonidos más flojos suenen más altos o que los sonidos más altos suenen más flojos, o ambas cosas.

Abra el menú emergente para seleccionar entre **Standard Compressor**, **Tube Compressor** y **VintageCompressor**.

Standard Compressor

El **Standard Compressor** le permite crear efectos de compresión suaves. Arrastre el compresor hacia arriba o hacia abajo para cambiar su posición en el flujo de la señal.

Threshold

Determina el nivel en el que arranca el compresor. Solo se procesan los niveles de señales que están por encima del umbral establecido.

Ratio

Ajusta la cantidad de reducción de ganancia que se aplica a las señales por encima del umbral establecido. Una proporción de 3:1 significa que por cada 3 dB que aumenta el nivel de entrada, el nivel de salida aumenta en 1 dB.

Attack

Determina lo rápido que responde el compresor a las señales por encima del umbral establecido. Si el tiempo de ataque es largo, una mayor parte de la señal pasará sin ser procesada.

Release

Establece el tiempo después del cual la ganancia vuelve al nivel original cuando la señal cae por debajo del umbral.

Auto make-up

Ajusta automáticamente la salida para compensar la pérdida de ganancia.

Auto release

Busca automáticamente el mejor ajuste de **Release** para el material de audio.

Ganancia make-up

Compensa la pérdida de ganancia de salida que causa la compresión.

LED de reducción de ganancia

Indica la cantidad de compresión de la señal.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Standard Compressor – Vista Detalles en la página 425

Tube Compressor

El **Tube Compressor** con simulación de válvulas integrada le permite conseguir unos efectos de compresión suaves y cálidos. El medidor VU muestra la cantidad de reducción de ganancia. Este compresor tiene una sección side-chain interna que le permite filtrar la señal de disparo.

Input Gain
Determina la cantidad de compresión. A mayor ganancia de entrada, más compresión se aplica.

Output Gain
Establece la ganancia de salida.

LED de reducción de ganancia
Indica la cantidad de compresión de la señal.

Attack
Determina lo rápido que responde el compresor. Si el tiempo de ataque es largo, una mayor parte del inicio de la señal pasará sin ser procesada.

Release
Establece el tiempo después del cual la ganancia vuelve al nivel original.

Auto release
Busca automáticamente el mejor ajuste de **Release** para el material de audio.

Drive
Controla la cantidad de saturación de válvulas.

Mix
Establece el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Tube Compressor – Vista Detalles en la página 425

VintageCompressor

El **VintageCompressor** está modelado según los compresores de tipo vintage.

Input Gain
En combinación con el ajuste **Output Gain**, este parámetro determina la cantidad de compresión. Cuanto mayor es el ajuste de ganancia de entrada y menor es el ajuste de ganancia de salida, más compresión se aplica.

Output Gain
Establece la ganancia de salida.

Attack
Determina lo rápido que responde el compresor. Si el tiempo de ataque es largo, una mayor parte de la señal pasará sin ser procesada.

Release
Establece el tiempo después del cual la ganancia vuelve a su nivel original.

Modo de ataque (Punch)
Si esta opción está activada, se conserva la fase inicial del ataque de la señal, manteniendo la pegada original en el material de audio, incluso con ajustes cortos de **Ataque**.

Auto release
Busca automáticamente el mejor ajuste de **Release** para el material de audio.

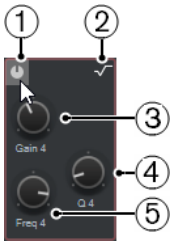
LED de reducción de ganancia

Indica la cantidad de compresión de la señal.

VÍNCULOS RELACIONADOS
VintageCompressor - Vista Detalles en la página 426

EQ

Puede hacer ajustes del ecualizador en las 4 bandas. Estas tienen valores de frecuencia por defecto diferentes y nombres Q diferentes. Sin embargo, todas tienen el mismo rango de frecuencias (20 Hz a 20 kHz). Puede especificar tipos de filtro diferentes para cada módulo individual.



1 **Activar/Desactivar banda**

Activa/Desactiva la banda de ecualización.

2 **Seleccionar tipo de banda de EQ**

Abre un menú emergente en el que puede seleccionar un tipo de ecualización para la banda. Las bandas 1 y 4 pueden actuar como filtros paramétricos, shelf o de corte alto/bajo. Las bandas de EQ 2 y 3 siempre son filtros paramétricos.

3 **Ganancia**

Establece la cantidad de corte o realce. El rango es ±24 dB.

4 **Factor Q**

Determina la anchura del rango de frecuencias afectado. Valores más altos proporcionan un rango de frecuencias más estrecho.

5 **Frecuencia**

Establece la frecuencia central del rango de frecuencias que se cortarán o realzarán.

Herramientas

Proporciona herramientas que le permiten reducir la sibilancia y atenuar o realzar la ganancia de la fase de ataque y liberación del audio.

DeEsser

Este módulo de channel strip reduce la sibilancia, principalmente en grabaciones de voces y discursos. Básicamente, es un tipo especial de compresor que se afina para que sea especialmente sensible a las frecuencias producidas por el sonido s. Una colocación cercana de un micrófono de proximidad y la ecualización pueden conllevar situaciones en las que el sonido general sea correcto pero haya problemas con sibilantes.

Threshold

Ajusta un umbral para el nivel de señal entrante por encima del cual el plug-in empieza a reducir los sibilantes.

Reduction

Controla la intensidad del efecto de de-essing.

Auto Threshold

Automáticamente y continuamente elige un ajuste de umbral óptimo independiente de la señal de entrada. La opción **Auto Threshold** no funciona en señales de nivel bajo (nivel de pico <-30 dB). Para reducir los sibilantes en una señal así, ajuste el umbral manualmente.

Release

Establece el tiempo después del cual el efecto de-essing vuelve a cero cuando la señal cae por debajo del umbral.

Solo

Le permite poner en solo la banda de frecuencias para buscar la posición apropiada y la anchura de esa banda.

Diff

Le permite escuchar los sonidos que el de-esser elimina de la señal.

Low-Frequency

Le permite establecer la banda de frecuencias bajas.

High-Frequency

Le permite establecer la banda de frecuencias altas.

LED de reducción de ganancia

Indica la cantidad de compresión de la señal.

EnvelopeShaper

Este módulo de channel strip se puede usar para atenuar o realzar la ganancia de las fases de ataque (attack) y liberación (release) del audio. Puede usar los potenciómetros para cambiar valores de parámetros. Vaya con cuidado al realzar la ganancia, y si es necesario reduzca el nivel de salida para evitar el clipping.

Attack

Cambia la ganancia de la fase de ataque de la señal.

Release

Cambia la ganancia de la fase de release de la señal.

Attack Length

Determina la duración de la fase de ataque.

Output Gain

Establece el nivel de salida.

Sat

Le permite añadir calidez al sonido. Abra el menú emergente para seleccionar entre **Magneto II**, **Tape Saturation**, y **Tube Saturation**.

Magneto II

Este módulo de channel strip simula la saturación y compresión de la grabación en magnetófonos analógicos.

Saturation

Determina la cantidad de saturación y la generación de sobretonos. Esto conlleva un pequeño aumento de la ganancia de entrada.

Low-Frequency

Establece el rango de frecuencias de la banda del espectro sobre la que se aplica el efecto de cinta.

Para evitar la saturación de frecuencias bajas, establezca el valor a 200 Hz o 300 Hz.

HF-Adjust

Establece la cantidad de contenido en frecuencias altas de la señal saturada.

High-Frequency

Establece el rango de frecuencias de la banda del espectro sobre la que se aplica el efecto de cinta.

Para evitar la saturación de frecuencias muy altas, ajuste este parámetro a valores por debajo de 10 kHz.

HF-Adjust On/Off

Activa/Desactiva el filtro **HF-Adjust**.

Solo

Le permite oír solo el rango de frecuencias ajustado, incluyendo el efecto de simulación de cinta. Esto le ayuda a determinar el rango de frecuencias apropiado.

Output

Le permite ajustar el nivel de salida.

LED de cantidad de saturación

Indica la cantidad de saturación de la señal.

Tape Saturation

Este módulo de channel strip simula la saturación y compresión de la grabación en magnetófonos analógicos.

Drive

Controla la cantidad de saturación de cinta.

Low-Frequency

Es un filtro de shelving con frecuencia fija.

High-Frequency

Es un filtro de corte alto. Use el fader de frecuencia para reducir la dureza de la señal de salida.

Dual

Simula el uso de dos magnetófonos.

Auto Gain

Ajusta la ganancia automáticamente.

Output

Establece la ganancia de salida.

Drive Amount LED

Indica la cantidad de drive de la señal.

Tube Saturation

Este módulo de channel strip simula la saturación y la compresión de las grabaciones en compresores de válvulas analógicos.

Drive

Controla la cantidad de saturación de válvulas.

Low-Frequency

Es un filtro de shelving con frecuencia fija.

High-Frequency

Es un filtro de corte alto. Use el fader de frecuencia para reducir la dureza.

Output Gain

Establece la ganancia de salida.

Drive Amount LED

Indica la cantidad de drive de la señal.

Limitar

Le permite evitar el clipping incluso a niveles elevados. Abra el menú emergente para seleccionar entre **Brickwall Limiter**, **Maximizer**, y **Standard Limiter**.

Brickwall Limiter

Brickwall Limiter se encarga de que el nivel de salida jamás sobrepase un límite establecido. Debido a su tiempo de ataque rápido, **Brickwall Limiter** puede reducir incluso los picos de nivel de audio cortos sin crear artefactos audibles. Sin embargo, este módulo de channel strip crea una latencia de 1 ms.

Umbral

Determina el nivel en el que arranca el limitador. Solo se procesan los niveles de señales que están por encima del umbral establecido.

Release

Establece el tiempo después del cual la ganancia vuelve al nivel original cuando la señal cae por debajo del umbral.

Auto release

Busca automáticamente el mejor ajuste de **Release** para el material de audio.

LED de reducción de ganancia

Muestra la cantidad de reducción de ganancia.

Maximizer

Este módulo de channel strip sube la sonoridad del material de audio sin riesgo de clipping.

Optimize

Determina la sonoridad de la señal.

Mix Amount

Establece el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

Output

Determina el nivel de salida máximo. Establézcalo a 0 dB para evitar el clipping.

LED de reducción de ganancia

Muestra la cantidad de reducción de ganancia.

Standard Limiter

Este módulo de channel strip está diseñado para asegurarse de que el nivel de salida no sobrepasa un nivel de salida establecido, para evitar clipping en dispositivos siguientes. **Standard Limiter** puede ajustar y optimizar el parámetro **Release** automáticamente según el material de audio, o se puede ajustar manualmente.

Input

Ajusta la ganancia de entrada.

Release

Establece la cantidad de tiempo que tarda la ganancia en volver a su nivel original. Si **Auto release** está activado, **Standard Limiter** busca automáticamente el mejor ajuste de release para el material de audio.

Output

Determina el nivel de salida máximo.

LED de reducción de ganancia

Muestra la cantidad de reducción de ganancia.

Guardar/Cargar presets de strip

Puede guardar y cargar presets de strip. Los presets de strip tienen la extensión de archivo `.strippreset`.

PROCEDIMIENTO

- En la esquina superior derecha del rack de **Channel strip**, abra el menú emergente **Presets** y realice una de las siguientes acciones:
  - Para guardar los ajustes actuales como preset, seleccione **Guardar preset de strip** y nombre su preset.
  - Para cargar un preset, seleccione **Cargar preset de strip** y seleccione un preset.

NOTA

También puede aplicar ajustes de channel strip junto con ajustes de inserciones y EQ desde los presets de pista. Puede cargar, etiquetar, y guardar presets de strip en el **MediaBay**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Cargar presets de strip en la página 692

Envíos

El rack de **Envíos** para canales relacionados con audio tiene ranuras de efectos que le permiten cargar efectos de envío, y deslizadores de valores para establecer el nivel de envío de un canal. Para canales MIDI, el rack de **Envíos** tiene ranuras de efectos de envío que le permiten cargar efectos de envío.

Puede usar envíos para enrutar canales de audio, instrumento, grupo, FX y rewire a los canales de salida, grupo, FX o usarlos como fuentes de side-chain de efecto.

Añadir efectos de envío

En el rack de **Envíos** puede añadir efectos de envío.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de **MixConsole**, haga clic en **Racks** y active **Envíos** para mostrar el rack encima de la sección de faders.
2. Haga clic en una de las ranuras de envío para abrir el selector de envío.
3. Haga clic en un efecto de envío para seleccionarlo.

   Se carga el efecto de envío seleccionado.

4. Haga clic a la izquierda de la ranura para activar el envío.

Bypass de efectos de envío

Puede hacer bypass de todos los efectos de envío.

- Para poner todos los envíos en bypass, haga clic en el botón bypass que está encima del rack de **Envíos**.
- Para desactivar el bypass, haga clic en el botón otra vez.

Añadir canales FX a un envío

Desde dentro de **MixConsole** puede añadir una pista de canal FX que esté enrutada a un envío.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en la ranura de envío para abrir el menú contextual.
2. Seleccione **Añadir canal FX a <nombre del envío>**.
3. En la ventana **Añadir pista de canal FX**, seleccione el efecto y la configuración.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

La pista de canal FX se añade a la ventana de **Proyecto**, y el envío se enruta automáticamente a ella.

Envíos cue

Los envíos cue le permiten crear mezclas de referencia para que los intérpretes puedan oírlas durante la grabación. Esencialmente, los envíos de referencia son envíos auxiliares que se enrutan a las salidas de canales de referencia en la **Control Room**.

NOTA

Este rack de canal solo está disponible en la ventana de **MixConsole**.

Para cada canal cue (de guía) definido en la ventana **Conexiones de audio**, cada canal en **MixConsole** tiene un envío cue, con nivel, panorama y selección pre/post-fader.

Añadir envíos cue

Puede añadir envíos cue que se enrutan a las salidas de canales de referencia en la **Control Room**.

PRERREQUISITO

Cree un canal cue en la ventana **Conexiones de audio** y active la **Control Room**.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de **MixConsole**, haga clic en **Racks** y active **Envíos cue** para mostrar el rack de encima de la sección de faders.
2. Haga clic en una de las ranuras para abrir el selector de envío.
   Se muestran los envíos cue.
3. Haga clic a la izquierda de la ranura para activar el envío cue.

RESULTADO

Ahora puede cambiar los ajustes de nivel y panorama.

Enrutado directo

Además de la salida principal, el **Enrutado directo** puede configurar hasta 7 destinos de enrutado que se colocan postfader y postpanoramizador en la ruta de la señal. De esta forma puede cambiar el destino de los canales y crear diferentes versiones de mezclado de una sola vez.

En el rack de **Enrutado directo**, la primera ranura de enrutado imita al enrutado de la salida principal.

Las funciones de enrutado directo están disponibles para pistas de audio, instrumento, canal FX, grupos y buses de salida. También puede ajustar y activar salidas para varios canales seleccionados a la vez.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar Enrutado directo en la página 414
Mezcla automática (downmix) en la página 415

Configurar Enrutado directo

En el rack de **Enrutado directo** puede asignar hasta 8 destinos de enrutado a cada canal.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de **MixConsole**, haga clic en **Racks** y active **Enrutado directo**.
   El rack de **Enrutado directo** se muestra encima de la sección de faders.
2. Seleccione todos los canales para los que quiera configurar los mismos destinos, pulse **Mayús** - **Alt/Opción** y haga clic en la primera ranura del rack de **Enrutado directo**.
3. En el selector de enrutado, seleccione la salida principal para los canales seleccionados.

   NOTA

   Le recomendamos que elija el mismo conjunto de destinos para todos los canales que vayan juntos. La salida principal debería tener también la configuración de canal más ancha, ya que se usa como referencia para todos los destinos de salida adicionales.

   IMPORTANTE

   El enrutado de la salida principal de la primera ranura de **Enrutado directo** define la anchura del canal. Para que varias funciones de Cubase funcionen como es debido, por ejemplo **Exportar mezcla de audio** o el panorama surround, el enrutado de la salida principal debe ser el correcto.
4. Haga clic en la siguiente ranura de destino y seleccione otra salida.
5. Haga esto para todas las ranuras de destino que necesite (hasta 8).
   Después de enrutar sus pistas de audio a grupos, puede enrutar los grupos a buses de salida.
6. Para cada canal, ahora puede activar el destino de ruta apropiado haciendo clic en la ranura correspondiente.
   Los destinos de enrutado activos se encienden.

Automatizar cambios de destinos

PROCEDIMIENTO

1. Reproduzca su proyecto y tome nota de las posiciones en las que son necesarios cambios de ruta.
2. Active la escritura en la pista correspondiente.
3. En el momento concreto haga clic en el destino de enrutado al que quiere cambiar.
   El nuevo destino está activo ahora, y el cambio se ha guardado como dato de automatización.
4. Continúe para grabar cambios de destinos para su proyecto.

NOTA

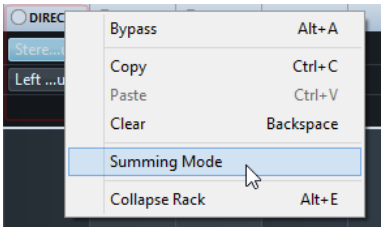
Para cambiar destinos para múltiples canales a la vez, seleccione estos canales y mantenga presionado **Mayús** - **Alt/Opción** al activar un destino diferente.

Alimentar señales a múltiples destinos

El enrutado directo le ofrece un modo de suma, que le permite alimentar sus señales a varias salidas a la vez. Esto es útil si quiere aplicar un efecto a varios stems a la vez, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. Configure sus buses de salida como destinos de rutas.
2. En el rack **Enrutado directo**, abra el menú contextual y active **Modo suma** en todos los canales que quiera sumar.



NOTA

Para activar este ajuste en todos los canales a la vez, use la función **Enlazar**.

3. Active todas las salidas a las que quiera enrutar los canales seleccionados.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar enrutado en la página 396

Mezcla automática (downmix)

La salida en la primera ranura de **Enrutado directo** define la anchura del canal. Debido a que otros destinos se colocan postpanorama en la ruta de señal, tienen la misma anchura de canal de inicio, y la señal necesita convertirse en consecuencia haciendo downmixing. Cubase lo hace automáticamente.

NOTA

Seleccione siempre la salida con la configuración de canales más ancha en la primera ranura. No se recomienda usar una configuración en la que la salida principal tiene menos canales que el

destino de enrutado directo, aunque sea técnicamente posible. El upmix podría llevarle a efectos laterales no esperados.

Al realizar un downmix automático de 5.1 a estéreo, los niveles se ajustan como sigue:

Downmix automático de 5.1 a estéreo

	L	R	C	Lfe	Ls	Rs
L	0.0		-3.01	-3.01	-6.02	
R		0.0	-3.01	-3.01		-6.02

Las señales de Centro y Lfe se dividen entre los canales L y R, Ls y Rs se envían a L y R respectivamente, pero reducidas en volumen.

Al realizar un downmix automático de música 7.1 (Dolby) a 5.1, los niveles se ajustan como sigue:

Downmix automático de música 7.1 (Dolby) a 5.1

	L	R	C	Lfe	Ls	Rs	Sl	Sr
L	0.0						-3.01	
R		0.0						-3.01
C			0.0					
Lfe				0.0				
Ls					0.0		-3.01	
Rs						0.0		-3.01

Las señales Sl y Sr se dividen en L/R y Ls/Rs respectivamente, pero reducidas en volumen.

Controles rápidos de pista

Los **Controles rápidos de pista** le dan acceso instantáneo a hasta 8 parámetros diferentes, por ejemplo, controles de pistas, de efectos o de instrumentos.

Esto le ahorra mucho tiempo de navegación a través de ventanas y secciones pertenecientes a su pista.

NOTA

Este rack de canal solo está disponible en la ventana de **MixConsole**.

Añadir controles rápidos de pista en el MixConsole

Puede añadir **Controles rápidos de pista** a **MixConsole**.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de **MixConsole**, haga clic en **Racks** y active **Controles rápidos de pista** para mostrar el rack encima de la sección de faders.
2. Haga clic en una de las ranuras para abrir un selector.
3. Seleccione un parámetro de la lista.

RESULTADO

El parámetro seleccionado se carga y se activa automáticamente como **Control rápido de pista**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Asignación de parámetros en la página 779

Paneles de dispositivo

Puede mostrar paneles de dispositivo, por ejemplo, para dispositivos MIDI externos, paneles de pistas de audio, o paneles de efectos de inserciones VST.

NOTA

Este rack de canal solo está disponible en la ventana de **MixConsole**.

Para más información sobre cómo crear o importar paneles de dispositivos MIDI, vea el documento aparte **Dispositivos MIDI**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Paneles de dispositivo en la página 820

Añadir notas a un canal de MixConsole

Puede añadir anotaciones a canales de **MixConsole**.

PROCEDIMIENTO

1. Active la barra de herramientas de **MixConsole**, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** y active **Blocs de notas**.

   La sección **Blocs de notas** se muestra encima de la sección de faders.
2. Seleccione el canal en el que quiera añadir notas, haga clic en la sección de bloc de notas e introduzca sus notas.
3. Para cerrar el bloc de notas, presione **Esc**, o haga clic en otra sección de **MixConsole**.

Aplicar colores de canal a controles de canal

También puede aplicar colores de canal a los controles de canal. Esto es útil si tiene muchos canales en la **MixConsole** y quiere diferenciarlos por su color.

PRERREQUISITO

Ha asignado colores de pistas/canales manual o automáticamente.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición** > **Preferencias**.
2. Abra la página **Interfaz de usuario** y seleccione **Colores de pistas y canales de MixConsole**.

3. En la sección **Colorear pistas y canales de MixConsole**, active **Canales de MixConsole**.
4. Opcional: Para ajustar el brillo de un canal seleccionado, ajuste el deslizador **Brillo para el canal seleccionado**.

   NOTA

   Por defecto, el canal seleccionado se muestra en gris. Si quiere mostrar el canal seleccionado en color, active **Mostrar color de canal seleccionado**. Entonces puede distinguirlo de los otros canales por su pronunciada fuerza de color.

5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Los colores de canales se aplican a los controles de canales.

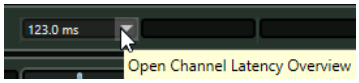
VÍNCULOS RELACIONADOS

Asignar colores automáticamente a nuevas pistas/canales en la página 177
Colorear pistas individualmente en la página 92
Colorear pistas seleccionadas en la página 91
Interfaz de usuario en la página 1227
Interfaz de usuario - Colores de pistas y canales de MixConsole en la página 1228

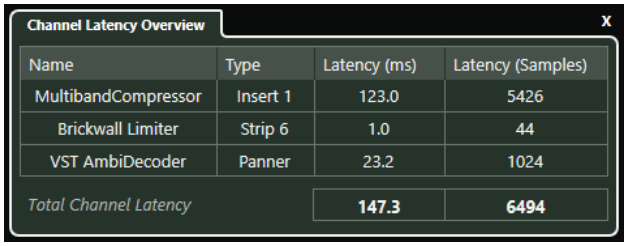
Vista general de latencia de canal

Las **Latencias de canal** muestran las latencias causadas por efectos de inserción o módulos de channel strip para canales relacionados con audio en el **MixConsole**.

- Para mostrar el visor de latencia de canal en la sección de faders del **MixConsole**, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas y active **Latencias de canal**.
- Para abrir una vista general de las latencias de un canal específico, haga clic en **Abrir vista general de latencia de canal**.



La **Vista general de latencia de canal** muestra la siguiente información:



Nombre

El nombre del efecto que causa la latencia.

Tipo

Indica si la latencia está causada por un efecto de inserción, un módulo de channel strip o un panoramizador.

Latencia (ms)

Muestra la latencia en milisegundos.

Latencia (muestras)

Muestra la latencia en muestras.

Latencia de canal total

Muestra la latencia total para ese canal en milisegundos y en muestras.

NOTA

Si quiere que cualquier retardo de plug-in se compense durante la reproducción, asegúrese de que la opción **Limitar compensación de retardo** está activada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Compensación de retardo en plug-ins en la página 462
Menú Funciones en la página 387
Limitar compensación de retardo en la página 766
Ventana de MixConsole en la página 363

Configuraciones de canal

Puede abrir cada canal de **MixConsole** en una ventana aparte de **Configuraciones de canal**. Esto le permite una mejor visión general y edición individual de canales y de sus ajustes.

La selección de canal de la ventana **Configuraciones de canal** está sincronizada con la selección de canal de **MixConsole**, y con la selección de pista de la ventana de **Proyecto**.

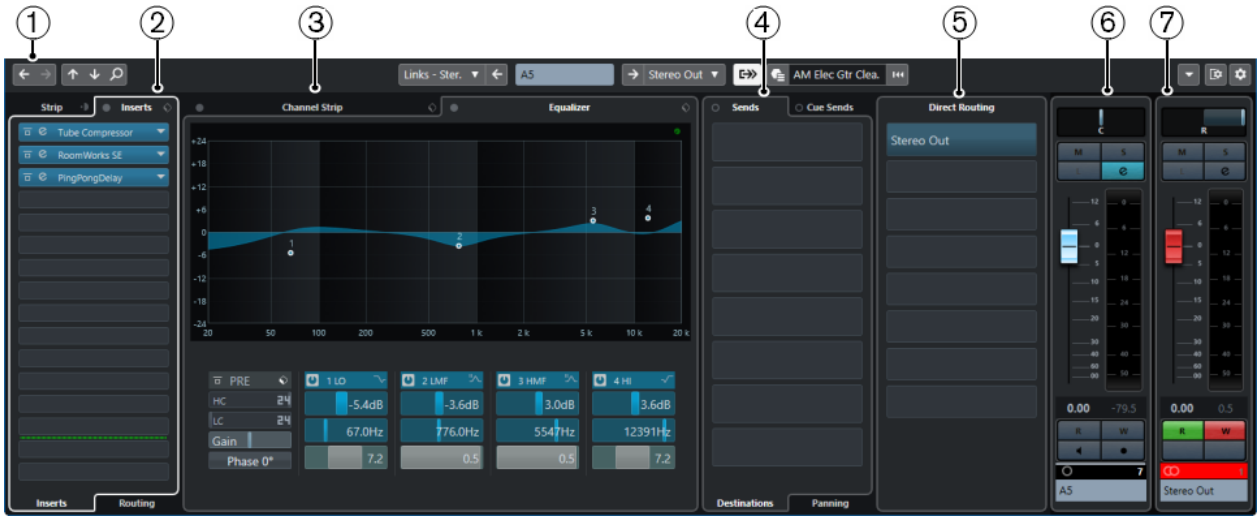
NOTA

Para separar la selección de canal de la ventana de **Configuraciones de canal** de la selección de canal de **MixConsole**, abra el **Menú Funciones** de la barra de herramientas de la ventana de **Configuraciones de canal** y desactive **Seguir botones 'e' o cambios de selección**.

Para separar la selección de canal de la ventana **Configuraciones de canal** de la selección de pista de la ventana de **Proyecto**, desactive **Sincronizar selección entre ventana de proyecto y MixConsole** en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Proyecto y MixConsole**).

Para abrir las configuraciones de canal de un canal relacionado con audio, haga uno de lo siguiente:

- En la sección de faders de **MixConsole**, seleccione el canal y haga clic en **Editar configuraciones de canal**.
- En la lista de pistas, seleccione la pista y, en la sección superior del **Inspector**, haga clic en **Editar configuraciones de canal**.
- En la lista de pistas, seleccione una pista, y en la pista haga clic en **Editar configuraciones de canal**.



La ventana de **Configuraciones de canal** se divide en varias secciones:

1 **Barra de herramientas**

La barra de herramientas muestra herramientas y atajos de ajustes y funciones en la ventana **Configuraciones de canal**.

2 **Inserciones/Strip**

La sección **Inserciones** tiene ranuras de efectos de inserción que le permiten cargar efectos de inserción en un canal. La sección **Strip** le permite cargar módulos de procesado integrados, en canales diferentes.

3 **Channel strip/Ecualizador**

La sección **Channel strip** le permite cargar módulos de procesado integrados, en canales diferentes. La sección **Ecualizador** tiene un ecualizador paramétrico con hasta 4 bandas para cada canal de audio.

4 **Envíos/Envíos cue**

La sección **Envíos** tiene ranuras de efectos de envío que le permiten cargar efectos de envío. La sección **Envíos cue** le permite crear mezclas de referencia para que los intérpretes puedan oírlas durante la grabación.

5 **Enrutado directo**

La sección **Enrutado directo** le permite configurar 7 destinos de enrutado que se colocan postfader y postpanoramizador en la ruta de la señal. De esta forma puede cambiar el destino de los canales y crear diferentes versiones de mezclado de una sola vez.

6 **Fader**

La sección de faders muestra el canal actual.

7 **Cadena de salida**

La cadena de salida le permite tener un control de los enrutados de salida más complicados.

Las secciones se distribuyen en zonas a la izquierda y a la derecha de la ventana **Configuraciones de canal**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configuraciones de canal – Inserciones de canal en la página 423
Configuraciones de canal – Channel strip en la página 423
Configuraciones de canal – Ecualizador en la página 428
Configuraciones de canal – Envíos de canal en la página 431
Configuraciones de canal – Enrutado directo en la página 432
Configuraciones de canal – Faders de canal en la página 432
Ajustes del ecualizador en la página 402

Editor de enrutado en la página 468
Enrutado directo en la página 414

Barra de herramientas de configuraciones de canal

La barra de herramientas de la ventana **Configuraciones de canal** contiene herramientas y atajos para ajustes y funciones de la ventana **Configuraciones de canal**.

Navegación de canal

Ir al último canal editado



Muestra el último canal editado en la ventana **Configuraciones de canal**. Esto solo está disponible si ha editado por lo menos 2 canales.

Ir al siguiente canal editado



Muestra el siguiente canal en la ventana **Configuraciones de canal**. Esto solo está disponible si ha editado por lo menos 2 canales.

Ir al anterior canal de MixConsole



Muestra el canal anterior de **MixConsole** en la ventana **Configuraciones de canal**.

Ir al siguiente canal de MixConsole



Muestra el canal siguiente de **MixConsole** en la ventana **Configuraciones de canal**.

Buscar canales



Le permite buscar por canales específicos y mostrarlos en la ventana de **Configuraciones de canal**.

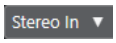
Separador izquierdo

Separador izquierdo

Las herramientas que se colocan a la izquierda del separador se muestran siempre.

Orígenes de canal

Entrada



Abre el nombre del canal de entrada.

Ir a entrada/Seleccionar una entrada



Muestra el canal de entrada en la ventana **Configuraciones de canal**.

Nombre de canal

Nombre de canal



Muestra el nombre del canal que se muestra en la ventana **Configuraciones de canal**.

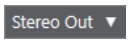
Destinos de canal

Ir a salida/Seleccionar una salida



Abre el canal de salida en la ventana **Configuraciones de canal**.

Salida



Muestra el nombre del canal de salida.

Editar instrumento

Editar instrumento VST



Le permite abrir el panel de control del instrumento VST. Esto solo está disponible para canales MIDI y de instrumento.

Cadena de salida

Mostrar cadena de salida



Muestra la cadena de salida. Esto le permite tener un control de los enrutados de salida más complicados.

Plantillas de pista

Cargar/Guardar preset de pista



Le permite cargar/guardar presets de pista.

Recargar preset de pista



Le permite recargar presets de pista.

Funciones de canal

Menú Funciones



Abre un menú emergente en el que puede seleccionar una función de **Configuraciones de canal**.

Controles de zona de ventana

Configurar disposición de ventanas



Le permite configurar la disposición de ventanas.

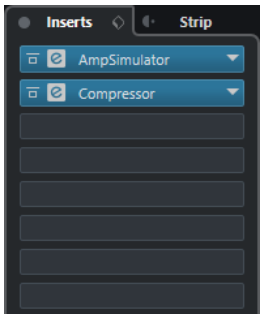
Configurar barra de herramientas



Abre un menú emergente en el que puede configurar qué elementos de la barra de herramientas son visibles.

Configuraciones de canal – Inserciones de canal

La sección **Inserciones de canal** se muestra en la ventana **Configuraciones de canal**.



Bypass inserciones

Omite los efectos de inserción del canal.

Inserciones

Le permite añadir efectos de inserción del canal.

Gestión de presets

Le permite cargar o guardar presets de cadena de FX.

Mover el channel strip a posiciones pre/post inserciones

Le permite mover el channel strip a posición prefader o a posición postfader en el flujo de la señal.

Strip

Le permite activar y configurar los módulos de channel strip del canal.

Enrutado

Le permite configurar el enrutado de efectos de inserción.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Configuraciones de canal en la página 419

Configuraciones de canal – Channel strip

La sección **Channel strip/Ecualizador** se muestra en la ventana **Configuraciones de canal**.



Bypass channel strip

Omite los módulos del channel strip del canal.

NOTA

Puede restablecer los módulos del channel strip del canal pulsando **Alt/Opción** y haciendo clic en este botón.

Channel strip

Le permite activar y configurar los módulos de channel strip del canal.

Gestión de presets

Le permite cargar o guardar presets de strip.

Módulos de channel strip

Se muestran los siguientes módulos de channel strip:

- Noise Gate
- Compressor
- EQ
- Tools
- Sat
- Limit

Puede cambiar la posición de los módulos de channel strip en la cadena de señal arrastrando.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Puerta de ruido en la página 405
Compressor en la página 406
EQ en la página 408
Herramientas en la página 408
Sat en la página 409
Limitar en la página 411
Configuraciones de canal en la página 419

Standard Compressor – Vista Detalles

El **Standard Compressor** tiene una vista de detalles con más controles y lecturas de valores de los medidores.

- Para abrir la vista de detalles, haga clic en **Editar módulo** .



En la vista de detalles, están disponibles los siguientes parámetros adicionales:

- Soft Knee/High Ratio
- Hold
- Analysis
- Sonido original
- Medidor de ganancia de entrada
- Medidor de ganancia de salida
- Medidor de reducción de ganancia

Puede cerrar la vista de detalles haciendo clic en **Cerrar módulo** .

VÍNCULOS RELACIONADOS
Standard Compressor en la página 406

Tube Compressor – Vista Detalles

El **Tube Compressor** tiene una vista de detalles con más controles y lecturas de valores de los medidores.

- Para abrir la vista de detalles, haga clic en **Editar módulo** .



En la vista de detalles, están disponibles los siguientes parámetros adicionales:

- Carácter
- Interruptor alto/bajo para relación
- Sección side-chain con frecuencia, filtro, tipo, factor Q y monitor
- Medidor de ganancia de entrada
- Medidor de ganancia de salida

Puede cerrar la vista de detalles haciendo clic en **Cerrar módulo** .

VÍNCULOS RELACIONADOS
Tube Compressor en la página 407

VintageCompressor - Vista Detalles

El **VintageCompressor** tiene una vista de detalles con más controles y lecturas de valores de los medidores.

- Para abrir la vista de detalles, haga clic en **Editar módulo** .



En la vista de detalles, están disponibles los siguientes parámetros adicionales:

- Mezcla
- Botones de relación
- Medidor de ganancia de entrada
- Medidor de ganancia de salida
- Medidor de reducción de ganancia

Puede cerrar la vista de detalles haciendo clic en **Cerrar módulo** .

VÍNCULOS RELACIONADOS
VintageCompressor en la página 407

Maximizer – Vista Detalles

El **Maximizer** tiene una vista de detalles con más controles y lecturas de valores de los medidores.

- Para abrir la vista de detalles, haga clic en **Editar módulo** .



En la vista de detalles, están disponibles los siguientes parámetros adicionales:

- Classic

  Este modo es adecuado para todos los estilos de música.
- Modern

  Este modo es particularmente adecuado para los estilos de música contemporáneos. **Release** le permite establecer el tiempo de release global, **Recover** le permite una recuperación más rápida al inicio de la fase de release.
- Soft Clip

  Active esto para empezar a limitar o distorsionar (clipping) la señal suavemente y para generar harmónicos que añaden una calidez característica de las válvulas al material de audio.
- Medidor de entrada/salida de alta resolución con reducción de ganancia.

Puede cerrar la vista de detalles haciendo clic en **Cerrar módulo** ✕.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Maximizer en la página 411

Configuraciones de canal – Ecualizador

La sección **Channel strip/Ecualizador** se muestra en la ventana **Configuraciones de canal**.



Bypass de ecualizadores

Omite los ajustes de ecualización del canal.

NOTA

Puede restablecer los ecualizadores pulsando **Alt/Opción** y haciendo clic en este botón.

Gestión de presets

Le permite cargar o guardar presets de ecualización.

Activar comparación de canales

Activa el modo comparación de canales que le permite ver y editar las curvas espectrales y los ajustes de EQ de dos canales al mismo tiempo.

Seleccionar canal de referencia

Le permite seleccionar el canal de referencia para la comparación de canales. Haga clic en **Solo** para poner el canal en solo.

Seleccionar el menú emergente Canal de comparación

Le permite seleccionar un canal como canal de comparación.

Ajustes de ecualizador

Abre el panel **Ajustes de ecualizador**.

Visor de ecualización

Le permite hacer ajustes de ecualización para las 4 bandas en un visor de gran tamaño de la curva de EQ con varios modos.

Aquí, también puede ver y editar la referencia y el canal de comparación.

NOTA

Puede modificar los ajustes de color del **Canal de referencia de EQ** y del **Canal de comparación de EQ** en el diálogo **Preferencias** (página **Interfaz de usuario—Colores de racks de MixConsole**).

Controles del ecualizador

Le permite hacer ajustes de ecualización para las 4 bandas en un visor de gran tamaño de la curva de EQ con varios modos.

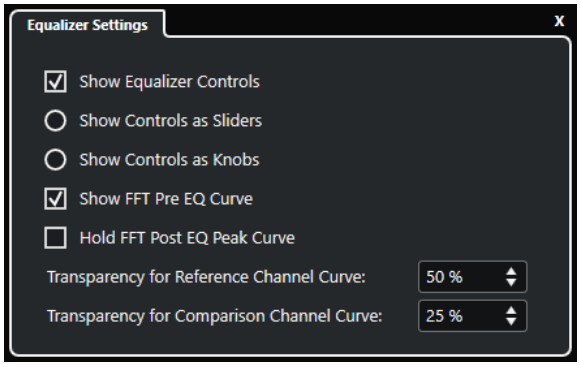
VÍNCULOS RELACIONADOS

Configuraciones de canal en la página 419

Panel Ajustes de ecualizador

El panel **Ajustes de ecualizador** le permite configurar el ecualizador.

- Para abrir el panel **Ajustes de ecualizador** haga clic en **Ajustes de ecualizador**, en la sección **Ecualizador** de la ventana **Configuraciones de canal**.



Mostrar controles del ecualizador

Muestra/Oculta controles del ecualizador.

Mostrar controles como deslizadores

Muestra los controles de ecualización como deslizadores.

Mostrar controles como diales

Muestra los controles de ecualización como diales.

Mostrar curva FFT pre EQ

Muestra/Oculta la curva FFT (Transformada rápida de Fourier) de entrada del canal de referencia.

Mantener la curva de pico FFT post EQ

Mantiene los valores de pico de la curva FFT (Transformada rápida de Fourier) de salida del canal de referencia.

Transparencia de curva de canal de referencia/comparación

Le permite ajustar la transparencia del área rellena de las curvas espectrales. Esto es útil si compara las curvas espectrales de dos canales y quiere ver ambas curvas espectrales al mismo tiempo, la curva del canal seleccionado delante y la curva del otro canal detrás.

Comparar canales

Puede comparar los ajustes de EQ y las curvas espectrales de dos canales en el visor de ecualización de la ventana **Configuraciones de canal**.

PROCEDIMIENTO

1. En **MixConsole**, seleccione un canal que quiera comparar con otro y haga clic en **Editar configuraciones de canal**.
2. En la ventana **Configuraciones de canal**, abra la sección **Channel strip/Ecualizador** y active la sección **Ecualizador**.

3. Haga clic en **Activar comparación de canales** y inicie la reproducción.
   Los ajustes de EQ y la curva espectral del canal de referencia seleccionado se muestran en el visor de EQ.
4. Abra el menú emergente **Seleccionar canal de comparación** y seleccione un canal que quiera comparar con el canal de referencia.
   Se muestran ambas curvas espectrales en el visor del ecualizador y puede compararlas y editarlas.
5. Haga uno de lo siguiente:
   - Ajuste los parámetros del canal de referencia seleccionado.
   - Haga clic en **Seleccionar canal de comparación** y ajuste los parámetros del canal de comparación seleccionado.

RESULTADO

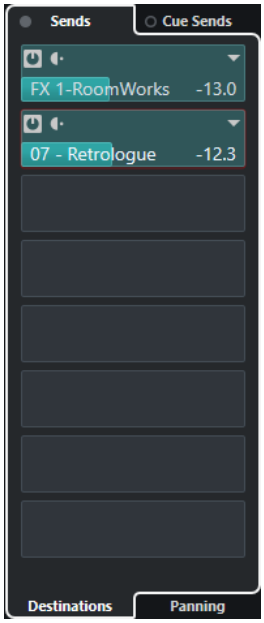
Ahora ha comparado y editado los parámetros de dos canales. Para comparar el canal de referencia con otro canal, abra el menú emergente **Seleccionar canal de comparación** de nuevo y seleccione un nuevo canal de comparación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Panel Ajustes de ecualizador en la página 430
Configuraciones de canal – Ecualizador en la página 428
Interfaz de usuario en la página 1227

Configuraciones de canal – Envíos de canal

La sección **Envíos de canal** se muestra en la ventana **Configuraciones de canal**.



Bypass envíos

Omite los efectos de envío del canal.

Envíos—Destinos

Le permite configurar un destino para los efectos de envío del canal.

Envíos—Panoramización

Le permite configurar la panoramización para los efectos de envío.

Bypass de envíos cue

Omite los efectos de envío cue del canal.

Envíos cue

Le permite añadir los efectos de envío cue del canal.

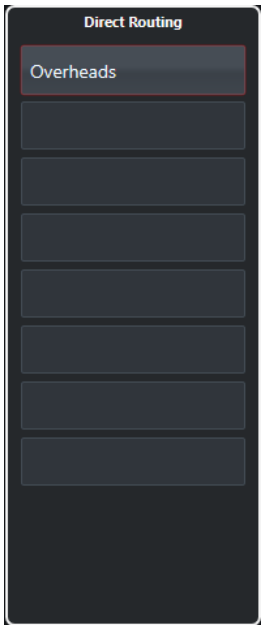
VÍNCULOS RELACIONADOS

Configuraciones de canal en la página 419

Configuraciones de canal – Enrutado directo

Puede abrir la sección **Enrutado directo** en la ventana **Configuraciones de canal**.

- Para abrir la sección **Enrutado directo** en la ventana **Configuraciones de canal**, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** y active **Enrutado directo**.



La sección **Enrutado directo** le permite configurar destinos de enrutado que se colocan postfader y postpanoramizador en la ruta de la señal. De esta forma puede cambiar el destino de los canales y crear diferentes versiones de mezclado de una sola vez.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configuraciones de canal en la página 419
Enrutado directo en la página 414

Configuraciones de canal – Faders de canal

Se muestra la sección **Faders de canal** en las **Configuraciones de canal**.



Los controles son los mismos que en la sección de faders de **MixConsole**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Sección de faders en la página 389
Configuraciones de canal en la página 419

Foco en teclado en MixConsole

La zona izquierda, la sección de racks de canal, y la sección de faders se pueden controlar con el teclado del ordenador.

Para que esto funcione, esta sección debe tener el foco. Si una sección tiene el foco del teclado, el borde que lo rodea se resalta con un color específico.

Activar foco en teclado

Para poder controlar **MixConsole** con el teclado, debe activar el foco en teclado.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en un área vacía de la sección para activar el foco en teclado.
2. Pulse **Tab** para activar la siguiente sección. Esto le permite moverse entre las secciones.
3. Pulse **Mayús**-**Tab** para activar la sección anterior.

Navegar en una sección

Una vez ha activado el foco de una sección, puede controlarla con el teclado del ordenador. En la sección de racks de canales y en la sección de faders, los controles que están seleccionados para el control con teclado se indican con un borde rojo.

- Para navegar a través de los controles, use las teclas **Flecha arriba**, **Flecha abajo**, **Flecha izquierda** o **Flecha derecha**.
- Para activar o desactivar un botón, pulse **Retorno**.
- Para expandir o contraer un rack activo, para abrir o cerrar un campo de valor en una ranura, o para abrir el panel del plug-in cargado, pulse **Retorno**.

- Para acceder a los controles de la zona izquierda, pulse **Ctrl/Cmd** - **Retorno**.
- Para acceder a los controles de la zona central, pulse **Retorno**.
- Para acceder a los controles de la zona derecha, pulse **Alt/Opción** - **Retorno**.
- Para cerrar un menú emergente o un panel de plug-in, pulse **Esc**.
- Para activar o desactivar el plug-in cargado, pulse **Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **Retorno**.

Faders VCA

Los faders VCA sirven como controles remotos de grupos de faders de canales en **MixConsole**.

VCA significa Voltage-Controlled Amplifier (amplificador controlado por voltaje). Los faders VCA se encontraban originalmente en las mesas de mezcla hardware. Permitían al usuario controlar los niveles de volumen de varios canales de mezclado con solo un fader. Para asignar faders de canales a un fader VCA, los respectivos canales deben estar físicamente conectados con el fader VCA.

En Cubase, la función del fader VCA se basa en el mismo concepto. Los faders VCA se asignan a un grupo de canales enlazados, un grupo enlazado. Los faders VCA controlan los siguientes parámetros del grupo enlazado: volumen, enmudecer, solo, escuchar, monitor, y grabar.

Cuando asigna faders VCA, se convierten en parte del grupo enlazado.

IMPORTANTE

Si un fader VCA controla un grupo enlazado, no puede controlar otro grupo enlazado. Si asigna un fader VCA a otro grupo, el fader VCA se elimina automáticamente del grupo anterior.

Puede crear varios faders VCA sin asignarlos a grupos enlazados directamente.

Desde un punto de vista técnico, mover un fader VCA a un nivel de dBs diferente añade o resta el valor a los valores originales de los canales del grupo enlazado.

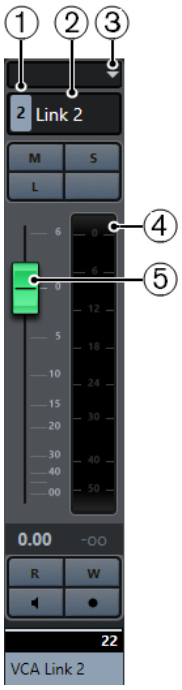
EJEMPLO

Un canal de un grupo enlazado tiene un nivel de -6 dB, el fader VCA está en la posición 0. Si mueve el fader VCA a un nivel de +3 dB, este valor se añade al nivel del canal enlazado. El canal enlazado ahora tiene un nivel de -3 dB.

Ajustes de faders VCA

Los canales de faders VCA son diferentes de los canales de faders normales.

En lugar del panoramizador, los faders VCA muestran el grupo enlazado al que están asignados. Los faders VCA también ofrecen un menú emergente que le permite cargar los ajustes de faders VCA.



1 Número de grupo enlazado

2 Nombre de grupo enlazado

3 Menú emergente del fader VCA

4 Medidor de pico que muestra el nivel sumado de todos los medidores de canales en el grupo enlazado

5 Manipulador de fader

El menú emergente del fader VCA tiene las siguientes opciones:

Editar ajustes de grupo enlazado

Le permite cambiar los ajustes del grupo enlazado.

Fader VCA controla grupo enlazado: <nombre del grupo enlazado>

Muestra el grupo enlazado que controla el fader VCA. Puede asignar el fader VCA a un grupo enlazado diferente. Esto elimina el fader VCA del grupo actual. También puede eliminar la asignación del fader VCA completamente. En esta caso, seleccione **Nada**. En todos los casos, debe especificar si quiere que los canales enlazados vuelvan a sus automatizaciones originales.

Combinar automatización de VCA y canales enlazados

Combina las curvas de automatización del fader VCA de los canales enlazados en la ventana de **Proyecto**. Esto hace que las curvas originales de automatización de los canales enlazados no se usen más. En la ventana de **Proyecto**, la automatización del fader VCA se restablece a la línea de valor estático. En **MixConsole**, el fader VCA se restablece a la posición 0.

NOTA

Si usa esta función junto con las curvas de automatización bézier, la curva de automatización combinada tendrá rampas lineales con resolución variable. Esto debería emular las curvas de bézier de forma tan precisa como sea posible.

Canales enlazados

Muestra qué canales están enlazados en el grupo enlazado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Automatización de faders VCA en la página 439
Crear transiciones suaves entre eventos de automatización (curvas de automatización de Bézier) en la página 737
Diálogo Ajustes de grupo enlazado en la página 383

Crear faders VCA en MixConsole

Puede crear faders VCA en **MixConsole**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **MixConsole**.
2. Haga clic derecho en la sección de faders y seleccione **Añadir fader VCA**.

RESULTADO

Esto crea un fader VCA no asignado y lo coloca en el extremo derecho de la sección de faders, delante de los canales de salida.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Asignar faders VCA a grupos enlazados en la página 438
Pista de Fader VCA en la página 144
Diálogo Añadir pista – VCA en la página 144

Crear faders VCA para una selección de canales

Puede seleccionar varios canales y conectar automáticamente los canales a un nuevo grupo enlazado, crear un fader VCA, y asignar el fader VCA a este grupo enlazado.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione varios canales en **MixConsole**.
2. Haga clic derecho en uno de los canales seleccionados.
3. En el menú contextual, seleccione **Añadir fader VCA a canales seleccionados**.

RESULTADO

Los canales están enlazados en un grupo enlazado. Se crea un fader VCA, se coloca a la derecha de los faders seleccionados, y se asigna al grupo enlazado. En la ventana de **Proyecto**, la pista VCA se coloca debajo de las pistas seleccionadas.

NOTA

Si se crea un fader VCA para una selección de canales, la opción **Selección** está desactivada por defecto en el grupo enlazado. Puede cambiar este ajuste en el diálogo **Ajustes de grupo enlazado**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Enlazar canales en la página 383
Cambiar los ajustes del grupo enlazado en la página 385
Diálogo Ajustes de grupo enlazado en la página 383

Asignar faders VCA a grupos enlazados

Puede enlazar canales y asignar faders VCA para controlarlos.

PRERREQUISITO

Ha seleccionado canales.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Enlazar** en la barra de herramientas de **MixConsole**.
2. En el diálogo **Ajustes de grupo enlazado**, haga clic en el campo **Nombre** para introducir un nombre para el grupo enlazado.
3. Active **Usar fader VCA**.
   El parámetro **Volumen** se desactiva automáticamente.
4. Especifique si quiere crear un nuevo fader VCA o seleccionar un fader VCA existente desde el menú emergente.
5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Los canales ahora se enlazan al fader VCA. Arriba de la sección de faders, la línea de visualización muestra el número y el nombre del grupo enlazado. El fader VCA también muestra el nombre del grupo enlazado.

NOTA

- Si quiere asignar el fader VCA a un grupo enlazado diferente, puede abrir el menú emergente del fader VCA, seleccionar **Fader VCA controla grupo enlazado: <nombre del grupo>**, y seleccionar un grupo diferente en la lista de grupos enlazados disponibles.
- Si quiere añadir un fader VCA rápidamente, seleccione **Añadir fader VCA a canales seleccionados**. Esto crea automáticamente un fader VCA con un nombre por defecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Ajustes de grupo enlazado en la página 383

Eliminar faders VCA de grupos enlazados

Puede eliminar faders VCA de grupos enlazados.

PRERREQUISITO

Ha seleccionado el fader VCA que quiere eliminar.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Editar ajustes de grupo enlazado** en la barra de herramientas de **MixConsole**.
2. En el diálogo **Ajustes de grupo enlazado**, desactive **Usar fader VCA**.
   El parámetro **Volumen** se reactiva automáticamente.
3. Haga clic en **Aceptar**.
4. Especifique si los canales del grupo enlazado conservan la automatización combinada.

RESULTADO

El fader VCA se elimina del grupo enlazado y se borra de la lista de canales.

NOTA

Puede mantener el fader VCA en la sección de faders. En esta caso, abra el menú emergente del fader VCA, seleccione **Fader VCA controla grupo enlazado: <nombre del grupo>**, y seleccione **Nada**. Esto solo elimina la asignación del fader VCA.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Ajustes de grupo enlazado en la página 383

Faders VCA anidados

Los faders VCA pueden controlar otros faders VCA.

Si usa varios faders VCA que controlan grupos enlazados diferentes, puede crear otro fader VCA que controle esos faders VCA. Esto le permite controlar el nivel del volumen de varios grupos enlazados a la vez.

Técnicamente, un fader VCA que controla otros faders VCA tiene efecto sobre el nivel de volumen de todos los faders VCA y canales enlazados.

EJEMPLO

Un fader VCA (fader principal) controla un fader VCA anidado que se ha ajustado a -10 dB. El último fader VCA controla un canal enlazado que tuvo un nivel original de -3 dB y que está en -13 dB. Si cambia el nivel del fader original de 0 a +4 dB, el fader VCA controlado se ajusta a un nivel de -6 dB, y el canal enlazado se ajusta a un nivel de -9 dB.

Automatización de faders VCA

La automatización de faders VCA tiene influencia sobre la automatización de grupos enlazados.

Cuando crea faders VCA, sus pistas en la ventana de **Proyecto** contienen la línea de valor estático, que es algo por defecto para todas las pistas de automatización, y que se convierte en una curva de automatización una vez empieza a escribir automatización.

Siempre que escribe automatización para un fader VCA de un grupo enlazado, esta afecta a la automatización de volumen de los canales enlazados. Esto tiene efectos diferentes:

- Si un canal enlazado no tiene automatización, la curva de automatización del fader VCA se añade automáticamente a las pistas de automatización de los canales enlazados. Las pistas de automatización de los canales enlazados muestran la automatización que se aplica a través del fader VCA.
- Si un canal enlazado tiene automatización de volumen, la automatización del fader VCA modifica la automatización de volumen existente del canal enlazado. Se combinan la automatización del fader VCA con la automatización del canal enlazado. Las pistas de automatización muestran la automatización original y la automatización combinada del fader VCA y canales enlazados.

EJEMPLO

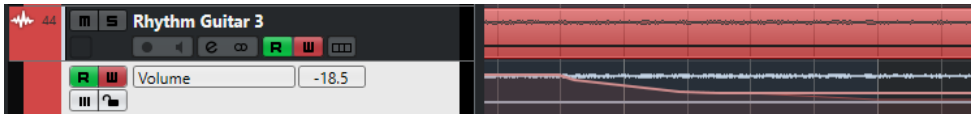
La automatización de la pista del fader VCA afecta a todos los canales del grupo enlazado.



En los canales, la automatización original se ajusta con el nivel de volumen de la pista del fader VCA.

EJEMPLO

La automatización de la pista del fader VCA afecta a una automatización de volumen existente de una pista de audio.



La línea de valor estático más clara muestra la automatización del fader VCA que todavía no se ha escrito.



La pista del fader VCA tiene una curva de automatización diferente que afecta a la automatización de la pista de audio.



La curva de automatización más oscura por debajo muestra la automatización original de la pista de audio. La curva de automatización más clara por encima muestra la automatización combinada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ajustes de faders VCA en la página 435
Crear transiciones suaves entre eventos de automatización (curvas de automatización de Bézier) en la página 737

Control Room

La **Control Room** le permite dividir el entorno de estudio en área de interpretación (estudio) y área de ingeniero/productor (sala de control).

Para abrir la **Control Room** tiene las siguientes opciones:

- Para abrir la **Control Room** en una ventana aparte, seleccione **Estudio** > **Control Room**.
- Para abrir la sección de **Control Room** en la ventana de **MixConsole**, haga clic en **Mostrar/Ocultar zona derecha** en la barra de herramientas de **MixConsole**.
- Para abrir la sección de **Control Room** en la ventana de **Proyecto**, haga clic en **Mostrar/Ocultar zona derecha** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.

La **Control Room** está dividida en 2 secciones.

- La pestaña **Principal** contiene todos los controles que se usan regularmente durante la grabación, mezclado y masterización, por ejemplo.
- La pestaña **Inserciones** contiene ajustes que probablemente solo usará una vez en un proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de MixConsole en la página 369
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Añadir canales a la Control Room

Para poder usar la **Control Room**, debe añadir los canales que necesite primero.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Conexiones de audio**.
2. Haga clic en **Control Room**.
3. Haga clic en **Añadir canal**.

   Un menú emergente lista todos los tipos disponibles de canales y muestra la cantidad de instancias disponibles para cada tipo.
4. Seleccione un tipo de canal.

   Para la mayoría de tipos de canal, se abre un diálogo que le permite elegir la configuración de canal.
5. Haga clic en la columna **Dispositivo de audio** para establecer un dispositivo de audio para el tipo de canal.
6. Haga clic en la columna **Puerto del dispositivo** para asignar un puerto para el canal.

   IMPORTANTE

   No puede asignar el mismo puerto de dispositivo a un bus o canal y a un canal de la **Control Room** al mismo tiempo.

RESULTADO

Las funciones de la **Control Room** están disponibles para su uso. Si desactiva la **Control Room**, la configuración se guarda y se restaurará cuando reactive la **Control Room**.

Enrutado de salida

Para que la **Control Room** funcione correctamente, debe asignar el bus **Main Mix** al conjunto de salidas que contiene la mezcla que quiere oír.

Si solo tiene un bus de salida, este se convierte automáticamente en **Main Mix**. Todas las demás salidas no se enrutan a través de la **Control Room**.

Asignación exclusiva de canales de Monitor

Por lo general, la asignación de puertos a los canales de la **Control Room** es exclusiva. Sin embargo, puede ser útil para crear canales de monitor que compartan puertos los unos con otros, así como entradas y salidas. Esto puede ser útil si usa los mismos altavoces como una pareja estéreo y también como los canales izquierdo y derecho de una configuración de altavoces surround, por ejemplo.

Alternar entre monitores que comparten puertos de dispositivo es inmediato, el audio multicanal se mezcla a estéreo si hace falta. Solo puede estar activo un conjunto de monitores a la vez.

Si su escenario no requiere que asigne puertos a varios canales de monitor, se le recomienda activar la opción **Puertos de dispositivo exclusivos para canales de monitor** en el diálogo de **Preferencias** (página **VST—Control Room**). De esta manera se asegura de que no asigna accidentalmente puertos a entradas/salidas y canales de monitor al mismo tiempo.

IMPORTANTE

El estado de la preferencia **Puertos de dispositivo exclusivos para canales de monitor** se guarda junto con los presets de la **Control Room**. Por lo tanto, si vuelve a cargar un preset, su ajuste actual en el diálogo **Preferencias** se puede sobrescribir.

Canales de la Control Room

Cada tipo de canal de la **Control Room** que crea define una entrada o salida de la **Control Room**.

Canales de Monitor

Un canal de monitor representa un conjunto de salidas que están conectadas a altavoces de monitor en la **Control Room**.

Puede crear hasta 4 entradas de monitor para una configuración de altavoces mono, estéreo, o surround. Cada monitor puede tener sus propios ajustes de downmix, ganancia de entrada y fase de entrada.

NOTA

Los canales de monitor pueden compartir entradas o salidas hardware con otro bus o canal. Cuando crea las conexiones para los canales de monitor, aquellos puertos de dispositivo que ya se usan por otros buses o canales se muestran en rojo en el menú emergente **Puerto del dispositivo**. Si selecciona un puerto usado, se pierde su conexión anterior.

Canal Phones

Puede usar el canal de auriculares en la **Control Room** para escuchar mezclas guía.

Puede crear 1 canal de auriculares para una configuración estéreo. Le permite escuchar la mezcla principal, o mezclas guías, o entradas externas, en un par de auriculares. También lo puede usar para preescuchar.

Canales de Guía (Cue)

Puede usar canales cue (o guía) para enviar mezclas, también llamadas mezclas de auriculares, a los intérpretes en el estudio durante la grabación.

Puede crear hasta 4 canales cue en mono o estéreo para 4 mezclas cue distintas. Los canales cue tienen funciones de talkback y claqueta. Le permiten monitorizar la mezcla principal, las entradas externas, o una mezcla cue dedicada.

EJEMPLO

Si tiene 2 amplificadores de auriculares disponibles para que los usen los intérpretes, puede crear 1 canal de guía para cada mezcla cue y nombrarlos según sus funciones: mezcla del vocalista, mezcla del bajista, etc.

Canales cue y Envíos cue

Para cada canal cue (de guía) que defina en la ventana **Conexiones de audio**, cada canal en **MixConsole** tiene un envío cue con nivel, panorama y selección pre/post-fader. Estos envíos cue se pueden usar para crear mezclas guía diferentes para que los intérpretes puedan oírlas.

- Para mostrar los envíos cue, abra **MixConsole** y active **Racks** > **Envíos cue**.

Entradas externas

Puede usar entradas externas para monitorizar dispositivos externos, tales como reproductores de CD, grabadoras multicanal o cualquier otra fuente de audio.

Puede crear hasta 6 entradas externas para una configuración de altavoces mono, estéreo, o surround.

NOTA

Si selecciona entradas externas como fuente de entrada de un canal de audio, podrá grabarlas. En este caso, no necesita asignar los puertos de dispositivo al canal de entrada.

Canales Talkback

Puede usar canales de talkback para comunicarse entre la **Control Room** y los intérpretes en el estudio.

Puede crear 1 canal de talkback y asignar un canal de entrada mono a cada uno de ellos.

También puede usar canales de talkback como fuente de entrada para pistas de audio y grabarlas. Puede enrutarlos a los canales guía y usar diferentes niveles.

Puede insertar efectos como un compresor o limitador en canales de talkback. Esto asegura que los niveles erráticos no molestarán a los intérpretes y que será posible una comunicación clara con todo el mundo.

NOTA

La opción **Autodesactivar modo talkback** en el diálogo de **Preferencias** (página **VST—Control Room**) le permite especificar cómo funciona el talkback durante la reproducción y la grabación.

Control Room - Pestaña Principal

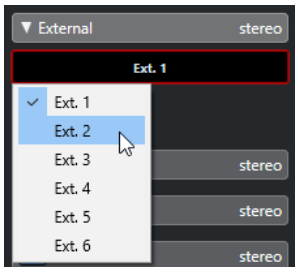
El visor de la pestaña **Principal** de la **Control Room** muestra información y controles de los canales que define en la pestaña **Control Room**, en la ventana **Conexiones de audio**.

La pestaña **Principal** de la **Control Room** está dividida en un número de secciones que se abren haciendo clic en sus encabezados. Para abrir varias secciones a la vez, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic.



Externo

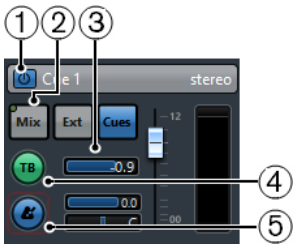
La sección **Externo** le permite usar entradas externas para monitorizar dispositivos externos. Solo se muestra si ha añadido más de una entrada externa en la ventana **Conexiones de audio**.



Para cambiar a otra entrada externa, haga clic en el nombre de la entrada y seleccione una nueva entrada externa desde el menú emergente.

Canal Guía (cue)

La sección **Canal cue** le permite configurar canales cue para enviar mezclas de guía.



1 **Activar canal cue**

Le permite activar/desactivar el canal guía.

2 **Selectores de origen**

Le permiten seleccionar el origen del canal cue: mezcla monitor (**Mezcla**), entradas externas (**Ext**), o envíos cue (**Cues**). Los indicadores de presencia de señal, en la esquina superior izquierda, se encienden cuando un canal origen está enviando datos al canal de guía.

3 **Nivel de señal**

Le permite ajustar el nivel de la señal.

4 **Activar talkback a canal cue**

Le permite activar el talkback para comunicarse entre la **Control Room** y los intérpretes en el estudio. Puede establecer el nivel de la señal de talkback con el deslizador.

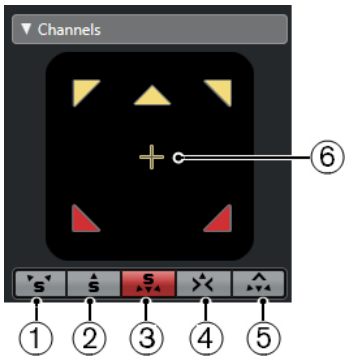
5 **Activar clic de metrónomo**

Activa el clic del metrónomo. Use los controles **Nivel de clic** y **Panorama de clic** para ajustar el volumen y la posición del panorama del clic de metrónomo.

Canales

La sección **Canales** muestra la colocación de altavoces del bus **Main Mix**.

Puede usar las funciones de solo para escuchar canales individuales de la **Main Mix**. También puede usar esto para probar su sistema de altavoces multicanal y asegurarse de que se enrutan los canales correctos a los altavoces.



1 **Solo canales izquierdo y derecho**

Le permite poner en solo los canales izquierdo y derecho.

2 **Solo canales de delante**

Le permite poner en solo los canales frontales.

3 **Solo canales surround**

Le permite poner en solo los canales surround.

4 **Escuchar a canales solo en canal central**

Le permite escuchar todos los altavoces en solo en el canal central. Si el canal central no está disponible, los canales se distribuyen por igual a la izquierda y derecha.

5 **Escuchar a canales surround en canales frontales**

Le permite poner en solo los canales surround y enrutarlos a los altavoces frontales.

6 **Solo canal LFE**

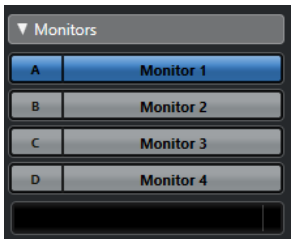
Le permite poner en solo el canal LFE.

Para abrir el bus de la **Main Mix** en el plug-in **MixConvert V6**, haga doble clic en el visor del canal.

VÍNCULOS RELACIONADOS
MixConvert V6 en la página 715

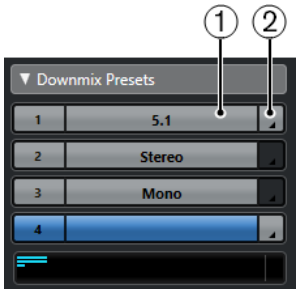
Monitores

La sección **Monitores** le permite seleccionar y configurar conjuntos de monitores.



Presets de downmix

La sección **Presets de downmix** le permite configurar presets de downmix.



1 **Asignar preset de downmix**

Le permite configurar un preset de downmix para el monitor que está seleccionado en la sección **Monitores**.

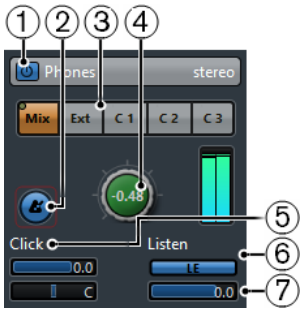
2 **Seleccionar configuración de salida**

Le permite seleccionar una configuración de canales de salida. También puede seleccionar **Abrir/Cerrar MixConvert** para abrir el plug-in **MixConvert V6**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
MixConvert V6 en la página 715

Auriculares

La sección **Auriculares** le permite usar el canal de auriculares en la **Control Room** para escuchar mezclas guía.



1 **Activar canal de auriculares**

Le permite activar/desactivar el canal de auriculares.

2 **Activar clic de metrónomo**

Activa/Desactiva el clic del metrónomo.

3 **Selectores de origen**

Le permiten seleccionar el origen del canal de auriculares: mezcla monitor (**Mezcla**), entradas externas (**Ext**), o envíos cue (**Cues**). Los indicadores de presencia de señal, en la esquina superior izquierda se encienden cuando un canal origen está enviando datos al canal de auriculares.

4 **Nivel de auriculares**

Le permite ajustar el nivel de auriculares. Pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic para ajustar el nivel al nivel de referencia especificado en el diálogo **Preferencias** (página **VST–Control Room**).

5 **Nivel de clic y Panorama de clic**

Use los controles **Nivel de clic** y **Panorama de clic** para ajustar el volumen y la posición del panorama del clic de metrónomo.

6 **Activar escuchar para la salida**

Activa la función de bus de escucha.

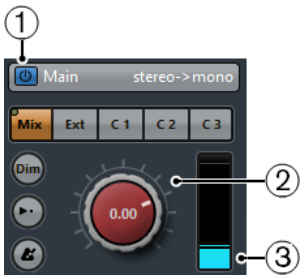
7 **Nivel de escucha**

Le permite ajustar el nivel de escucha.

Canal de Control Room

El canal de **Control Room** es la representación del bus que está configurado como bus **Main Mix** en la pestaña de **Salidas**, en la ventana **Conexiones de audio**.





1 Activar canal de Control Room

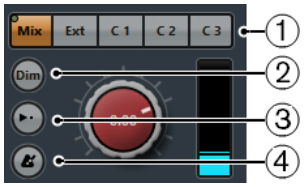
Le permite activar/desactivar el canal de **Control Room**.

2 Nivel de señal

Le permite ajustar el volumen de la salida de la **Control Room**. Esto no afecta al nivel de entrada de grabación ni al nivel de la **Main Mix** a la hora de exportar la mezcla de audio. Pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic para ajustar el nivel al nivel de referencia especificado en el diálogo **Preferencias** (página **VST–Control Room**).

3 Medidor de señal

Muestra el volumen de la salida de la **Control Room**.



1 Selectores de origen

Le permiten seleccionar la fuente del canal de **Control Room**. Las fuentes disponibles dependen de los canales que añada a la **Control Room**. Los indicadores de presencia de señal, en la esquina superior izquierda se encienden cuando un canal origen está enviando datos al canal de **Control Room**.

2 Atenuar señal

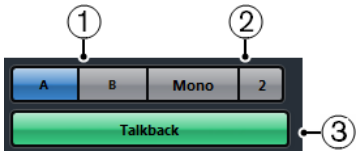
Active esto para bajar el nivel de la **Control Room** una cantidad fija. Esto permite una reducción rápida del volumen de monitores sin afectar al nivel de monitores actual. Hacer clic en el botón **Atenuar** (Dim) de nuevo establece el nivel de monitor al valor anterior.

3 Usar nivel de referencia

Active este botón para ajustar el nivel de la **Control Room** al nivel de referencia especificado en el diálogo **Preferencias** (página **VST–Control Room**). El nivel de referencia es el nivel que se usa en entornos de calibración de la mezcla, tales como los platós de doblaje de películas.

4 Activar clic de metrónomo

Activa el clic del metrónomo.



1 Selectores de monitor

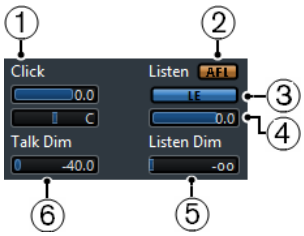
Le permiten seleccionar otra fuente de monitor.

2 Selectores de preset de downmix

Le permite seleccionar otro preset de downmix.

3 Activar talkback

Le permite activar el talkback para comunicarse entre la **Control Room** y los intérpretes en el estudio. Haga clic para activar, haga clic y mantenga para el modo momentáneo.



1 **Nivel de clic/Panorama de clic**

Use los controles **Nivel de clic** y **Panorama de clic** para ajustar el volumen y la posición del panorama del clic de metrónomo del canal **Control Room**.

2 **AFL/PFL**

Le permite determinar si la señal de un canal habilitado para la escucha se envía al canal de la **Control Room** después de haberle aplicado los ajustes de volumen y panorama **AFL** o antes de aplicar los ajustes de volumen y panorama **PFL**.

3 **Activar escuchar para la salida**

Activa la función de escucha del bus para la salida de la **Control Room**.

4 **Nivel de escucha**

Le permite ajustar el volumen de las señales del bus de escucha que están enrutadas a la salida de la **Control Room**.

5 **Atenuación de escucha**

Esto le permite ajustar el volumen de la **Main Mix** cuando los canales están en modo escucha. Esto mantiene los canales habilitados para la escucha en contexto con la **Main Mix**. Si el **Nivel de atenuación de escucha** está ajustado al valor mínimo, solo oirá los canales habilitados para la escucha.

6 **Atenuación talk**

Cuando **Talkback** está activo, este deslizador controla cuánto se reduce la salida de todos los canales de la **Control Room**, para impedir la realimentación no deseada.

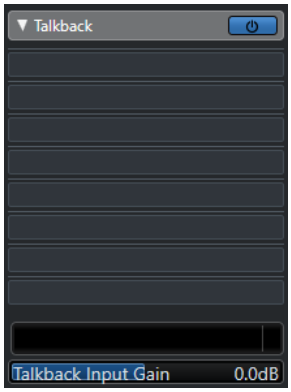
Control Room - Pestaña Inserciones

La pestaña **Inserciones** de la **Control Room** contiene ajustes adicionales para los canales.

La pestaña **Inserciones** de la **Control Room** está dividida en un número de secciones que se abren haciendo clic en sus encabezados.



Input Gain

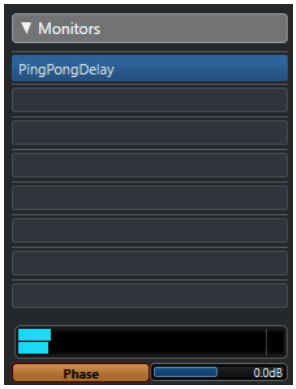


Configurar la ganancia de entrada puede ser útil en las siguientes situaciones:

- Para balancear el nivel de las entradas externas, por ejemplo, reproductores de CD y demás fuentes, al nivel de la **Main Mix**, para hacer comparaciones A/B.

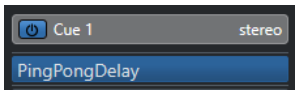
- Para balancear el nivel de sus sistemas de monitores, para que cambiar entre varios conjuntos de altavoces no altere el volumen de reproducción.

Fase de entrada



Invertir la fase de entrada puede ser útil para entradas externas y salidas de altavoces monitor.

Efectos de inserción



Cada canal de la **Control Room** tiene un conjunto de ranuras de efectos de inserción.

Inserciones de canal de la Control Room

Plug-ins para medición y análisis espectral. Todos los solos incluyendo el bus de escucha pasarán a través de la **Control Room** y le permitirán el análisis de sonidos individuales. Un limitador tipo brickwall en la última ranura de inserción del canal de la **Control Room** puede prevenir sobrecargas accidentales que dañarían sus sistemas de altavoces.

Inserciones de canal Talkback

Para controlar las dinámicas del micrófono de talkback. Esto ayuda a proteger el oído de los intérpretes y se asegura de que todo el mundo puede ser escuchado a través del micrófono de talkback.

Monitor Inserciones

Para decodificar surround o como limitadores para proteger altavoces monitores sensibles. Cada canal de monitor tiene un conjunto de ocho inserciones, todas son post faders de **Control Room**.

NOTA

Puede guardar las ranuras de inserción de los canales **Cue**, **Monitor** y **Control Room** guardando un preset en la pestaña **Control Room** de la ventana **Conexiones de audio**. Esto es útil, ya que no se guardan con el proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

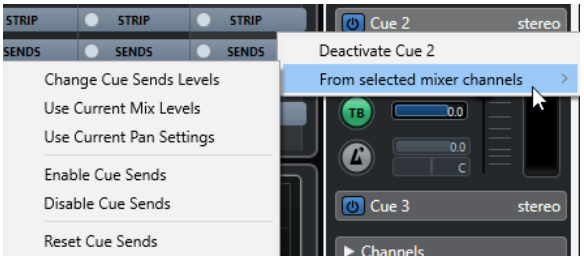
Ventana Conexiones de audio en la página 26

Configurar una mezcla de referencia

Puede crear una mezcla rápida con los ajustes de fader y panoramizado usados en **MixConsole** y cambiarlos para satisfacer las necesidades de un intérprete.

PROCEDIMIENTO

1. En **MixConsole**, seleccione los canales desde los que desea copiar los ajustes.
2. En la **Control Room**, haga algo de lo siguiente:
   - Para aplicar la función solo a este canal de guía, haga clic derecho en un canal de guía para abrir el menú contextual.
   - Para aplicar la función a todos los canales de guía, haga clic en cualquier lugar que no sea un canal de guía para abrir el menú contextual.
3. Seleccione **Desde canales del mezclador seleccionados** y seleccione una de las funciones.



Menú contextual de mezclas cue

Cambiar niveles de envíos cue

Le permite ajustar varios niveles de envíos a la vez.

Usar niveles de mezcla actuales

Le permite copiar los niveles de fader de las pistas seleccionadas a los envíos de guía. Esta opción ajusta todos los niveles de envíos de guías de las pistas seleccionadas al nivel del fader principal del canal. También cambia el estado del envío de guía a pre-fader, de modo que los cambios en la mezcla principal no afecten a los envíos de guía.

Usar configuraciones de panorama actuales

Le permite copiar los niveles de panorama de la mezcla principal a los envíos de guía de las pistas seleccionadas. Si el envío de guía es mono, se copia el ajuste de panorama, pero la salida del envío de guía es la suma de los canales izquierdo y derecho.

Activar envíos cue

Le permite activar los envíos de guía de los canales seleccionados. Para poder oír la mezcla de referencia de un canal de guía, los envíos de guía deben estar activados.

Desactivar envíos Cue

Le permite desactivar los envíos de guía de los canales seleccionados.

Reinicializar envíos cue

Le permite desactivar los envíos cue, cambiar el nivel de envío de todos los canales seleccionados a 0 dB, y ajustar la fuente de la señal a post-fader. De esta forma cualquier cambio a la mezcla principal también cambia la mezcla de referencia. Para subir el nivel de los canales cue individualmente, suba el nivel en aquel canal.

Ajustar el nivel de envíos cue general

Puede ajustar varios niveles de envíos a la vez para la mezcla de envío cue, manteniendo intacta la mezcla mientras baja el volumen general. Esto a veces es necesario, porque los niveles de la mezcla principal están optimizados a menudo para el nivel de señal más ruidoso posible sin clipping.

Esto significa que cuando crea una mezcla del estilo «quiero oírme más fuerte», quizás encuentre que no tiene suficiente margen disponible en el envío de cue para subir los niveles sin introducir clipping.

PROCEDIMIENTO

1. En **MixConsole**, seleccione los canales que quiera modificar.
2. En la **Control Room**, haga clic en un canal cue para abrir el menú contextual.
3. Seleccione **Desde canales del mezclador seleccionados** > **Cambiar niveles de envíos Cue**.
4. Active **Modo relativo**.
   De esta forma puede ajustar los niveles existentes. Desactivando el **Modo relativo**, todos los envíos cue se ajustan al mismo nivel absoluto.
5. Ajuste el nivel como sea necesario.
   El nivel de los envíos de guía seleccionados se ajusta por la cantidad establecida.
6. Haga clic en **Aceptar**.

Medidores y sonoridad

Cubase proporciona un medidor maestro que funciona como un medidor de pico verdadero multicanal, y un medidor de sonoridad que le permite medir la sonoridad de acuerdo con la recomendación R 128 de la European Broadcasting Union (EBU).

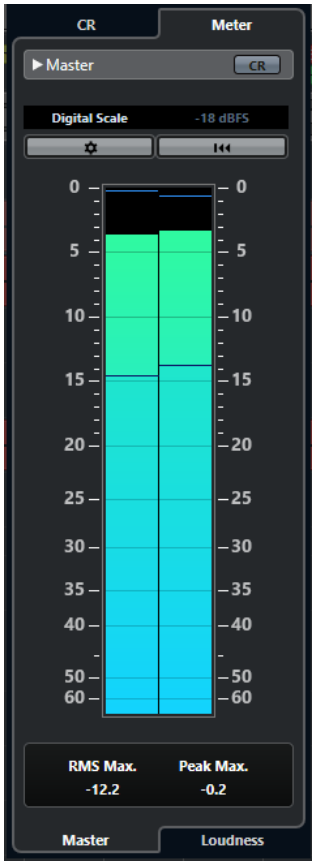
Medidores

Cubase le proporciona un medidor maestro y un medidor de sonoridad que se pueden mostrar en la zona derecha de ventana de **Proyecto** y en el **MixConsole**, o en una ventana aparte en la **Control Room**.

Medidor maestro

El medidor maestro es un medidor de pico verdadero multicanal.

- Para abrir el medidor maestro, seleccione la pestaña **Maestro** en la parte inferior del visor de medición en **MixConsole** o en la **Control Room**.



Activar vista de Control Room

Muestra/Oculta la sección de la **Control Room**.

Cambiar entre diferentes estándares de escalas de Peak Program Meters

Le permite seleccionar una escala de acuerdo con varios estándares de broadcast (Digital, DIN, EBU, British, Nordic, K-20, K-14, K-12, +3 dB Digital, +6 dB Digital, or +12 dB Digital). El headroom se indica con líneas rojas en la escala de medición.

NOTA

Puede personalizar la apariencia del medidor de todas las escalas individualmente en el diálogo **Preferencias** (página **Medidores**—**Apariencia**).

Estándares de alineación de niveles

Le permite seleccionar un nivel de alineación (desplazamiento) de su escala. Esto no está disponible en escalas digitales y K-System. Las escalas de medición broadcast DIN, EBU, Nordic y British tienen un nivel de alineación por defecto de -18 dBFS.

Configurar ajustes de medidor

Abre el panel **Ajustes de medidor**. Aquí puede cambiar los ajustes RMS del medidor maestro.

Reinicializar RMS máx. y PPM máx.

Restablece la medición.

Medidor RMS/Pico

Muestra los valores sostenidos de RMS y de pico como líneas azules, y los valores de pico como líneas grises.

RMS máx.

Muestra el valor RMS máximo.

Pico máx.

Muestra el valor de pico máximo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Control Room en la página 441
Medidores - Apariencia en la página 1222
Panel de ajustes de medidor en la página 458

Mostrar medidores

Los medidores se pueden mostrar en la zona derecha de la ventana de **Proyecto** y en el **MixConsole**, o en una ventana aparte en la **Control Room**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto** o en el **MixConsole**, haga clic en **Mostrar/Ocultar zona derecha** para mostrar la zona derecha con la **Control Room/Medidor**.
2. Haga clic en la pestaña **Medidor**, en la parte superior de la sección **Control Room/Medidor**.

   Por defecto se muestra el medidor maestro.

Medición de sonoridad

Las mediciones correspondientes a la recomendación R 128 de la European Broadcasting Union (EBU) consideran los valores de sonoridad, los valores de rango de sonoridad y los valores de nivel de pico verdadero máximo.

Medición de sonoridad

Se realizan las siguientes mediciones:

- **Sonoridad integrada**

  La sonoridad promedio se mide sobre todo el programa en LUFS (Unidad de Sonoridad, referenciada con Escala completa).

  De acuerdo con la recomendación de sonoridad R 128, el audio se debería normalizar a -23 LUFS (±1 LU).
- **Sonoridad corto plazo**

  Sonoridad que se mide cada segundo en un bloque de audio de 3 segundos. Esto da información sobre los pasajes de audio más ruidosos.
- **Sonoridad momentánea**

  Valor máximo de todos los valores de sonoridad momentánea que se miden cada 100 ms en un rango de audio de 400 ms.

Rango de sonoridad

El rango de sonoridad mide el rango dinámico sobre todo el programa en LU (Loudness Units). Informa de la relación entre las secciones más ruidosas y las más tranquilas, sin llegar a ser silenciosas. El audio se divide en bloques pequeños. Hay un bloque de audio cada segundo, y cada bloque dura 3 segundos, así que los bloques analizados se solapan.

El 10 % de los bloques más silenciosos y el 5 % de los bloques más ruidosos se excluyen del análisis final. El rango de sonoridad calculado es la relación entre los bloques de audio más ruidosos y silenciosos restantes. Esta medición ayuda a decidir cuánta compresión o expansión se debe aplicar al audio.

Pico verdadero

Cuando una señal digital se convierte a señal analógica, EBU R 128 recomienda que es mejor que se mida una estimación de los picos reales en vez de confiar en los picos digitales. Esto evita clipping y distorsión.

Nomenclatura y unidades

La EBU R 128 propone las siguientes convenciones de nomenclaturas y unidades:

- Una medición relativa, tal como un valor relativo a un nivel de referencia. LU como Loudness Unit (1 LU son 1 dB).
- Una medición absoluta, LUFS como loudness unit referenciados a full scale. 1 LUFS se puede entender como 1 dB en la escala AES17.

Escalas

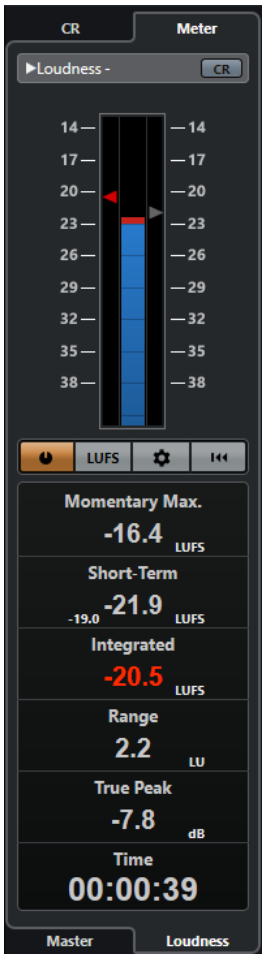
El medidor de sonoridad proporciona dos escalas diferentes:

- La escala EBU +9 tiene un rango de -18.0 LU a +9.0 LU (-41.0 LUFS a -14,0 LUFS).
- La escala EBU +18 tiene un rango de -36.0 LU a +18 LU (-59.0 LUFS a -5.0 LUFS).

Medidor de sonoridad

El medidor de **Sonoridad** le permite analizar, medir y monitorizar la sonoridad de su proyecto en tiempo real durante la reproducción o el mezclado.

- Para abrir el medidor de sonoridad, seleccione la pestaña **Sonoridad** en la parte inferior del visor de medición, en la zona derecha de la ventana de **Proyecto**, o en el **MixConsole**, o en la **Control Room**.



Activar vista de Control Room

Muestra/Oculta la sección de la **Control Room**.

Medidor de sonoridad

Muestra el valor de **Integrada** como un triángulo en la escala de medición izquierda, y el valor **Corto plazo** como un triángulo en la escala de medición derecha.

Medir sonoridad

Activa la medición de sonoridad.

Conmutar entre LU y LUFS

Alterna la escala de medición entre LUFS (valores absolutos) y LU (valores relativos).

Configurar ajustes de sonoridad

Le permite especificar un valor de umbral para los indicadores de clipping de **Máx. momentánea**, **Corto plazo**, **Integrada** y **Pico verdadero**. Si se detectan valores por encima de los umbrales establecidos, los indicadores correspondientes se ponen de color rojo.

Puede cambiar el medidor de sonoridad de la escala EBU +9 a la escala EBU +18 y viceversa.

Para restablecer todos los valores al empezar la reproducción, active la opción **Reinicializar al iniciar**.

Reinicializar sonoridad

Restablece todos los valores de sonoridad.

Máx. momentánea

Muestra el valor máximo de todos los valores de sonoridad momentánea, basándose en una ventana de tiempo de 400 ms. Esta medida no está puerteada.

Corto plazo

Muestra el valor máximo de todos los valores de sonoridad de corto plazo, basándose en una ventana de tiempo de 3 s. Esta medida no está puerteada.

Integrada

Muestra la sonoridad promedio medida desde el inicio hasta el final. El periodo de la medida se muestra en el visor de **Tiempo**. El valor recomendado de sonoridad integrada es de -23 LUFS. Este valor absoluto es el punto de referencia para la escala LU relativa, en la que -23 LUFS equivalen a 0 LU.

Rango

Muestra el rango dinámico del audio medido desde el inicio hasta el final. Este valor le ayuda a decidir cuánta compresión dinámica puede aplicar. El rango recomendado para audio altamente dinámico, como la música de películas, es de 20 LU.

Pico verdadero

Muestra el nivel de pico verdadero del audio. El nivel de pico verdadero máximo permitido en producción es de -1 dB.

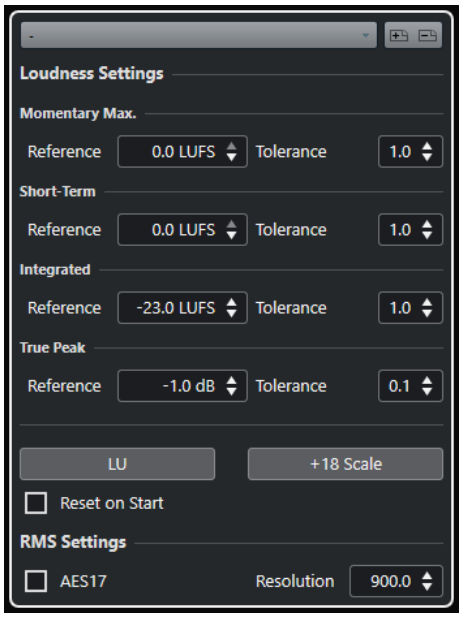
Tiempo

Muestra la duración de la medición de sonoridad integrada.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Mostrar medidores en la página 455
Control Room en la página 441
Medidores y sonoridad en la página 454
Panel de ajustes de medidor en la página 458

Panel de ajustes de medidor

- Para abrir el panel **Ajustes de medidor**, haga clic en **Configurar ajustes de medidor** en la pestaña **Maestro** o en **Configurar ajustes de sonoridad** en la pestaña **Sonoridad**.



En la sección **Ajustes de sonoridad** están disponibles los siguientes parámetros:

Guardar preset/Eliminar preset

Le permite crear, cargar y eliminar presets de sonoridad.

Máx. momentánea

Le permite especificar un valor de referencia y un valor de tolerancia para la sonoridad momentánea máxima. Si se detectan valores más altos, el indicador de clipping del medidor de sonoridad se vuelve de color rojo.

Corto plazo

Le permite especificar un valor de referencia y un valor de tolerancia para la sonoridad de corto plazo. Si se detectan valores más altos, el indicador de clipping del medidor de sonoridad se vuelve de color rojo.

Integrada

Le permite especificar un valor de referencia y un valor de tolerancia para la sonoridad integrada. Si se detectan valores más altos, el indicador de clipping del medidor de sonoridad se vuelve de color rojo.

Pico verdadero

Le permite especificar un valor de referencia y un valor de tolerancia para el nivel de pico verdadero. Si se detectan valores más altos, el indicador de clipping del medidor de sonoridad se vuelve de color rojo.

Conmutar entre LU y LUFS

Le permite alternar la escala de medición entre LUFS (valores absolutos) y LU (valores relativos).

Cambiar entre escala EBU +9 y escala EBU +18

Le permite, en el medidor, pasar de la escala EBU +9 a la EBU +18 y viceversa.

En la sección **Ajustes de RMS** están disponibles los siguientes parámetros:

AES 17

Activa el estándar AES17 que añade un desplazamiento de 3 dB al valor de RMS.

Resolución

Le permite ajustar la duración del audio que se mide y promedia entre 1 ms y 1000 ms. El hecho de disminuir la resolución hace que suba la influencia de pasajes cortos de audio fuerte/flojo en el valor de RMS y viceversa.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Medidor de sonoridad en la página 456
Medidor maestro en la página 454

Efectos de audio

Cubase viene con un número de plug-ins de efecto incluidos que puede usar para procesar canales de audio, grupo, instrumento y ReWire.

Los efectos y sus parámetros se describen en el documento PDF aparte **Referencia de plug-ins**.

Efectos de inserción y efectos de envío

Puede aplicar efectos a canales de audio usando efectos de inserción o efectos de envío.

NOTA

Para aplicar efectos de audio a eventos de audio individuales, use **Procesado offline directo**.

Efectos de inserción

Los efectos de inserción se insertan en la cadena de señal de un canal de audio. De esta forma, toda la señal del canal pasa a través del efecto.

Puede añadir hasta 16 efectos de inserción diferentes por canal.

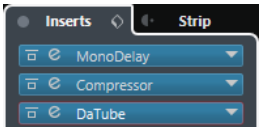
Use efectos de inserción tales como la distorsión, filtros u otros efectos que cambian las características tonales o dinámicas del sonido.

Para añadir y editar efectos de inserción, puede usar las siguientes secciones de inserción:

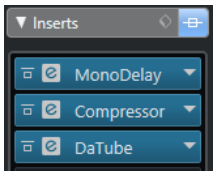
- El rack de **Inserciones** en **MixConsole**.

- La sección **Inserciones** en la ventana de **Configuraciones de canal**.

- La sección **Inserciones** en el **Inspector**.

Efectos de envío

Los efectos de envío se pueden añadir a pistas de canal FX, y los datos de audio a procesar se pueden enrutar al efecto. De esta forma los efectos de envío se quedan fuera de la ruta de la señal del canal de audio.

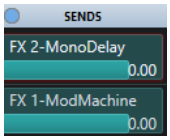
Cada canal de audio tiene 8 envíos, cada uno puede ser enrutado libremente a un efecto (o a una cadena de efectos).

Use efectos de envío en los siguientes casos:

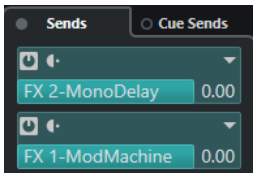
- Para controlar el balance entre el sonido sin procesar y procesado individualmente en cada canal.
- Para usar el mismo efecto en diferentes canales de audio.

Para editar efectos de envío puede usar las siguientes secciones de envío:

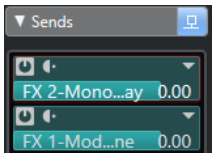
- El rack de **Envíos** en **MixConsole**.



- La sección **Envíos** en la ventana de **Configuraciones de canal**.



- La sección **Envíos** en el **Inspector**.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Procesado offline directo en la página 492

Estándar VST

Los efectos de audio se pueden integrar en Cubase gracias al estándar VST. Por el momento se soportan los estándares VST 3 y VST 2.

El estándar VST 3 de plug-ins proporciona mejoras tales como el procesado inteligente de plug-ins y las entradas side-chain. VST 3 conserva la compatibilidad total hacia atrás con VST 2.

Procesado inteligente de plug-ins

El procesado inteligente de plug-ins es una tecnología que le permite desconectar el procesado de plug-ins cuando no hay ninguna señal presente. Esto reduce la carga de CPU en pasajes silenciosos, y le permite cargar más efectos.

Para activar el procesado inteligente de plug-ins, active **Suspender el procesado de plug-ins VST 3 cuando no se reciban señales de audio** en el diálogo de **Preferencias** (página **VST—Plug-ins**).

NOTA

Compruebe el uso de procesador durante el pasaje con el mayor número de eventos reproduciéndose a la vez para asegurarse de que el sistema le ofrece el rendimiento necesario en cada posición de tiempo.

Entradas side-chain

Algunos efectos VST 3 disponen de entradas side-chain. Estos le permiten controlar el funcionamiento del efecto a través de señales externas que se enrutan a la entrada side-chain.

El procesado del efecto se sigue aplicando a la señal de audio principal.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Side-chaining en la página 476

Compensación de retardo en plug-ins

Algunos efectos de audio, especialmente los procesadores de dinámicas que tienen la funcionalidad de look-ahead, pueden tardar un breve tiempo en procesar el audio que se les envía. Como resultado el audio enviado se retrasa ligeramente. Para compensarlo, Cubase le ofrece la compensación de retardo en plug-ins.

La compensación de retardo en plug-ins se realiza a lo largo de toda la ruta de audio manteniendo la sincronía y temporización de todos los canales de audio.

Los plug-ins de dinámicas VST 3 con funcionalidad look-ahead tienen un botón **Live** que le permite desactivar el look-ahead. Esto minimiza la latencia durante la grabación en tiempo real. Para más detalles vea el documento PDF aparte **Referencia de plug-ins**.

Para evitar la latencia durante la grabación o reproducción en tiempo real de instrumentos VST, también puede usar la opción **Limitar compensación de retardo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Limitar compensación de retardo en la página 766
Ventana de MixConsole en la página 363

Sincronía a tempo

Los plug-ins pueden recibir información de temporización y de tempo de Cubase. Esto es útil para sincronizar parámetros de plug-ins, tales como frecuencias de modulación o tiempos de retardo, al tempo del proyecto.

La información de temporización y de tempo se proporcionan a plug-ins del estándar VST 2.0 o posterior.

Para configurar la sincronización de tempo, debe especificar un valor de nota base. Se soportan valores de notas normales, tresillos o puntillos (1/1 a 1/32).

Para detalles acerca de los efectos incluidos, vea el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

Efectos de inserción

Los efectos de inserción se pueden insertar en la cadena de la señal de un canal de audio. De esta forma, toda la señal del canal pasa a través del efecto.

Puede añadir hasta 16 efectos de inserción diferentes independientes para cada canal de audio (pista de audio, pista de canal de grupo, pista de canal FX, canal de instrumento o canal ReWire) o bus de salida.

La señal pasa a través de los efectos de inserción correspondientes a su posición de ranura de arriba hasta abajo.

Puede definir ranuras de inserción post-fader en cualquier canal. Las ranuras de inserción post-fader siempre son post-EQ y post-fader.

NOTA

Para mostrar todas las ranuras post-fader en **MixConsole**, abra los **Ajustes de rack** y active **Núm. fijo de ranuras**.

Use ranuras post-fader para los efectos de inserción donde quiera que el nivel permanezca igual después del efecto. El dithering y los maximizadores se usan típicamente como efectos de inserción post-fader en buses de salida, por ejemplo.

NOTA

Si quiere usar un efecto con ajustes idénticos en varios canales, configure un canal de grupo y aplique su efecto como una única inserción en este grupo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

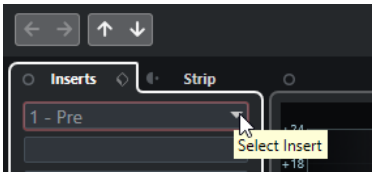
Efectos de dither en la página 481
Cambiar el número de ranuras pre-fader/post-fader en la página 400
Añadir efectos de inserción a canales de grupo en la página 464
Menú Ajustes de rack en la página 382

Añadir efectos de inserción

Si añade efectos de inserción a canales de audio, el audio se enruta a través de efectos de inserción.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista de audio.
2. En la lista de pistas, haga clic en **Editar configuraciones de canal**.
   Se abre la ventana **Configuraciones de canal** del canal de audio.
3. En la sección **Inserciones**, haga clic en la primera ranura de inserción en la pestaña **Inserciones**, y seleccione un efecto desde el selector.



RESULTADO

Se carga y activa el efecto de inserción seleccionado y el audio se enruta a través de él. Se abre el panel de control del efecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Panel de control de efectos en la página 481

Añadir efectos de inserción a buses

Si añade efectos de inserción a buses de entrada, los efectos se convierten en parte permanente del archivo de audio grabado. Si añade efectos de inserción a buses de salida, todo el audio enrutado a ese bus se ve afectado. A los efectos de inserción que se añaden a los buses de salida a menudo se les llama efectos maestros.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **MixConsole** para abrir **MixConsole**.

2. En la sección de faders, realice una de las siguientes acciones:
   - Encuentre el canal de entrada y haga clic en **Editar configuraciones de canal** para editar el bus de entrada.
   - Encuentre el canal de salida y haga clic en **Editar configuraciones de canal** para editar el bus de salida.

   Se abre la ventana **Configuraciones de canal** de los canales seleccionados.
3. En la sección **Inserciones**, haga clic en la primera ranura de inserción en la pestaña **Inserciones**, y seleccione un efecto desde el selector.

RESULTADO

Se añade al bus el efecto de inserción seleccionado y se activa. Se abre el panel de control del efecto.

Añadir efectos de inserción a canales de grupo

Si añade efectos de inserción a canales de grupo puede procesar varias pistas de audio a través del mismo efecto.

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista** .
2. Haga clic en **Agrupar**.
3. Abra el menú emergente **Salidas audio** y seleccione el bus de salida deseado.
4. Haga clic en **Añadir pista**.

   Se añade la pista de grupo a la lista de pistas.
5. En el **Inspector** de la pista de grupo, abra la sección **Inserciones**.
6. Haga clic en la primera ranura de efecto y seleccione un efecto desde el selector.
7. En el **Inspector** de las pistas de audio, abra los menús emergentes de **Enrutado de salida** y seleccione el grupo.

RESULTADO

La señal de la pista de audio se enruta a través del canal de grupo y pasa a través del efecto de inserción.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Añadir pista – Canal de grupo en la página 138

Añadir canales de grupo a canales seleccionados

Puede añadir un canal de grupo a varios canales seleccionados.

PRERREQUISITO

Su proyecto contiene algunas pistas que quiere enrutar a un canal de grupo.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, haga clic derecho en las pistas que quiera enrutar a un canal de grupo, y seleccione **Añadir pista** > **Canal de grupo a canales seleccionados**.
2. En el diálogo **Añadir pista**, abra el menú emergente **Configuración** y seleccione una configuración de canal para la pista de canal de grupo.
3. Abra el menú emergente **Configuración de carpeta** y elija si quiere crear pistas de canal de grupo dentro o fuera de una carpeta dedicada.

4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se añade la pista de canal de grupo a la lista de pistas. En el menú emergente **Enrutado de salida** de las pistas seleccionadas, se selecciona el grupo. Las pistas se enrutan al canal de grupo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Añadir pista – Canal de grupo en la página 138

Copiar efectos de inserción

Puede añadir efectos de inserción a canales de audio copiándolos de otros canales de audio o de otras ranuras del mismo canal de audio.

PRERREQUISITO

Ha añadido por lo menos un efecto de inserción a un canal de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **MixConsole**.
2. En el rack de **Inserciones**, encuentre el efecto de inserción que quiera copiar.
3. Mantenga pulsado **Alt/Opción** y arrastre el efecto de inserción a una ranura de inserción.

RESULTADO

Se copia el efecto de inserción. Si la ranura de destino ya contiene un efecto de inserción, el efecto previamente existente se mueve hacia abajo una ranura.

Reordenar efectos de inserción

Puede cambiar la posición de un efecto de inserción en la cadena de señal del canal de audio moviéndolo a una ranura diferente dentro del mismo canal. También puede mover un efecto de inserción a otro canal de audio.

PRERREQUISITO

Ha añadido por lo menos un efecto de inserción a un canal de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **MixConsole**.
2. En el rack de **Inserciones**, encuentre el efecto de inserción que quiera reordenar.
3. Arrastre el efecto de inserción a otra ranura de inserción.

RESULTADO

Se elimina el efecto de inserción de la ranura origen y se coloca en la ranura destino. Si la ranura destino ya contiene un efecto de inserción, este efecto se mueve a la siguiente ranura.

Desactivar efectos de inserción

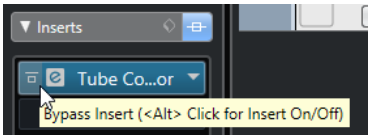
Si quiere escuchar una pista sin que sea procesada por un efecto, pero no quiere eliminar ese efecto de la ranura de inserción, puede desactivarlo.

PRERREQUISITO

Ha añadido un efecto de inserción a un canal de audio.

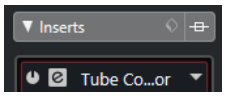
PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, seleccione la pista de audio con el efecto de inserción que quiera desactivar.
2. En el **Inspector**, abra la sección **Inserciones**, y pulse **Alt/Opción** y haga clic en **Bypass inserción**.



RESULTADO

El efecto se desactiva y se acaba todo el procesado, pero el efecto todavía está cargado.



Bypass de efectos de inserción

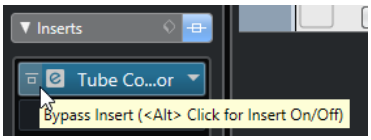
Si quiere escuchar la pista sin que sea procesada por un efecto en concreto, pero no quiere eliminar este efecto de la ranura de inserción, puede hacer un bypass. Un efecto en bypass todavía se sigue procesando en segundo plano. Esto le permite una comparación perfecta entre la señal original y la señal procesada.

PRERREQUISITO

Ha añadido un efecto de inserción a un canal de audio.

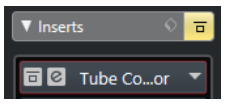
PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, seleccione la pista de audio con el efecto de inserción que quiera omitir.
2. En el **Inspector**, abra la sección **Inserciones**, y haga clic en **Bypass inserción**.



RESULTADO

El efecto se pone en bypass, pero todavía se sigue procesando en segundo plano.



Eliminar efectos de inserción

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, seleccione la pista de audio con el efecto de inserción que quiera eliminar.
2. En el **Inspector**, abra la sección **Inserciones** y, en el efecto que quiera eliminar, haga clic en **Seleccionar inserción**.
3. En el selector de efecto, seleccione **Ningún efecto**.

RESULTADO

Se elimina el efecto de inserción del canal de audio.

Congelar efectos de inserción

Congelar una pista de audio y sus efectos de inserción le permite reducir la potencia de procesador. Sin embargo, las pistas congeladas están bloqueadas a la edición. No puede editar, eliminar o añadir efectos de inserción a una pista congelada.

PRERREQUISITO

Ha hecho todos los ajustes a la pista y está seguro que no necesita editarla más.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** de la pista de audio que quiere congelar, haga clic en **Congelar canal de audio**.



2. En el diálogo **Congelar canal – Opciones**, especifique una **Duración de cola** en segundos.

   Esto añade tiempo al final del archivo renderizado. De esta forma las colas de reverberación y retardo pueden hacer su fundido de salida completo.

RESULTADO

La salida de la pista, incluyendo todos los efectos de inserción prefader, se renderiza a un archivo de audio.

La pista de audio congelada se guarda en la carpeta **Freeze** que se puede encontrar en la siguiente ubicación:

- Windows: dentro de la carpeta de **Proyecto**
- macOS: **User/Documents**

En **MixConsole**, el canal de audio congelado se indica con un símbolo de copo de nieve sobre el nombre del canal. Todavía puede ajustar el nivel de volumen y el panoramizado, hacer ajustes de EQ y de efectos de envío.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para descongelar una pista congelada haga clic en el botón **Congelar** de nuevo.

Efectos de inserción en configuraciones multicanal

Puede insertar efectos VST 2 y VST 3 en pistas con una configuración multicanal. Sin embargo, no todos los plug-ins de efecto soportan procesado multicanal.

Los efectos mono o estéreo solo pueden procesar 1 o 2 canales, mientras que los plug-ins que soportan surround se aplican a todos los canales de altavoz, o a un subconjunto de ellos.

- Para configurar a qué canales de altavoz se aplica el efecto de inserción, use el **Editor de enrutado**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

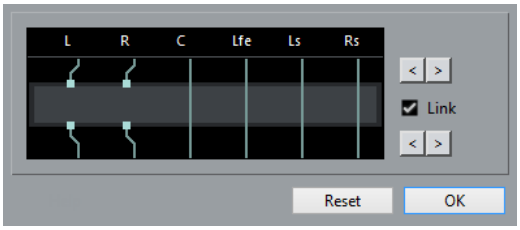
Editor de enrutado en la página 468

Enrutar efectos de inserción a través de canales de audio específicos

Si inserta un efecto de inserción estéreo en una pista multicanal, el primer canal de altavoz de la pista se enruta a través de los canales de efecto disponibles. Los demás canales permanecen sin procesar. Sin embargo, puede enrutar el efecto a través de diferentes canales de altavoz.

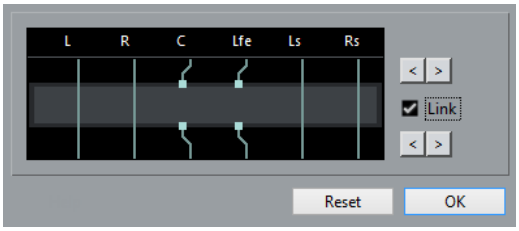
PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, haga clic en **Editar configuraciones de canal** para abrir la ventana de **Configuraciones de canal** de la pista en la que se inserta el efecto.
2. En la sección **Inserciones**, haga clic en **Enrutado** para abrir la pestaña de **Enrutado**.
3. Haga doble clic en el diagrama de señal del efecto de inserción para abrir el **Editor de enrutado**.



Los primeros canales de altavoz de la pista se enrutan a través de los canales FX disponibles.

4. Opcional: Active **Enlazar** para enlazar la asignación de canales de entrada y salida.
5. Haga clic en los botones de flecha para enrutar diferentes canales de altavoz a través del efecto.



RESULTADO

El efecto se enruta a través de diferentes canales de audio.

NOTA

Para enrutar un plug-in estéreo a través de los 6 canales de una pista 5.1, añada 3 instancias del mismo y use diferentes canales de altavoz en cada instancia.

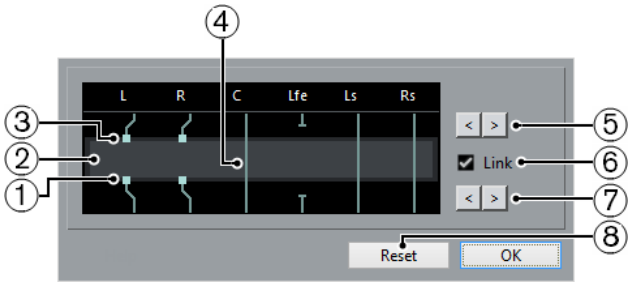
VÍNCULOS RELACIONADOS

Editor de enrutado en la página 468

Editor de enrutado

El **Editor de enrutado** le permite configurar a qué canales de altavoz se aplica el efecto de inserción.

- Para abrir el **Editor de enrutado**, seleccione la pista que contiene el efecto de inserción y haga clic en **Editar configuraciones de canal**. En la ventana **Configuraciones de canal**, haga clic en la pestaña **Inserciones** y luego en la pestaña **Enrutado**. Haga doble clic en el diagrama de señal del efecto de inserción.



El **Editor de enrutado** muestra los canales de la configuración actual, con las señales pasando de arriba a abajo.

1 Salidas

Los cuadrados inferiores representan las salidas del plug-in de efecto.

2 Plug-in de efecto

El campo del medio representa el plug-in de efecto.

3 Entradas

Los cuadrados superiores representan las entradas del plug-in de efecto.

4 Conexiones

Las líneas representan las conexiones.

5 Asignación de canal de entrada

Estos botones le permiten asignar los canales de entrada.

6 Enlazar

Active esto para enlazar la asignación de canales de entrada y salida.

7 Asignación de canal de salida

Estos botones le permiten asignar los canales de salida.

8 Reinicializar

Estos botones le permiten restablecer la configuración de canales original.

Enrutar conexiones

En el **Editor de enrutado** puede configurar las conexiones de enrutado.

NOTA

Solo puede hacer ajustes en el **Editor de enrutado** si enruta audio multicanal a través de un efecto que soporta menos canales.

Las siguientes conexiones son posibles:

Conexión de enrutado



El audio del canal de altavoz se enruta a través del canal FX y el efecto lo procesa.

Conexión de bypass



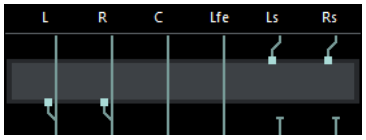
El audio del canal de altavoz pasa por el efecto sin ser procesado.

Conexión rota



El audio del canal de altavoz no se envía a la salida.

Conexión cruzada



El audio de los canales especificados se procesa por el efecto y sale por otros canales.

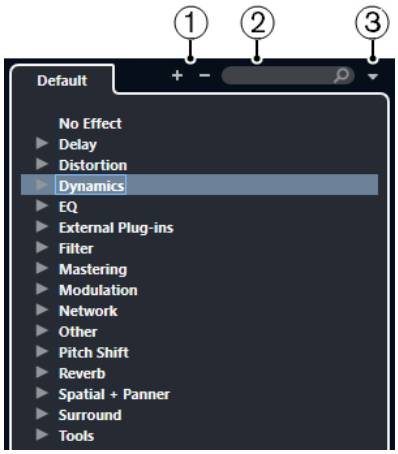
En este ejemplo, el audio de los canales Ls-Rs sale por los canales L-R. Ya que los canales L-R están en bypass, la salida L-R final contiene tanto las señales L-R como las señales procesadas Ls-Rs.

Selector de efectos VST

El selector de efectos VST le permite seleccionar efectos VST de la colección activa.

- Para abrir el selector de efectos VST, abra la sección **Inserciones** del **Inspector** de la pista de audio y, en la ranura de inserción, haga clic en **Seleccionar inserción**.

Están disponibles los siguientes controles:



1 **Expandir árbol/Plegar árbol**

Expande/Pliega el árbol.

2 **Buscar efecto VST**

Le permite buscar efectos VST tecleando el nombre o partes del nombre, o la categoría.

3 **Colecciones de plug-ins y opciones**

Le permite seleccionar una colección.

Si selecciona la colección **Por defecto**, las opciones **Ordenar por categoría** y **Ordenar por fabricante** están disponibles. Le permiten ordenar la colección por defecto.

Efectos de envío

Los efectos de envío están fuera de la ruta de la señal de un canal de audio. Los datos de audio que se vayan a procesar se deben enviar al efecto.

- Puede seleccionar una pista de canal FX como destino de enrutado de un envío.

- Puede enrutar envíos diferentes a canales FX diferentes.
- Puede controlar la cantidad de señales enviadas al canal FX ajustando el nivel de envío del efecto.

  NOTA

  En el diálogo **Preferencias** (página **VST**) puede ajustar un nivel de envío por defecto. Pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic para ajustar el nivel de envío a este valor por defecto.

Para ello debe crear pistas de canal FX.

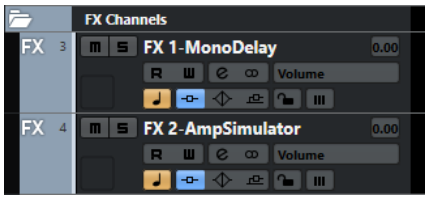
VÍNCULOS RELACIONADOS
Pistas de canal FX en la página 471
VST en la página 1229

Pistas de canal FX

Puede usar pistas de canal FX como destinos de enrutado de envíos de audio. El audio se envía al canal FX y a través de cualquier efecto de inserción configurado en él.

- Puede añadir varios efectos de inserción a un canal FX.
  La señal pasa a través de los efectos en serie, de arriba a abajo.
- Puede renombrar pistas de canal FX como cualquier otra pista.
- Puede añadir pistas de automatización a pistas de canal FX.
  Esto le permite automatizar varios parámetros de efecto.
- Puede enrutar el retorno del efecto a cualquier bus de salida.
- Puede ajustar el canal FX en **MixConsole**.
  Esto incluye ajustar el nivel de retorno del efecto, el balance, y la EQ.

Cuando añade una pista de canal FX, puede seleccionar si las pistas de canal FX se crean dentro o fuera de una carpeta dedicada. Si selecciona **Crear dentro de la carpeta**, las pistas de canal FX se muestran en una carpeta dedicada.



Esto le permite una mejor visión general y edición de las pistas de canal FX.

NOTA

Plegando carpetas de canales FX puede ahorrar espacio en pantalla.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Añadir pistas de canal FX en la página 471

Añadir pistas de canal FX

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista**.
2. Haga clic en **Efecto**.

3. Abra el menú emergente **Efecto** y seleccione un efecto para la pista de canal FX.
4. Abra el menú emergente **Configuración** y seleccione una configuración de canal para la pista de canal FX.
5. Abra el menú emergente **Configuración de carpeta** y elija si quiere crear pistas de canal FX dentro o fuera de una carpeta dedicada.
6. Haga clic en **Añadir pista**.

RESULTADO

Se añade la pista de canal FX a la lista de pistas, y el efecto seleccionado se carga en la primera ranura disponible de efecto de inserción del canal FX.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Añadir pista – Efecto en la página 141

Añadir canales FX a ranuras de envío

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, seleccione las pistas a las que les quiera añadir un canal FX.
2. En el **Inspector**, abra la sección **Envíos**.
3. Haga clic derecho en la ranura de envío a la que quiera añadir el canal FX y seleccione **Añadir canal FX a envío**.
4. Abra el menú emergente **Efecto** y seleccione un efecto para la pista de canal FX.
5. Abra el menú emergente **Configuración** y seleccione una configuración de canal para la pista de canal FX.
6. Abra el menú emergente **Configuración de carpeta** y elija si quiere crear pistas de canal FX dentro o fuera de una carpeta dedicada.
7. Haga clic en **Añadir pista**.

RESULTADO

Se añade la pista de canal FX a la ranura de envío de pistas.

Añadir canales FX a canales seleccionados

PRERREQUISITO

Su proyecto contiene algunas pistas a las que les quiere añadir un canal FX.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, seleccione todas las pistas a las que les quiera añadir un canal FX.
2. Haga clic derecho en una de las pistas y seleccione **Añadir pista** > **Canal FX a canales seleccionados**.
3. En el diálogo **Añadir pista**, abra el menú emergente **Efecto** y seleccione un efecto para la pista de canal FX.
4. Abra el menú emergente **Configuración** y seleccione una configuración de canal para la pista de canal FX.
5. Abra el menú emergente **Configuración de carpeta** y elija si quiere crear pistas de canal FX dentro o fuera de una carpeta dedicada.
6. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se añade la pista de canal FX a la lista de pistas. El efecto seleccionado se carga en la primera ranura de efecto de inserción disponible del canal FX, y a la primera ranura de efecto de envío disponible de todos los canales que haya seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Añadir pista – Efecto en la página 141

Añadir efectos de inserción a pistas de canal FX

Puede añadir efectos de inserción a pistas de canal FX.

PRERREQUISITO

Ha añadido una pista de canal FX y configurado el bus de salida correcto en el menú emergente **Enrutado de salida**.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas de la pista de canal FX, haga clic en **Editar configuraciones de canal**.
   Se abre la ventana **Configuraciones de canal** de la pista de canal FX.
2. En la sección **Inserciones**, haga clic en una ranura de inserción en la pestaña **Inserciones**, y seleccione un efecto desde el selector.

RESULTADO

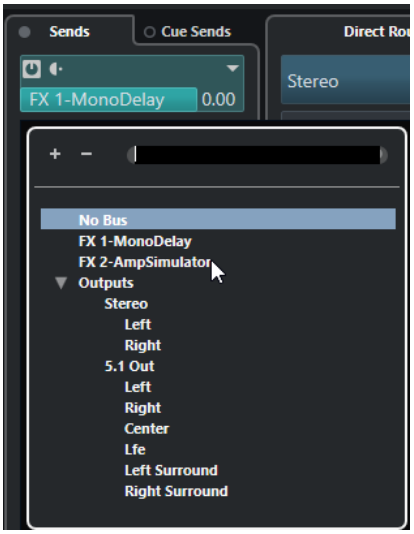
Se añade el efecto seleccionado como un efecto de inserción a la pista de canal FX.

Enrutar canales de audio a canales FX

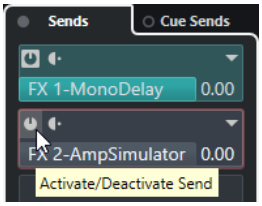
Si enruta un envío de canal de audio a un canal FX, el audio se enruta a través de los efectos de inserción que ha configurado para el canal FX.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista de audio.
2. En la lista de pistas, haga clic en **Editar configuraciones de canal** para abrir la ventana **Configuraciones de canal**.
3. En la sección **Envíos**, haga clic en **Seleccionar destino** de una ranura de efecto, y seleccione la pista de canal FX en el selector.



4. En la ranura de envío, haga clic en **Activar/Desactivar envío**.



RESULTADO

El audio se enruta a través del canal FX.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

En la ventana **Configuraciones de canal** del canal de audio puede mantener pulsado **Alt/Opción** y hacer doble clic para mostrar el destino de envío. Si ha enrutado el envío a un canal FX, se abre el panel de control del efecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir pistas de canal FX en la página 471

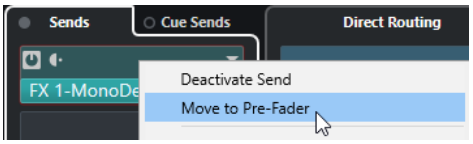
Envíos pre/post fader

Puede enviar la señal desde el canal de audio hasta el canal FX antes o después del fader de volumen del canal de audio.

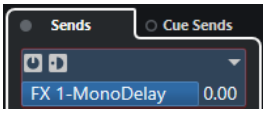
- Envíos pre-fader

  La señal del canal de audio se envía al canal FX antes del fader de volumen del canal de audio.
- Envíos post-fader

  La señal del canal de audio se envía al canal FX después del fader de volumen del canal de audio.
- Para mover un envío a la posición pre-fader, abra la ventana **Configuraciones de canal** del canal de audio, haga clic derecho en un envío y seleccione **Mover a pre-fader**.

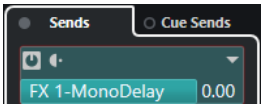
  

  El botón **Pre-/Post-fader** indica que el envío está en posición pre-fader.

- Para mover un envío a la posición post-fader, abra la ventana **Configuraciones de canal** del canal de audio, haga clic derecho en un envío y seleccione **Mover a post-fader**.

  El botón **Pre-/Post-fader** indica que el envío está en posición post-fader.

NOTA

Si activa **Enmudecer pre-send si enmudecer está activado** en el diálogo **Preferencias** (página **VST**), los envíos en modo pre-fader se enmudecen si enmudece sus canales.

Ajustar panorama para los envíos

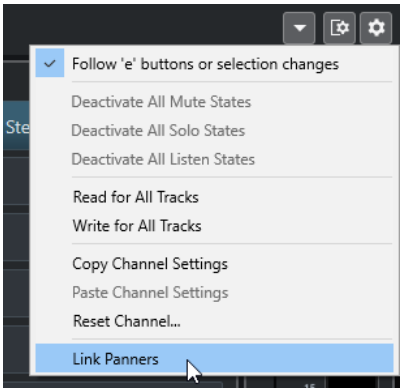
PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista de audio.
2. En la lista de pistas, haga clic en **Editar configuraciones de canal** para abrir la ventana **Configuraciones de canal**.
3. En la pestaña **Envíos**, haga clic en **Panoramización**.
   En cada envío se muestra un fader de panorama.

   NOTA

   Dependiendo del enrutado están disponibles diferentes controles de panorama en los envíos.

4. Opcional: Abra el **Menú Funciones** y active **Enlazar panoramizadores**.

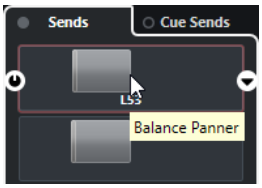
   

   Los panoramizadores de envío seguirán luego al panorama del canal, haciendo la imagen estéreo tan clara y verdadera como sea posible.

   NOTA

   En el diálogo **Preferencias** (página **VST**) puede ajustarlo como comportamiento por defecto en todos los canales.

5. Haga clic y arrastre el control de panorama del envío.

   NOTA

   Puede restablecer el control de panoramizado a la posición central pulsando **Ctrl/Cmd** y haciendo clic sobre el control de panoramizado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

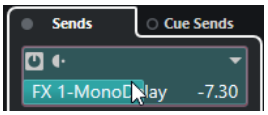
Sonido surround en la página 697

Ajustar el nivel de los envíos

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, seleccione la pista de canal FX que contiene el efecto del que quiere ajustar el nivel.
2. Abra la sección **Inserciones** del **Inspector** y haga clic en la ranura del efecto para abrir el panel de control del efecto.
3. En el panel de control del efecto, ajuste el control **Mezcla** a 100.

   Esto le permite un control total del nivel del efecto cuando use los envíos de efecto para controlar el balance de señal después.
4. En la lista de pistas, seleccione la pista de audio que se enruta a través del efecto del que quiere ajustar el nivel.
5. Haga clic en **Editar configuraciones de canal** para abrir la ventana **Configuraciones de canal** de la pista de audio.
6. En la sección **Envíos**, busque la ranura de efecto y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar el nivel de envío. Pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic para ajustar el nivel al nivel de envío por defecto especificado en el diálogo **Preferencias** (página **VST**).

   Esto determina la cantidad de señal del canal de audio que se enruta al canal FX.

RESULTADO

El nivel del efecto se establece según sus ajustes.

NOTA

Para determinar qué cantidad de la señal se envía desde el canal FX al bus de salida, abra la ventana **Configuraciones de canal** de la pista de canal FX y ajuste el nivel de retorno del efecto.

Side-chaining

Muchos efectos VST 3 soportan side-chaining. El side-chaining le permite usar la salida de una pista para controlar la acción de un efecto en otra pista.

Los efectos de las siguientes categorías tienen side-chaining:

- Modulación
- Retardo
- Filtro

Activando side-chaining puede hacer lo siguiente:

- Usar la señal de side-chain como una fuente de modulación.
- Aplicar ducking al instrumento, es decir, reducir el volumen de la pista de instrumento cuando hay una señal presente en la pista de audio.
- Comprimir las señales en una pista de audio cuando empieza una segunda pista de audio.

  Esto se usa típicamente para añadir compresión a un sonido de bajo cuando hay un golpe de bombo.

NOTA

Para una descripción detallada de los plug-ins que implementan side-chaining, vea el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

NOTA

- Ciertas combinaciones de pistas y entradas side-chain pueden conllevar bucles de retroalimentación y mayores latencias. Si es el caso, las opciones side-chain no están disponibles.
- Las conexiones side-chain solo se mantienen cuando mueve un efecto dentro de un canal. Cuando arrastra y deposita un efecto de un canal a otro, o cuando copia un efecto a otra ranura de efecto, se pierden las conexiones side-chain.

Side-chain y modulación

Las señales side-chain omiten la modulación LFO integrada y aplican una modulación acorde con el envolvente de la señal side-chain. Como cada canal se analiza y modula por separado, esto le permite crear efectos de modulación espaciales increíbles.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Enrutado de side-chain en la página 479
Disparar un efecto de retardo con señales side-chain en la página 477
Disparar un compresor con señales side-chain en la página 478
Crear conexiones de side-chain a partir de múltiples entradas en la página 480

Disparar un efecto de retardo con señales side-chain

Puede usar señales side-chain para crear un efecto de retardo ducking. Esto es útil si quiere aplicar un efecto de retardo audible solo cuando no hay señal en una pista.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista de audio que contiene el audio que quiere retardar.
2. Seleccione **Proyecto** > **Duplicar pistas**.

   Los eventos de la pista duplicada solo se usan para reducir el volumen del efecto que se añade a la pista original.
3. Seleccione la pista original.
4. En el **Inspector**, abra la sección **Inserciones** y seleccione **Retardo** > **PingPongDelay**, por ejemplo.
5. En el panel de control del efecto, haga sus ajustes y haga clic en **Activar/Desactivar side-chaining**.



6. Haga clic en **Configurar enrutado de side-chain**.
7. Haga clic en **Añadir fuente de side-chain** y seleccione la pista duplicada en el selector.
8. Opcional: Ajuste el nivel del envío en el campo de valor **Nivel**.
9. En la ventana de **Proyecto**, seleccione la pista duplicada.
10. En el **Inspector**, haga clic en **Enrutado de salida** y seleccione el nodo side-chain del efecto **PingPongDelay**.

RESULTADO

Las señales de la pista duplicada se enrutan al efecto. Cada vez que las señales de audio de la pista se reproducen, se desactiva el efecto de retardo.

NOTA

Para asegurar que las señales de audio de bajo o medio volumen también silencian el efecto de retardo, puede ajustar el volumen de la pista duplicada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Side-chaining en la página 476
Enrutado de side-chain en la página 479

Disparar un compresor con señales side-chain

La compresión, expansión, o el efecto puerta pueden dispararse con señales side-chain que excedan un determinado umbral. Esto le permite disminuir el volumen de una señal de audio cada vez que se reproduce otra señal de audio.

PRERREQUISITO

Ha configurado un proyecto con una pista de bajo y una pista de bombo, por ejemplo, y quiere disminuir el volumen del bajo cada vez que hay un golpe de bombo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista de bajo.
2. En el **Inspector**, abra la sección **Inserciones**.
3. Haga clic en la primera ranura y, en el selector, seleccione **Dinámica** > **Compresor**.

4. En el panel de control del efecto, haga sus ajustes y haga clic en **Activar/Desactivar side-chaining**.
5. En el panel de control del efecto, haga clic en **Configurar enrutado de side-chain**.
6. Haga clic en **Añadir fuente de side-chain** y seleccione la pista de bombo en el selector.
7. Opcional: Ajuste el nivel del envío en el campo de valor **Nivel**.

RESULTADO

Ha conectado el side-chain de la pista de bombo al **Compresor** de la pista destino. La señal de bombo dispara el **Compresor** en la pista de bajo. Ahora cuando reproduzca el proyecto, el bajo se comprime siempre que la señal de la pista de bombo sobrepasa el umbral establecido.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Side-chaining en la página 476
Enrutado de side-chain en la página 479

Enrutado de side-chain

El panel **Enrutado side-chain** le permite configurar el enrutado de side-chain del plug-in seleccionado.

- Para abrir el panel **Enrutado side-chain**, haga clic en **Configurar enrutado de side-chain** en el panel de control del plug-in.

Están disponibles los siguientes controles:



Seleccionar la entrada side-chain del plug-in

Este menú emergente solo está disponible si su plug-in soporta varias entradas de side-chain. En el menú emergente, seleccione la entrada para la que quiera añadir una fuente de side-chain. Entradas de plug-in de side-chain que se enrutan a fuentes de side-chain se indican con un rombo junto al nombre de la entrada. El número de entradas de side-chain disponibles depende del plug-in.

Activar/Desactivar side-chaining

Activa/Desactiva la funcionalidad de side-chain.

Activar/Desactivar fuente de side-chain

Activa/Desactiva la fuente de side-chain.

Nombre

Muestra el nombre de la fuente de side-chain.

Tipo

Muestra el tipo de la fuente de side-chain.

Nivel

Le permite ajustar el nivel de envío.

Medidor

Muestra el nivel de volumen de la pista de entrada.

Pre-/Post-fader

Le permite ajustar la inserción a la posición pre-fader o a la posición post-fader.

Editar configuraciones de canal

Abre la ventana **Configuraciones de canal** de la fuente de side-chain seleccionada.

Eliminar fuente de side-chain

Elimina la fuente de side-chain.

Añadir fuente de side-chain

Abre un selector que le permite añadir una fuente de side-chain.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Side-chaining en la página 476
Crear conexiones de side-chain a partir de múltiples entradas en la página 480

Crear conexiones de side-chain a partir de múltiples entradas

Para los plug-ins que soportan múltiples entradas de side-chain, puede crear conexiones de side-chain procedentes de múltiples entradas de side-chain de ese plug-in.

PRERREQUISITO

Su plug-in de efecto soporta varias entradas de side-chain. Puede usar el plug-in **Squasher**, por ejemplo, que soporta hasta 3 entradas de side-chain.

También puede usar **Frequency 2** que soporta hasta 8 entradas de side-chain.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione una pista de audio.
2. En la lista de pistas, haga clic en **Editar configuraciones de canal**.

   Se abre la ventana **Configuraciones de canal** del canal de audio.
3. En la sección **Inserciones**, haga clic en la primera ranura de inserción en la pestaña **Inserciones**, y en el selector seleccione el plug-in de efecto que soporta varias entradas de side-chain.

   Se carga y activa el efecto de inserción seleccionado y el audio se enruta a través de él. Se abre el panel de control del efecto.
4. En el panel de control del efecto, haga clic en **Configurar enrutado de side-chain**.
5. En el panel **Enrutado side-chain**, haga clic en **Seleccionar la entrada side-chain del plug-in** y, desde el menú emergente, seleccione la entrada de plug-in para la que quiera añadir una fuente de side-chain.

   El número de entradas de side-chain disponibles depende del plug-in.
6. Haga clic en **Añadir fuente de side-chain** y seleccione una fuente del menú emergente.
7. Opcional: Repita los pasos anteriores para activar más entradas de plug-ins.
8. Ajuste el plug-in de efecto según sea necesario y no olvide activar las entradas de side-chain correspondientes.

RESULTADO

El número de posibles entradas de side-chain determina el número de bandas que se pueden controlar mediante las fuentes de side-chain.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Side-chaining en la página 476
Enrutado de side-chain en la página 479

Efectos de dither

Los efectos de dither le permiten controlar el ruido producido por los errores de cuantización que pueden suceder cuando mezcla a una profundidad de bits más baja.

El dithering añade un tipo especial de ruido a un nivel extremadamente bajo para minimizar el efecto de los errores de cuantización. Es difícilmente perceptible y es preferible a la distorsión que tendría lugar de otro modo.

Aplicar efectos de dither

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **MixConsole**.
2. Abra los **Ajustes de rack** y active **Núm. fijo de ranuras**.
3. Haga clic en **Editar configuraciones de canal** en el canal de salida.
4. En la sección **Inserciones**, haga clic en una ranura de efecto postfader, y seleccione **Mastering** > **UV22HR**.
5. En el panel del plug-in, seleccione la profundidad de bits del archivo de mezcla mixdown que quiera crear.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Exportar mezcla de audio en la página 1094
Menú Ajustes de rack en la página 382

Efectos externos

Puede integrar dispositivos de efectos externos en el flujo de la señal del secuenciador configurando buses de FX externos.

Un bus de efectos externo es una combinación de salidas (envíos) y entradas (retornos) de su tarjeta de sonido, además de algunos ajustes adicionales.

Todos los buses de FX externos que ha creado están disponibles en los menús emergentes de efectos. Si selecciona un efecto externo como efecto de inserción de una pista de audio, el audio se envía a la salida de audio correspondiente, se procesa en su hardware de efectos y se envía de vuelta a través de la entrada de audio especificada.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Conexiones de audio en la página 26
Instrumentos externos y efectos en la página 35

Panel de control de efectos

El panel de control de efectos le permite configurar los parámetros del efecto seleccionado. Los contenidos, diseño, y disposición del panel de control dependen del efecto seleccionado.

- Para abrir el panel de control de un plug-in, haga clic en la ranura del efecto.

Los siguientes controles están disponibles en todos los efectos:



1 **Activar efecto**

Activa/Desactiva el efecto.

2 **Bypass efecto**

Le permite omitir el efecto.

3 **Leer automatización/Escribir automatización**

Le permite leer/escribir automatización en los ajustes de parámetros del efecto.

4 **Conmutar entre ajustes A/B**

Cambia al ajuste B cuando el ajuste A está activo, y al ajuste A cuando el ajuste B está activo.

5 **Aplicar ajustes actuales a A y B**

Copia los parámetros de efecto de la configuración del efecto A a la configuración del efecto B y viceversa.

6 **Activar/Desactivar side-chaining**

Activa/Desactiva la funcionalidad de side-chain.

7 **Configurar enrutado de side-chain**

Le permite configurar el enrutado de side-chain del plug-in seleccionado.

8 **Explorador de presets**

Abre el explorador de presets, donde puede seleccionar otro preset.

9 **Cargar programa anterior/Cargar programa siguiente**

Carga el programa anterior/siguiente en el explorador de presets.

10 **Gestión de presets**

Abre un menú emergente que le permite guardar o cargar un preset.

11 **Añadir imagen de plug-in VST al rack de medios**

Añade una imagen del plug-in VST al rack de **Medios**. Esto solo está disponible para plug-ins de otros fabricantes.

12 **Menú Funciones**

Abre un menú emergente con funciones y ajustes específicos.

NOTA

Para información detallada acerca de los efectos incluidos y de sus parámetros, vea el documento PDF aparte **Referencia de plug-ins**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ocultar/Mostrar paneles de control de efecto en la página 484

Menú contextual del panel de control de efectos

El menú contextual del panel de control de efectos y el menú **Funciones** del panel de control de efectos muestran funciones y ajustes específicos del evento.

Haga uno de lo siguiente:

- Haga clic derecho en un área del panel de control de efectos.
- Abra el menú emergente **Funciones** del panel de control de efectos.

Están disponibles las siguientes funciones:

Copiar ajuste <nombre de efecto VST>/Pegar ajuste <nombre de efecto VST>
Le permite copiar los ajustes del efecto y pegarlos en otro efecto.

Cargar preset/Guardar preset
Le permite cargar/guardar un preset.

Preset por defecto
Le permite definir y guardar un preset por defecto.

Cambiar a ajuste A/Cambiar a ajuste B
Cambia al ajuste B cuando el ajuste A está activo, y al ajuste A cuando el ajuste B está activo.

Aplicar ajuste actual a A/Aplicar ajuste actual a B
Copia los parámetros de efecto de la configuración del efecto A a la configuración del efecto B y viceversa.

Activar salidas
Le permite activar una o más salidas del efecto.

Activar/Desactivar side-chaining
Activa/Desactiva el side-chaining del efecto.

NOTA

Esta opción solo está disponible para efectos VST 3 que soporten side-chaining.

Editor de control remoto
Abre el **Editor de control remoto**.

Cambiar a editor genérico
Abre el editor genérico del efecto.

Permitir redimensionar ventana
Permite el redimensionamiento dinámico de ventanas de plug-ins de terceros en Cubase. Esto es útil si activó **Activar HiDPI** (solo Windows) en el diálogo **Preferencias** (página **General**) y su plug-in no soporta ajustes de dpi.

NOTA

Permitir redimensionar ventana es un ajuste específico de plug-in. Debe activarlo/desactivarlo para cada plug-in que lo requiera.

VÍNCULOS RELACIONADOS
General en la página 1216
Side-chaining en la página 476

Ajuste preciso de los parámetros de efectos

Puede usar sus ajustes de parámetros de efecto como punto de inicio para obtener una mayor precisión, y luego comparar los nuevos ajustes con los originales.

PRERREQUISITO

Ha ajustado los parámetros de un efecto.

PROCEDIMIENTO

1. En el panel de control del efecto, haga clic en **Conmutar entre ajustes A/B**.
   Esto copia los parámetros iniciales del ajuste A al ajuste B.
2. Ajuste de forma precisa los parámetros de efectos.
   Estos ajustes de parámetros se guardan ahora como ajuste B.

RESULTADO

Ahora puede alternar entre ambos ajustes haciendo clic en **Conmutar entre ajustes A/B**. Puede compararlos, hacer más ajustes o volver al ajuste A. Los ajustes A y B se guardan con el proyecto.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Puede copiar los ajustes de A a B haciendo clic en **Copiar A a B**. Puede tomar estos ajustes como punto de inicio para obtener una mayor precisión.

Ocultar/Mostrar paneles de control de efecto

Cuando añade un efecto de audio, se abre automáticamente el panel de control del plug-in respectivo. Puede ocultar los paneles de control de la vista. Esto es útil para tener una vista general mejor si ha añadido un gran número de plug-ins a su proyecto cuyos paneles de control llenan la pantalla.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **Ventana** > **Ocultar ventanas de plug-in**.

  NOTA

  Esto también oculta los paneles de control de los instrumentos VST.

RESULTADO

Los paneles de control se ocultan y se envían al fondo de la aplicación. Para mostrarlos de nuevo, seleccione **Mostrar ventanas de plug-in**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Panel de control de efectos en la página 481

Cerrar todos los paneles de control

Cuando añade un efecto de audio, se abre automáticamente el panel de control del plug-in respectivo. Puede cerrar todos los paneles de control de una sola vez.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **Ventana** > **Cerrar todas las ventanas de plug-in**.

  NOTA

  Esto también cierra los paneles de control de instrumentos VST.

RESULTADO

Se cierran los paneles de control.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Panel de control de efectos en la página 481

Presets de efecto

Los presets de efecto almacenan los ajustes de los parámetros de un efecto. Los efectos incluidos vienen con un número de presets que puede cargar, ajustar, y guardar.

Están disponibles los siguientes tipos preset de efecto:

- Presets VST para un plug-in.
  Estos son ajustes de parámetros del plug-in para un efecto específico.
- Los presets de inserción que contienen combinaciones de efectos de inserción.
  Estos pueden contener el rack de efectos de inserción entero con ajustes para cada efecto.

Los presets de efecto se guardan en la siguiente ubicación:

- Windows: **\Usuarios\<nombre de usuario>\Mis Documentos\VST 3 Presets\<empresa>\<nombre de plug-in>**
- macOS: **/Users/<nombre de usuario>/Library/Audio/Presets/<empresa>/<nombre de plug-in>**

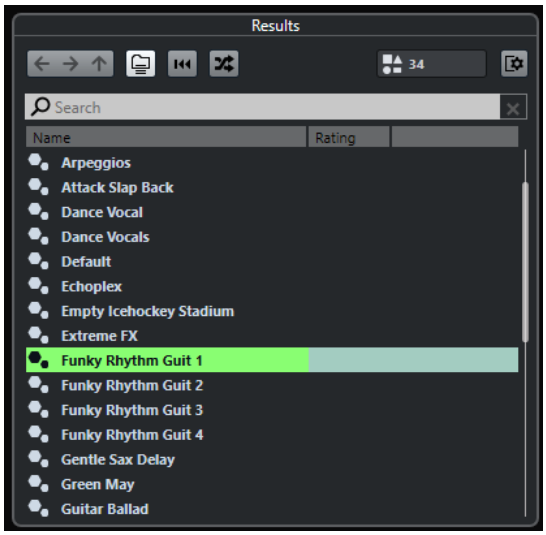
VÍNCULOS RELACIONADOS

Cargar presets de efectos en la página 486
Cargar presets de inserción en la página 489

Explorador de presets

El explorador de presets le permite seleccionar un preset VST para el efecto cargado.

- Para abrir el explorador de presets, haga clic en el campo del explorador de presets en el panel de control del efecto.



La sección **Resultados** del explorador de presets lista los presets disponibles para el efecto seleccionado.

Cargar presets de efectos

La mayoría de plug-ins de efectos VST vienen con presets muy útiles que puede seleccionar instantáneamente.

PRERREQUISITO

Ha cargado un efecto, bien como inserción de canal o en un canal FX, y el panel de control del efecto está abierto.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en el campo del explorador de presets, en la parte superior del panel de control.



2. En la sección **Resultados**, seleccione un preset de la lista.
3. Haga doble clic para cargar el preset que quiera aplicar.

RESULTADO

El preset se carga.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Puede volver al preset que estaba seleccionado cuando abrió el explorador de presets haciendo clic en **Volver al último ajuste**.

Guardar presets de efecto

Puede guardar sus ajustes de efectos como presets para un uso posterior.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Gestión de presets**.



2. Seleccione **Guardar preset**.
   Se abre el diálogo **Guardar <nombre del plug-in> Preset**.
3. En la sección **Nuevo preset**, introduzca un nombre para el nuevo preset.
4. Opcional: Haga clic en **Nueva carpeta** para añadir una subcarpeta dentro de la carpeta de presets de efectos.
5. Opcional: Haga clic en **Mostrar inspector de atributos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo, y defina atributos para el preset.
6. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se guarda el preset de efecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Inspector de atributos en la página 685

Guardar presets de efecto por defecto

Puede guardar sus ajustes de parámetros de efecto como preset de efecto por defecto. Esto le permite cargar sus ajustes de parámetros automáticamente cada vez que selecciona el efecto.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Gestión de presets**.



2. Seleccione **Guardar como preset por defecto**.
   Se le pregunta si quiere guardar los ajustes actuales como preset por defecto.
3. Haga clic en **Sí**.

RESULTADO

Los ajustes de efectos se guardan como preset por defecto. Cada vez que carga el efecto, el preset por defecto se carga automáticamente.

Copiar y pegar presets entre efectos

Puede copiar y pegar presets de efecto entre diferentes instancias del mismo plug-in.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el panel de control del efecto que quiera copiar.
2. Haga clic derecho en el panel de control y seleccione **Copiar ajuste <nombre del plug-in>** en el menú contextual.
3. Abra otra instancia del mismo efecto.
4. Haga clic derecho en el panel de control, y seleccione **Pegar ajuste <nombre del plug-in>** en el menú contextual.

Guardar presets de inserción

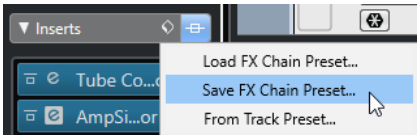
Puede guardar las inserciones del rack de efectos de inserción de un canal como preset de inserciones, junto con todos sus ajustes de parámetros. Los presets de inserciones se pueden aplicar a pistas de audio, de instrumento, de FX o de grupo.

PRERREQUISITO

Ha cargado una combinación de efectos de inserción y los parámetros de los efectos están configurados para cada efecto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista.
2. En el **Inspector**, abra la sección **Inserciones**.
3. En la pestaña **Inserciones**, haga clic en **Gestión de presets** y seleccione **Guardar preset de cadena de FX**.



4. En el panel **Guardar preset de cadena de FX**, introduzca un nombre para el nuevo preset en la sección **Nuevo preset**.

5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Los efectos de inserción y sus parámetros de efecto se guardan como preset de inserción.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Aplicar presets de cadena de FX en la página 502

Cargar presets de inserción

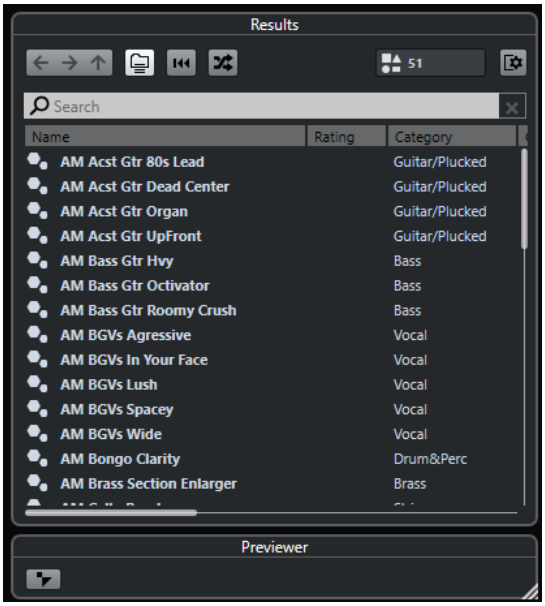
Puede cargar presets de inserción en canales de audio, grupo, instrumento, y FX.

PRERREQUISITO

Ha guardado una combinación de efectos de inserción como presets de inserción.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista a la que quiera aplicar el nuevo preset.
2. En el **Inspector**, abra la sección **Inserciones**.
3. En la sección **Inserciones**, haga clic en **Gestión de presets** y seleccione **Cargar preset de cadena de FX**.
4. Seleccione un preset de inserción.



5. Haga doble clic para aplicar el preset y cierre el panel.

RESULTADO

Se cargan los efectos del preset de efectos de inserción, y se eliminan todos los plug-ins cargados anteriormente en la pista.

Cargar ajustes de efectos de inserción de presets de pista

Puede extraer los efectos usados en un preset de pista y cargarlos luego en su rack de inserciones.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista a la que quiera aplicar el nuevo preset.

2. En el **Inspector**, abra la sección **Inserciones**.
3. En la pestaña **Inserciones**, haga clic en **Gestión de presets** y seleccione **Desde preset de pista**.
4. En el panel de presets de pista, seleccione el preset que contenga los efectos de inserción que quiera cargar.
5. Haga doble clic para cargar los efectos y cierre el panel.

RESULTADO

Se cargan los efectos usados en el preset de pista.

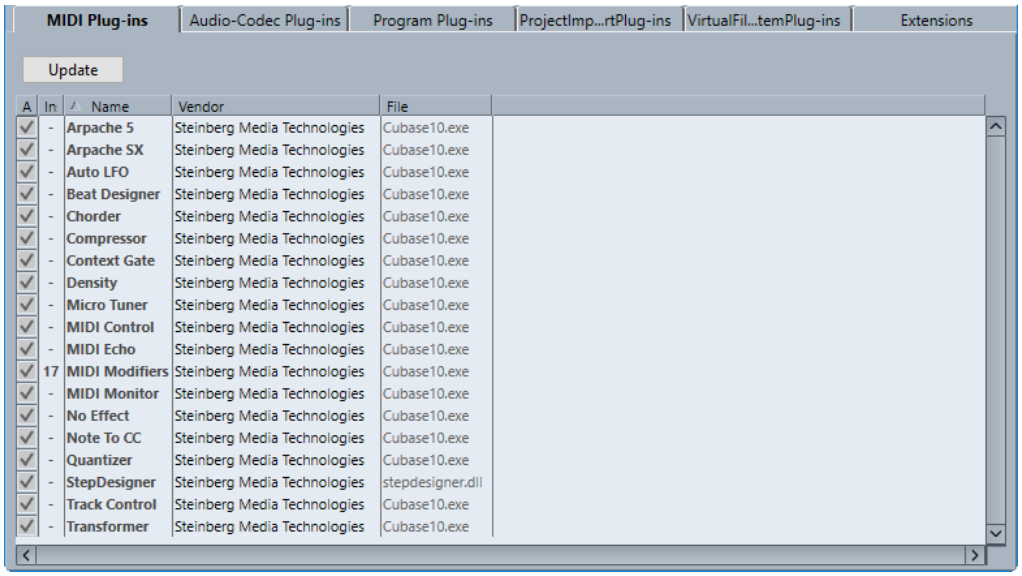
VÍNCULOS RELACIONADOS

Presets de pista en la página 197

Ventana de Información de componentes de sistema

La ventana **Información de componentes de sistema** lista todos los plug-ins MIDI disponibles, plug-ins audio-codec, plug-ins de programa, plug-ins de exportación-importación de proyectos y plug-ins de sistemas de archivos virtuales.

- Para abrir la ventana de **Información de componentes de sistema**, seleccione **Estudio** > **Más opciones** > **Información de componentes de sistema**.



Actualizar (solo disponible en plug-ins MIDI)

Examina de nuevo las carpetas designadas para plug-ins, en busca de información actualizada de componentes de sistema.

Están disponibles las siguientes columnas:

Activo

Le permite activar o desactivar un plug-in.

Instancias

El número de instancias del plug-in que se usan en Cubase.

Nombre

El nombre del plug-in.

Distribuidor

El fabricante del plug-in.

Archivo

El nombre del plug-in, incluyendo su extensión de nombre de archivo.

Ruta

La ruta en la que se encuentra el archivo del plug-in.

Categoría

La categoría de cada plug-in.

Versión

La versión del plug-in.

SDK

La versión del protocolo VST con la que es compatible el plug-in.

Administrar componentes de sistema en la ventana Información de componentes de sistema

- Para que un plug-in esté disponible para la selección, active la casilla en la columna de la izquierda.

  Solo los plug-ins activados aparecen en los selectores de efecto.
- Para ver dónde se usa un plug-in, haga clic en la columna **Instancias**.

  NOTA

  Un plug-in puede estar en uso incluso si no ha sido activado en la columna de la izquierda. La columna de la izquierda solo determina si un plug-in va a ser visible en los selectores de efectos o no.

Exportar información de componentes de sistema

Puede guardar información de componentes del sistema en un archivo XML, por ejemplo, con fines de almacenamiento o detección y resolución de errores.

- El archivo de información de componentes de sistema contiene información sobre los plug-ins instalados/disponibles, sus versiones, fabricantes, etc.
- El archivo XML se puede abrir en cualquier aplicación que soporte el formato XML.

NOTA

La función de exportación no está disponible en plug-ins de programas.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Información de componentes de sistema**, haga clic derecho en la mitad de la ventana y seleccione **Exportar**.
2. En el diálogo, especifique un nombre y ubicación para el archivo de exportación de información de componentes de sistema.
3. Haga clic en **Guardar** para exportar el archivo.

Procesado offline directo

El **Procesado offline directo** le permite añadir instantáneamente efectos de plug-ins y procesos de audio a los eventos de audio, clips o rangos seleccionados sin destruir el audio original.

Aplicar efectos offline es una práctica común en la edición de diálogos y el diseño de sonidos. El procesado offline tiene varias ventajas sobre la aplicación de efectos de mezclado en tiempo real:

- El flujo de trabajo está basado en clips. Esto le permite aplicar efectos diferentes a eventos de la misma pista.
- **MixConsole** puede conservarse limpio de efectos de inserción y cambios de parámetros. Esto facilita una mezcla posterior por otra persona, en un sistema diferente.
- Se usa menos carga de CPU.

El **Procesado offline directo** le permite deshacer cualquier cambio sin importar los efectos de plug-ins y los procesos de audio, en cualquier punto y en cualquier orden. Siempre puede volver a la versión original. Esto es posible porque el procesado no afecta a los archivos de audio reales.

Si procesa un evento, un clip o un rango de selección, ocurre lo siguiente:

- Se crea un nuevo archivo de audio en la carpeta **Edits**, dentro de su carpeta de proyecto.

  El archivo contiene el audio procesado, y la sección procesada del clip de audio hace referencia a él.
- El archivo original permanece inalterado.

  Las secciones sin procesar todavía hacen referencia a él.

Todo el procesado offline aplicado se guarda con el proyecto y todavía se puede modificar después de reabrir el proyecto. Las operaciones de **Procesado offline directo** del audio seleccionado persisten en los archivos de pistas y las copias de seguridad del proyecto.

El procesado siempre se aplica a la selección. Esta puede ser uno o más eventos en la ventana de **Proyecto** o en el **Editor de partes de audio**, un clip de audio en la **Pool**, o un rango de selección de uno o más eventos en la ventana de **Proyecto** o en el **Editor de muestras**. Si una selección es más corta que el archivo de audio, solo se procesa el rango seleccionado.

Si selecciona un evento que es una copia compartida, y por lo tanto hace referencia a un clip usado por otros eventos en el proyecto, puede decidir cómo proceder:

- Seleccione **Continuar** para procesar todas las copias compartidas.
- Seleccione **Nueva versión** para procesar solo el evento seleccionado.

NOTA

Esto solo funciona si está seleccionado **Abrir diálogo de opciones** en el ajuste **Al procesar clips compartidos** del diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Audio**).

VÍNCULOS RELACIONADOS

Modificar procesos en la página 504
Aplicar procesado offline permanentemente en la página 505
Opciones de edición - Audio en la página 1208
Flujo de trabajo del procesado offline directo en la página 493
Ventana de Procesado offline directo en la página 494

Flujo de trabajo del procesado offline directo

Puede hacer operaciones de procesado offline en la ventana de **Procesado offline directo**. La ventana siempre muestra el procesado del audio seleccionado.

Cuando añade o modifica el procesado offline, se aplica lo siguiente:

- Puede añadir procesado añadiendo plug-ins o procesos de audio. Además, puede añadir presets de cadena de FX, presets de pista o favoritos de efectos dentro de la ventana **Procesado offline directo**, o arrastrar plug-ins o cadenas de plug-ins desde **Inserciones** o desde el rack de **Medios**.
- Si añade un efecto de plug-in o un proceso, se cargan sus últimos ajustes de parámetros usados. Puede restablecerlo a sus ajustes por defecto haciendo clic en **Reinicializar a valores por defecto**.
- Todos los cambios se aplican instantáneamente al audio.

  NOTA

  Puede cambiar esto desactivando **Auto aplicar** en la ventana **Procesado offline directo**. Esto es necesario si trabaja con eventos largos o si usa plug-ins que tienen una función de aprender.

- Si modifica parámetros o elimina procesado, estos cambios se aplican instantáneamente al audio.
- Tiene una realimentación visual mientras el proceso se está ejecutando.

  NOTA

  Puede añadir, modificar o suprimir efectos de plug-ins o procesos de audio en cualquier momento, incluso si un proceso se está ejecutando. Empieza un nuevo proceso de renderizado instantáneamente.

- Puede deshacer y rehacer todas las operaciones de **Procesado offline directo** usando **Ctrl/Cmd** - **Z** o **Mayús** - **Ctrl/Cmd** - **Z**.
- Si un evento está bloqueado, no lo puede editar en la ventana de **Procesado offline directo**.
- Puede aplicar permanentemente todo el procesado offline al audio.
- Si carga un proyecto que contiene procesado offline de efectos de plug-in o procesos de audio que no están disponibles en su ordenador, estos procesos se muestran como **No disponible** en la ventana de **Procesado offline directo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de Procesado offline directo en la página 494
Auto aplicar en la página 493
Comandos de teclado para el procesado offline directo en la página 515
Bloquear eventos en la página 227
Aplicar procesado offline permanentemente en la página 505

Auto aplicar

Cuando añade o modifica efectos de plug-in o procesados de audio, se aplica por defecto el procesado al audio. Si trabaja con eventos largos o si usa plug-ins con la función de aprender, puede desactivar **Auto aplicar**.

Si **Auto aplicar** está desactivado, se aplica lo siguiente:

- Debe hacer clic en **Aplicar** o usar el comando de teclado correspondiente para aplicar procesado al audio.

NOTA

Si la ventana **Procesado offline directo** tiene el foco, también puede pulsar **Retorno** para aplicar el procesado.

- Debe hacer clic en **Descartar** o usar el comando de teclado correspondiente para cancelar el procesado.

IMPORTANTE

Los procesos de audio sin parámetros ajustables, como por ejemplo **Invertir** o **Silencio**, se aplican instantáneamente al audio, incluso si **Auto aplicar** está desactivado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Aplicar efectos de plug-in con la función aprender en la página 500
Comandos de teclado en la página 1168
Procesos de audio incluidos en la página 506

Ventana de Procesado offline directo

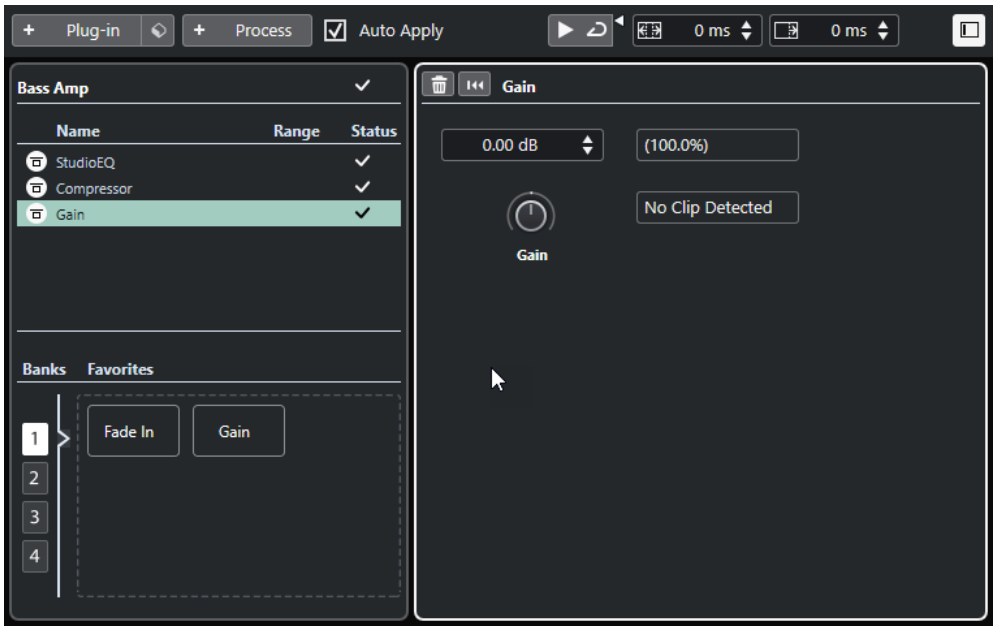
La ventana de **Procesado offline directo** le permite añadir, modificar o suprimir procesados de audio al instante para uno o varios eventos, clips o rangos de selección en una ventana. Además, puede deshacer cualquier procesado de audio en cualquier punto y en cualquier orden.

Para abrir la ventana de **Procesado offline directo**, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **Audio** > **Procesado offline directo**.
- Pulse **F7**.
- En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, haga clic en **Abrir ventana de procesado offline directo**.
- Seleccione **Audio** > **Procesos** y, en el submenú, seleccione un proceso.

NOTA

Los procesos sin parámetros ajustables, tales como el **Silencio**, no abren la ventana de **Procesado offline directo** cuando se aplican desde el menú o usando un comando de teclado.



En la ventana de **Procesado offline directo**, están disponibles las siguientes opciones y ajustes:

Barra de herramientas

Le permite añadir procesados de audio, escuchar el audio con las ediciones actuales y hacer ajustes globales para procesados offline.

Lista de procesos

Lista todos los efectos de plug-ins y procesos de audio incluidos con el programa que ha añadido al evento, clip o rango seleccionado. Puede omitir elementos de esta lista. Un icono a la derecha de cada proceso muestra el estado.

Si solo se procesa un rango de un evento seleccionado, esto se indica con un icono de forma de onda en la columna **Rango**.

Si se selecciona más de un evento o clip procesado, la columna **Número** muestra cuántas instancias se usan de cada proceso en toda la sección.

Puede copiar o cortar procesos con todos los ajustes y pegarlos a otros eventos, clips o rangos, eliminarlos y hacer que el procesado offline sea permanente usando el menú contextual.

Si un proceso no está disponible en su ordenador, se muestra como **No disponible**.

Panel de proceso

Le permite modificar, restablecer o eliminar el efecto de plug-in o proceso de audio seleccionado.

Aplicar y **Descartar** le permiten aplicar un nuevo efecto de plug-in, proceso de audio o cambio de parámetro manualmente al audio, o descartarlo.

NOTA

- Si **Auto aplicar** está activado, los botones **Aplicar** y **Descartar** no están disponibles.
- Los parámetros de los efectos de los plug-ins se describen en el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

Favoritos

Le permiten añadir y gestionar procesos individuales o procesos por lotes con ajustes de parámetros específicos. Puede crear hasta 36 favoritos que están disponibles en 4 bancos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Aplicar procesado en la página 498
Bypass de procesos en la página 505
Copiar y pegar procesos en la página 505
Favoritos en la página 500
Procesado por lotes en la página 502
Aplicar procesado offline permanentemente en la página 505
Aplicar procesado a múltiples eventos en la página 499
Auto aplicar en la página 493
Barra de herramientas de procesado offline directo en la página 496

Barra de herramientas de procesado offline directo

La barra de herramientas del **Procesado offline directo** le permite añadir procesados de audio, escuchar el audio con las ediciones actuales y hacer ajustes globales para procesados offline.

En la barra de herramientas están disponibles las siguientes opciones y ajustes:

Añadir procesos

Añadir plug-in



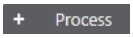
Le permite añadir un efecto de plug-in al evento o clip seleccionado.

Seleccionar preset



Le permite seleccionar un preset de plug-in.

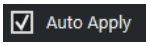
Añadir proceso



Le permite añadir un proceso de audio incluido con el programa al evento o clip seleccionado.

Aplicar opciones

Auto aplicar



Si esta opción está activada y añade o modifica un efecto de plug-in o un proceso de audio, se renderiza al instante al audio y se añade a la lista de procesos de la zona izquierda de la ventana de **Procesado offline directo**.

Si esta opción está desactivada, puede hacer sus cambios en el panel del proceso sin renderizar sus cambios instantáneamente al audio. Para añadir el efecto de plug-in o el proceso de audio a la lista de procesos, o para aplicar cambios de parámetros de un proceso ya añadido, haga clic en **Aplicar**. Para descartar un efecto de plug-in, un proceso de audio o un cambio de parámetro, haga clic en **Descartar**.

NOTA

- La función **Auto aplicar**, para el renderizado instantáneo, es adecuada en la mayoría de flujos de trabajo. Sin embargo, si trabaja con eventos largos, puede que quiera desactivarla.

Separador izquierdo

Separador izquierdo

Las herramientas que se colocan a la izquierda del separador se muestran siempre.

Escuchar

Escuchar



Le permite escuchar el audio seleccionado con todo el procesado desde arriba de la lista de procesos hasta el proceso seleccionado. Todos los procesos por debajo se ignoran durante la reproducción.

Escuchar bucle



Reproduce en bucle hasta que desactiva el botón **Escuchar**.

Volumen



Le permite ajustar el volumen.

Extender rango de procesado

Extender rango de procesado en ms



Le permite ampliar el rango del proceso más allá de los bordes izquierdo y derecho del evento de audio. Esto le permite agrandar el evento en una etapa posterior con todo el procesado aplicado.

Extensión

Cola en ms



Le permite añadir tiempo al final de los archivos renderizados. De esta forma, los efectos de retardo y reverberación pueden ir desvaneciéndose.

Separador derecho

Separador derecho

Las herramientas que se colocan a la derecha del separador se muestran siempre.

Controles de zona de ventana

Mostrar/Ocultar zona izquierda



Muestra/Oculta la zona izquierda de la ventana de **Procesado offline directo** que contiene la lista de procesos.

NOTA

Este ajuste se guarda globalmente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Auto aplicar en la página 493
Extensión de rango de procesado en la página 503
Extensión en la página 503

Aplicar procesado

Puede añadir procesado a uno o más eventos, clips o rangos en la ventana **Procesado offline directo**. Esto incluye efectos de plug-ins, procesos de audio y operaciones del **Editor de muestras**, tales como **Cortar**, **Pegar**, **Suprimir** y usar la herramienta **Dibujar**.

La función **Auto aplicar**, para el renderizado instantáneo, es adecuada en la mayoría de flujos de trabajo. Sin embargo, si trabaja con eventos largos o si usa plug-ins que tienen una función de aprender (learn), puede que quiera desactivarla.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione un evento o un rango en la ventana de **Proyecto**.
   - Seleccione un clip en la **Pool**.
   - Seleccione un rango en el **Editor de muestras**.
   - Seleccione un evento o un rango en el **Editor de partes de audio**.
2. Seleccione **Audio** > **Procesado offline directo**.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - En la barra de herramientas del **Procesado offline directo**, haga clic en **Añadir proceso** y seleccione un proceso de audio.
   - En la barra de herramientas del **Procesado offline directo**, haga clic en **Añadir plug-in** y seleccione un efecto de plug-in.
   - En el rack de **Medios**, haga clic en el cuadro **Efectos VST**, seleccione un efecto de plug-in y arrástrelo a la lista de procesos en la zona izquierda.

   IMPORTANTE

   - Puede seleccionar todos los plug-ins VST instalados para el procesado offline. Sin embargo, no cada plug-in es adecuado para el procesado offline.
   - Si aplica un efecto estéreo a una señal de audio mono, se usa la parte izquierda de la salida estéreo del efecto.

   Se añade el proceso de audio o efecto de plug-in seleccionado a la lista de procesos.
4. Active **Escuchar** y haga sus cambios en el panel del proceso.

   Tiene una realimentación visual mientras el proceso se está ejecutando. Sin embargo, incluso si el procesado no ha terminado, puede activar **Escuchar** en cualquier momento.
5. Opcional: Si **Auto aplicar** está desactivado, elija si quiere aplicar el procesado al audio o si quiere descartarlo.
   - Haga clic en **Aplicar** para añadir el efecto de plug-in o proceso de audio a la lista de procesos y renderizarlo en el audio.
   - Haga clic en **Descartar** para descartar el efecto de plug-in o proceso de audio. Se vacía el panel del proceso.

RESULTADO

El efecto del plug-in o proceso de audio se renderiza al audio.

En la ventana del **Proyecto**, en la **Pool** o en el **Editor de partes de audio**, los eventos procesados tienen un símbolo de forma de onda.

Aplicar procesado a múltiples eventos

El **Procesado offline directo** le permite añadir efectos de plug-ins o procesos de audio incluidos con el programa a múltiples eventos a la vez. También puede modificar o suprimir el procesado en múltiples eventos a la vez.

- Para aplicar plug-ins o procesos de audio a múltiples eventos a la vez, seleccione el audio y añada, modifique o suprima el procesado.

Si selecciona múltiples eventos, la columna **Número** de la lista de procesos muestra cuántas instancias de cada proceso se usan en toda la selección de audio. Los procesos de la lista de procesos se ordenan alfabéticamente.

NOTA

Aplicar efectos de plug-ins a múltiples eventos que tienen configuraciones de canales diferentes puede acarrear resultados no deseados dependiendo del plug-in usado.

NOTA

En la ventana **Procesado offline directo** también puede editar el procesado de audio de múltiples clips en la **Pool** simultáneamente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Procesos de audio incluidos en la página 506
Ventana de Procesado offline directo en la página 494

Aplicar efectos de inserción como procesado offline

Puede aplicar efectos de audio desde ranuras de inserción de **MixConsole** o del **Inspector**, o cadenas de plug-ins enteras, con sus ajustes de parámetros actuales como procesado offline.

PRERREQUISITO

Su proyecto contiene pistas con efectos de plug-ins de inserción de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un evento, clip o rango de audio.
2. Seleccione **Audio** > **Procesado offline directo**.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - En el **MixConsole** o en el **Inspector**, haga clic en una ranura de **Inserciones** con un plug-in cargado y arrastre el plug-in a la lista de procesos de **Procesado offline directo**.
   - En el **MixConsole**, haga clic en el encabezado del rack de **Inserciones** y arrastre el rack entero con todos los plug-ins cargados a la lista de procesos de **Procesado offline directo**.

   NOTA

   El efecto de plug-in o la cadena completa de plug-ins se añade instantáneamente a la lista de procesos, incluso si **Auto aplicar** está desactivado.

RESULTADO

Se renderiza el efecto de plug-in o la cadena completa de plug-ins al audio con sus ajustes de parámetros actuales.

Aplicar efectos de plug-in con la función aprender

Puede entrenar un efecto de plug-in que tenga la función aprender, un plug-in para la reducción de ruido, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un rango de audio que quiera usar para entrenar el plug-in con el espectro de ruido. Por ejemplo, puede usar una pausa que solo contenga ruido y ningún diálogo.
2. En la ventana de **Procesado offline directo**, desactive **Auto aplicar**.
3. Añada el plug-in de reducción de ruido y active su modo aprender.
4. En la barra de herramientas de la ventana de **Procesado offline directo**, active **Escuchar bucle**.
5. Active **Escuchar**.
6. Cuando haya entrenado el plug-in, desactive su modo aprender.
7. Desactive **Escuchar**.
8. Haga clic en **Descartar**.

   La reducción de ruido no se aplica en este punto, pero el plug-in mantiene los ajustes de parámetros del espectro de ruido aprendido.
9. Seleccione todo el evento.
10. En la ventana **Procesado offline directo**, añada el plug-in de reducción de ruido y haga clic en **Aplicar** o use el comando de teclado correspondiente.

RESULTADO

La reducción de ruido se aplica a todo el evento con los ajustes de parámetros actuales.

Favoritos

Puede crear favoritos para sus plug-ins o procesos de audio que use con frecuencia, en la ventana **Procesado offline directo**.

Los favoritos le permiten aplicar al instante uno o varios plug-ins y procesos de audio con ajustes de parámetros concretos al audio seleccionado. Puede crear hasta 36 favoritos en 4 bancos arrastrando plug-ins y procesos de audio a la sección de favoritos que está debajo de la lista de procesos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear favoritos en la página 500
Aplicar procesado a través de favoritos en la página 501
Procesado por lotes en la página 502

Crear favoritos

En la ventana **Procesado offline directo** puede crear favoritos, con sus ajustes de parámetros concretos, para los plugins o procesos que use frecuentemente.

PRERREQUISITO

La lista de procesos contiene plug-ins o procesos de audio con ajustes de parámetros que quiere guardar como favoritos.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: En la sección de favoritos, seleccione un banco.
2. Haga uno de lo siguiente:

- En la lista de procesos, seleccione uno o varios procesos y arrástrelos hasta la sección de favoritos.

  NOTA

  Si arrastra varios procesos, debe introducir un nombre para el lote en la ventana **Nuevo lote**.

- En el rack de **Medios**, haga clic en el cuadro **Efectos VST**, seleccione un efecto de plug-in y arrástrelo a la sección de favoritos.

RESULTADO

Se crea un único favorito o un lote de favoritos en el banco seleccionado de la sección favoritos.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Puede renombrar o suprimir el favorito o el lote usando el menú contextual.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Procesado por lotes en la página 502

Crear favoritos a partir de efectos de inserción

Para crear favoritos en la ventana **Procesado offline directo**, puede usar efectos de audio de ranuras de inserción de **MixConsole**, o del **Inspector**, o cadenas de plug-ins completas con sus ajustes de parámetros actuales.

PRERREQUISITO

Su proyecto contiene pistas con efectos de plug-ins de inserción de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un evento, clip o rango de audio.
2. Seleccione **Audio** > **Procesado offline directo**.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - En el **MixConsole** o en el **Inspector**, haga clic en una ranura de **Inserciones** con un plug-in cargado y arrastre el plug-in a la sección de favoritos de **Procesado offline directo**.
   - En el **MixConsole**, haga clic en el encabezado del rack de **Inserciones** y arrastre el rack entero con todos los plug-ins cargados a la sección de favoritos de **Procesado offline directo**.

     Si arrastra varios procesos, debe introducir un nombre para el lote en la ventana **Nuevo lote**.

RESULTADO

Se crea un único favorito o un lote de favoritos en el banco seleccionado de la sección favoritos.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Puede renombrar o suprimir el favorito o el lote usando el menú contextual.

Aplicar procesado a través de favoritos

Los favoritos le permiten aplicar procesado instantáneamente a uno o a varios eventos, clips o rangos.

NOTA

Si aplica efectos de plug-ins o procesos de audio haciendo clic en un favorito, el procesado se renderiza instantáneamente al audio, incluso si **Auto aplicar** está desactivado.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione uno o varios eventos.
2. En la ventana de **Procesado offline directo**, haga clic en un favorito.

RESULTADO

El plug-in, proceso de audio, o proceso por lotes correspondiente, se aplica instantáneamente al audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Favoritos en la página 500
Auto aplicar en la página 493
Procesado por lotes en la página 502

Procesado por lotes

El **Procesado offline directo** le permite guardar como lotes varios efectos de plug-in o procesados de audio con sus propios ajustes, en la sección **Favoritos**, y aplicar estos lotes con un solo clic. También puede aplicar como lotes presets de cadena de FX o efectos de inserción de presets de pista.

- Puede crear lotes arrastrando varios procesos desde la lista de procesos hasta la sección de favoritos.
- Puede aplicar un lote al audio haciendo clic en el favorito correspondiente.
- Puede aplicar presets de cadena de FX o efectos de inserción de presets de pista como lotes haciendo clic en **Seleccionar preset**, en la barra de herramientas de **Procesado offline directo**.

NOTA

- Los lotes se aplican instantáneamente al audio, incluso si **Auto aplicar** está desactivado.
- Los lotes se guardan globalmente.
- Si los lotes contienen efectos de plug-ins que no están disponibles en su ordenador, estos lotes se aplican sin los plug-ins.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear favoritos en la página 500
Aplicar procesado a través de favoritos en la página 501
Aplicar presets de cadena de FX en la página 502
Auto aplicar en la página 493

Aplicar presets de cadena de FX

También puede importar presets de cadena de FX o efectos de inserción de presets de pista y aplicarlos como procesos por lotes.

NOTA

Los lotes se aplican instantáneamente al audio, incluso si **Auto aplicar** está desactivado.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de **Procesado offline directo**, haga clic en **Seleccionar preset** y elija cargar un preset de cadena de FX o un efecto de inserción de un preset de pista.
2. En el selector, seleccione un preset de cadena de FX o un preset de pista.

RESULTADO

Los efectos del preset de cadena de FX o preset de pista se aplican instantáneamente al audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Auto aplicar en la página 493
Guardar presets de inserción en la página 488
Presets de pista en la página 197

Extensión de rango de procesado

Puede ampliar el rango del proceso más allá de los bordes izquierdo y derecho del evento de audio.

Este ajuste le permite agrandar el evento incluso después de aplicar el procesado.

- Para incrementar el rango del proceso, haga clic en **Extender rango de procesado en ms**, en la barra de herramientas de **Procesado offline directo**, y especifique un valor en milisegundos.

NOTA

- Para que esto funcione, el audio debe estar fuera de los bordes del evento.
- Este ajuste funciona globalmente en todos los eventos.

Extensión

Puede añadir tiempo al final del audio renderizado cuando aplica plug-ins de efectos.

Añadir extensiones, o colas, evita que se corte una cola de reverberación o un efecto de retardo. La extensión se añade al final del evento, y el evento se redimensiona automáticamente.

- Para añadir cola al aplicar un efecto de plug-in, haga clic en **Cola en ms** en la barra de herramientas de **Procesado offline directo** y especifique un valor en milisegundos.

NOTA

- Este ajuste funciona globalmente en todos los eventos.
- Solo se añade la extensión si añade efectos de plug-in. Si añade procesado de audio, como por ejemplo **Ganancia**, no se añade ninguna extensión o cola.
- Si añade una extensión a un evento que hubiera redimensionado manualmente antes, la extensión se añade pero la duración del evento no se ajusta automáticamente. Por lo tanto, debe ajustar el evento manualmente. En tal caso, la extensión se mezcla con el clip de audio subyacente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Opciones de redimensionado de eventos en la página 218

Modificar procesos

Puede suprimir o modificar algunos o todos los procesados de un clip en la ventana **Procesado offline directo**. Esto incluye los procesos de audio del menú emergente **Procesos**, cualquier efecto de plug-in aplicado y operaciones del **Editor de muestras**, tales como **Cortar**, **Pegar**, **Suprimir** y dibujar con la herramienta **Dibujar**.

La función **Auto aplicar**, para el renderizado instantáneo, es adecuada en la mayoría de flujos de trabajo. Sin embargo, si trabaja con eventos largos o si usa plug-ins que tienen una función de aprender (learn), puede que quiera desactivarla.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione el evento procesado en la ventana de **Proyecto** o en el **Editor de partes de audio**.

     NOTA

     En la ventana de **Proyecto** o en el **Editor de partes de audio**, los eventos procesados se indican con un símbolo de forma de onda en la esquina superior derecha.
   - Seleccione el clip procesado en la **Pool**.

     NOTA

     En la **Pool**, los clips procesados se indican con un símbolo de forma de onda en la columna **Estado**.
   - Seleccione el rango procesado en el **Editor de muestras**.
2. Seleccione **Audio** > **Procesado offline directo**.
3. En la lista de procesos, seleccione el proceso que quiera editar haciendo clic en él.
4. Haga uno de lo siguiente:
   - Active **Escuchar** y modifique los ajustes del proceso.
   - Restablece el proceso a sus ajustes por defecto haciendo clic en **Reinicializar a valores por defecto**.
   - Suprima el proceso haciendo clic en **Suprimir**, en el panel del proceso.

     NOTA

     De forma alternativa puede hacer clic derecho en la lista de procesos y seleccionar **Suprimir**.
   - Para suprimir todo el procesado aplicado al evento, haga clic derecho en la lista de procesos y seleccione **Suprimir todo**.
5. Opcional: Si **Auto aplicar** está desactivado, elija si quiere aplicar sus cambios de parámetros al audio o si quiere descartarlos.
   - Haga clic en **Aplicar** para aplicar los cambios de parámetros al audio.
   - Haga clic en **Descartar** para descartar los cambios de parámetros.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de Procesado offline directo en la página 494
Columnas de la ventana de la Pool en la página 635

Reordenar la lista de procesos

Puede reordenar las operaciones de la lista de procesos de **Procesado offline directo** arrastrando.

PROCEDIMIENTO

- Haga clic en un efecto de plug-in o en un proceso de audio y muévalo arrastrando.

RESULTADO

Las operaciones de procesado offline se renderizan al audio en el orden especificado.

Bypass de procesos

En la ventana **Procesado offline directo** puede hacer bypass (omisión) de procesos. Esto le permite oír el audio sin los procesos.

- Para activar/desactivar el bypass de un proceso, haga clic en el botón **Bypass proceso** a la izquierda del proceso.

NOTA

- Si activa/desactiva **Bypass proceso**, se recalcula la cadena completa de proceso. Dependiendo de la duración del audio y del número de procesos, esto puede llevar algún tiempo. En la lista de procesos tiene una realimentación visual mientras el proceso se está ejecutando.
- El estado de bypass se guarda con el proyecto.

Copiar y pegar procesos

Puede copiar y pegar efectos de plug-ins y procesos de audio junto con sus ajustes de parámetros entre eventos, clips y rangos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un evento, clip o rango de audio procesado.

   NOTA

   No se puede copiar el procesado en selecciones de múltiples eventos.

2. En la ventana de **Procesado offline directo**, seleccione uno o más elementos de la lista de procesos.
3. Haga clic derecho en el proceso de la lista de procesos y seleccione **Copiar** en el menú contextual.
4. Seleccione los eventos o clips en los que quiera pegar el proceso.
5. En la ventana de **Procesado offline directo** haga clic derecho en el proceso de la lista de procesos y seleccione **Pegar**.

RESULTADO

Los procesos copiados y todos los ajustes de parámetros se añaden a la lista de procesos del audio seleccionado.

Aplicar procesado offline permanentemente

Puede aplicar permanentemente todo el procesado offline al audio.

PRERREQUISITO

Ha aplicado efectos de plug-ins o procesos de audio a un evento, clip o rango y está seguro de que no necesita editar más el procesado.

IMPORTANTE

El hecho de hacer permanente el procesado offline no se puede deshacer.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione el evento, clip o rango procesado.
2. Seleccione **Audio** > **Hacer permanente el procesado offline directo**.

   NOTA

   De forma alternativa, seleccione **Hacer todo permanente** en el menú contextual de la lista de procesos de **Procesado offline directo**.
3. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

- Todos los procesados y los efectos aplicados se añaden permanentemente al evento, clip o rango seleccionado.
- Se vacía la lista de procesos.
- El clip o evento ya no se marcará como que ha sido procesado offline con un símbolo de forma de onda.

Procesos de audio incluidos

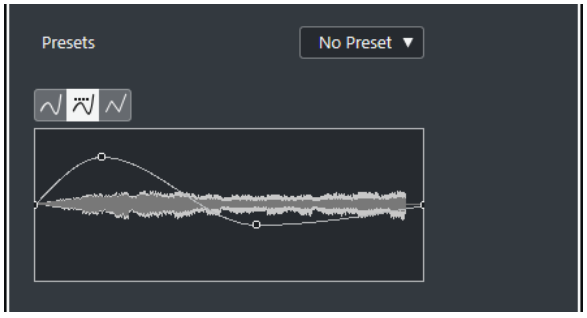
Cubase le proporciona varios procesos de audio que pueden ser usados para el **Procesado offline directo**.

IMPORTANTE

Los procesos de audio sin parámetros ajustables, como por ejemplo **Invertir** o **Silencio**, se aplican instantáneamente al audio, incluso si **Auto aplicar** está desactivado.

Envolvente

Envolvente le permite aplicar un envolvente de volumen al audio seleccionado.



Botones de tipo de curva

Determinan si el envolvente correspondiente usa **Interpolación spline**, **Interpolación spline atenuada** o **Interpolación lineal**.

Visor de envolvente

Muestra la forma de la envolvente. La forma de onda resultante se muestra en gris oscuro y la forma de onda actual en gris claro.

- Para añadir un punto a la curva, haga clic en la curva.
- Para mover un punto de la curva, haga clic y arrastre.
- Para eliminar un punto de la curva, haga clic y arrastre fuera del visor.

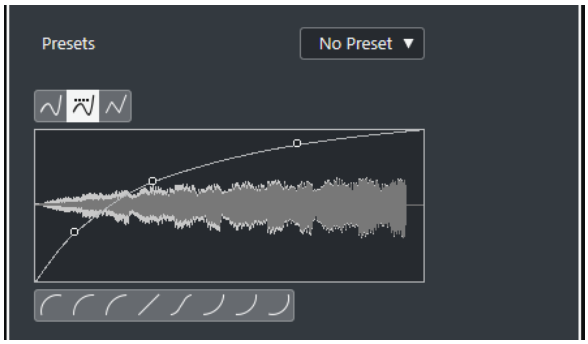
Menú emergente de presets

Le permite gestionar sus presets.

- Para guardar un preset, seleccione **Guardar preset** en el menú emergente, introduzca un nombre y haga clic en **Aceptar**.
- Para aplicar un preset, selecciónelo en el menú emergente.
- Para eliminar un preset, selecciónelo en el menú emergente y haga clic en **Eliminar preset**.

Fundido de entrada/Fundido de salida

Fundido de entrada y **Fundido de salida** le permiten aplicar un fundido al audio seleccionado.



Botones de tipo de curva

Determinan si el envolvente correspondiente usa **Interpolación spline**, **Interpolación spline atenuada** o **Interpolación lineal**.

Visor del fundido

Muestra la forma de la curva de fundido. La forma de onda resultante se muestra en gris oscuro y la forma de onda actual en gris claro.

- Para añadir puntos haga clic en la curva.
- Para cambiar la forma de la curva, haga clic y arrastre los puntos existentes.
- Para suprimir un punto de la curva, arrástrelo fuera del área de visualización.

Menú emergente de presets

Le permite gestionar sus presets.

- Para guardar un preset, seleccione **Guardar preset** en el menú emergente, introduzca un nombre y haga clic en **Aceptar**.
- Para aplicar un preset, selecciónelo en el menú emergente.
- Para eliminar un preset, selecciónelo en el menú emergente y haga clic en **Eliminar preset**.

Botones de forma de curva

Estos botones le dan un acceso rápido a las formas de curva más comunes.

Ganancia

Ganancia le permite cambiar la ganancia, es decir, el nivel del audio seleccionado.



Ganancia

Le permite establecer un valor de ganancia entre -50 dB y +20 dB.

Texto de detección de clipping

Este texto se muestra si usa **Escuchar** y los ajustes de ganancia dan como resultado niveles de audio por encima de 0 dB.

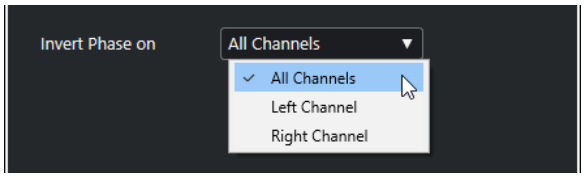
NOTA

En caso de clipping, disminuya el valor de **Ganancia** y use en su lugar el proceso de audio **Normalizar**. Esto le permite aumentar el nivel del audio tanto como sea posible sin tener clipping.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Normalizar en la página 508

Invertir fase

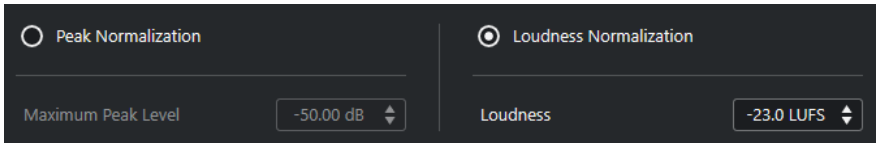
Invertir fase le permite invertir la fase del audio seleccionado.



Está disponible un menú emergente para archivos de audio estéreo. Le permite especificar a qué canales invertir la fase: canal izquierdo, canal derecho o ambos.

Normalizar

Normalizar le permite aumentar o disminuir el nivel del audio que se grabó con un nivel de entrada inadecuado. Puede usar el nivel máximo de pico o la sonoridad del audio como referencia de normalización.



Normalización de pico

Le permite normalizar su audio en base al nivel máximo de pico. **Nivel máximo de pico en dBFS** ajusta el nivel máximo de pico del audio, entre -50 dB y 0 dB. De este nivel máximo, se resta el nivel máximo actual del audio seleccionado, y la ganancia aumenta o disminuye la cantidad resultante.

Normalización de sonoridad

Le permite normalizar su audio en base a la sonoridad integrada, de acuerdo con la recomendación R128 de la European Broadcasting Union (EBU). **Sonoridad integrada en LUFS** le permite ajustar un valor de sonoridad para el audio, entre -34 LUFS y 0 LUFS.

NOTA

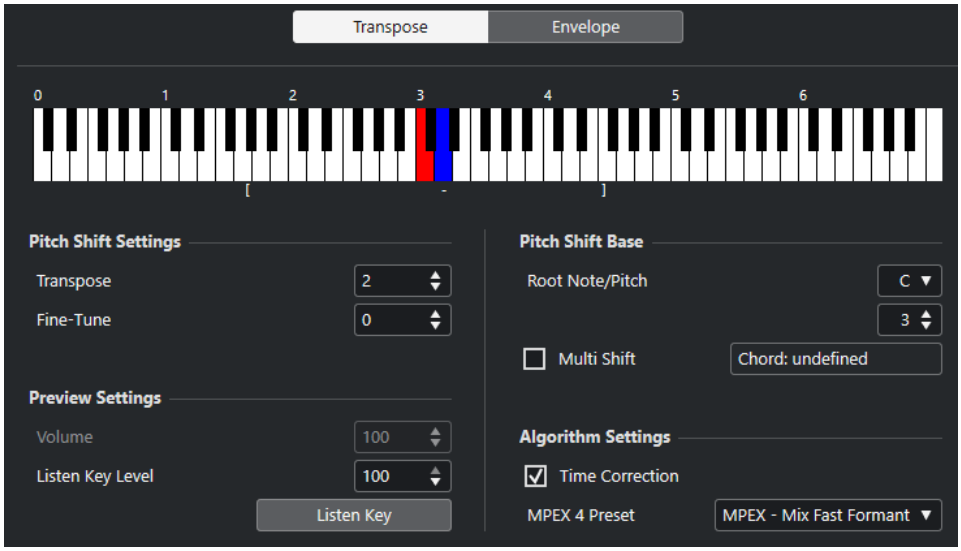
- Para audio más corto que 0.4 s, no se aplica ninguna normalización para así evitar cambios altos de ganancia inesperados.
- Normalizar una señal altamente dinámica en base a la sonoridad integrada puede crear picos por encima de 0 dB. Para evitarlo, le recomendamos que añada el plug-in **Brickwall Limiter** después del proceso **Normalizar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Medición de sonoridad en la página 455

Corrección de tono

Corrección de tono le permite cambiar el tono de la señal de audio, permitiéndole escoger si desea que afecte o no a su duración. También puede crear armonías especificando varios tonos o aplicando corrección de tono basada en una curva de envolvente.



En la pestaña **Transposición** están disponibles las siguientes opciones:

Visor del teclado

Muestra una vista general gráfica de la transposición donde la nota fundamental se indica en rojo y el tono transpuesto en azul.

NOTA

La nota fundamental indicada no tiene nada que ver con la tecla o el tono del audio original, solo es una manera de representar los intervalos de transposición.

- Para cambiar la nota fundamental, use los ajustes de la sección **Referencia** o mantenga pulsado **Alt** y haga clic en el visor de teclado.
- Para especificar un intervalo de transposición, haga clic en una de las teclas.
- Para especificar un acorde, active **Múltiples notas** y haga clic en varias teclas.

  Para eliminar un intervalo de transposición, haga clic en una tecla azul.

Ajustes de corrección de tono

Transposición

Le permite especificar la cantidad de desplazamiento de tono en semitonos.

Afinación precisa

Le permite especificar la cantidad de desplazamiento de tono en centésimas.

Ajustes de preescucha

Volumen

Le permite bajar el volumen del sonido que ha corregido de tono. Esto no está disponible si la **Corrección de tiempo** está activada.

Nivel de 'Escuchar nota'

Le permite ajustar el nivel del sonido que ha corregido de tono. Haga clic en **Escuchar nota/Escuchar acorde** para reproducir un tono de prueba del sonido corregido de tono.

Referencia

Nota fundamental/Tono

Le permite ajustar la nota fundamental.

NOTA

La nota fundamental indicada no tiene nada que ver con la tecla o el tono del audio original, solo es una manera de representar los intervalos de transposición.

Múltiples notas

Actívelo para especificar varias teclas de transposición y crear armonías multiparte. Si los intervalos que añade forman un acorde estándar, dicho acorde se visualizará a la derecha.

- Para incluir el sonido original sin transponer, haga clic en la nota fundamental en el visor de teclado par que se muestre en azul.

Ajustes del algoritmo

Corrección de tiempo

Active esta opción para desplazar el tono sin afectar a la duración del audio. Si esto está desactivado y sube el tono, la sección de audio se acorta.

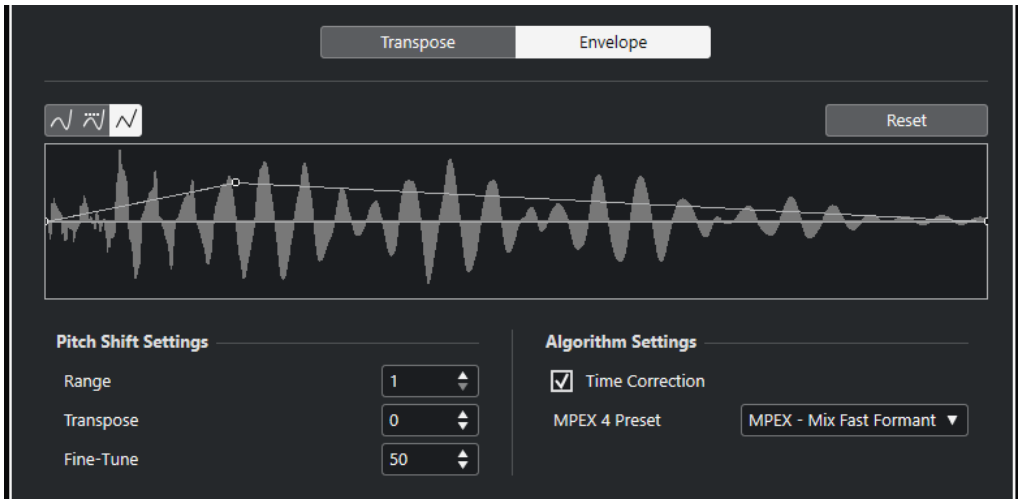
Preset MPEX 4

Le permite seleccionar un algoritmo MPEX 4.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Algoritmos de corrección de tiempo y corrección de tono en la página 517

Correcciones de tono basadas en envolventes

En la pestaña **Envolvente** puede especificar una curva de envolvente como base para la corrección de tono.



Botones de tipo de curva

Determinan si el envolvente correspondiente usa **Interpolación spline**, **Interpolación spline atenuada** o **Interpolación lineal**.

Visor de envolvente

Muestra la forma de la curva de envolvente superpuesta sobre la forma de onda de la señal de audio seleccionada para procesar. Los puntos de la curva de envolvente por encima de la línea central indican un desplazamiento de tono positivo, los puntos de la curva por debajo de la línea central indican un desplazamiento de tono negativo. Inicialmente, la curva de envolvente es una línea centrada horizontal, indicando una corrección de tono cero.

- Para añadir un punto a la curva, haga clic en la curva.
- Para mover un punto de la curva, haga clic y arrastre.
- Para eliminar un punto de la curva, haga clic y arrastre fuera del visor.
- Para suprimir todos los puntos de curva, haga clic en **Reinicializar** encima del visor de envolvente.

Ajustes de corrección de tono

Rango

Le permite determinar el rango de tono vertical de la envolvente. Mover un punto de curva hacia arriba del visor desplaza el tono una cantidad igual a este valor.

Transposición

Le permite especificar la cantidad de desplazamiento de tono en semitonos.

Afinación precisa

Le permite especificar la cantidad de desplazamiento de tono en centésimas.

Ajustes del algoritmo

Corrección de tiempo

Active esta opción para desplazar el tono sin afectar a la duración del audio. Si está desactivada, al elevar el tono se acorta la sección de audio y viceversa, de manera muy similar a lo que ocurre al cambiar la velocidad de reproducción en una grabadora de cinta.

Preset MPEX 4

Le permite seleccionar un algoritmo MPEX 4.

VÍNCULOS RELACIONADOS
MPEX en la página 517

Opción Eliminar DC-Offset

Eliminar DC-Offset le permite eliminar cualquier DC offset que haya en el audio seleccionado.

Si su señal de audio contiene un componente demasiado grande de corriente continua, puede ver que no está centrada alrededor del nivel de cruce por cero. A esto se le llama DC offset.

- Para comprobar si su audio contiene DC offsets, seleccione el audio y seleccione **Audio** > **Estadísticas**.

IMPORTANTE

El DC offset está presente normalmente durante toda la grabación. Por lo tanto, aplique siempre **Eliminar DC-Offset** a la totalidad de un clip de audio.

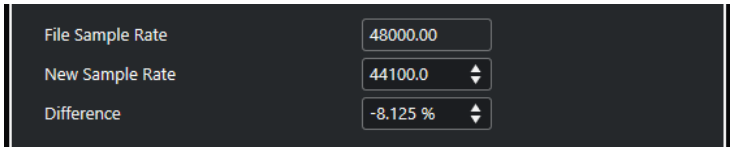
No hay parámetros ajustables para este proceso de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Estadísticas en la página 525

Remuestrear

Remuestrear le permite cambiar la duración, el tempo y el tono de un evento.

Si remuestrea a una frecuencia de muestreo superior, el evento se vuelve más largo y el audio se reproduce a una velocidad y tono inferiores. Si remuestrea a una frecuencia de muestreo inferior, el evento se vuelve más corto y el audio se reproduce a una velocidad y tono superiores.



Frec. de muestreo archivo
Muestra la frecuencia de muestreo original del evento.

Nueva frecuencia de muestreo
Le permite remuestrear el evento especificando una frecuencia de muestreo.

Diferencia
Le permite remuestrear el evento especificando la diferencia entre la frecuencia de muestreo original y la nueva.

Invertir

Invertir le permite invertir la selección de audio para que suene como si estuviera reproduciendo una cinta hacia atrás. No hay parámetros ajustables para este proceso de audio.

Silencio

Silencio le permite reemplazar la sección con silencio. No hay parámetros ajustables para este proceso de audio.

Permutación estéreo

Permutación estéreo le permite manipular los canales izquierdo y derecho de las selecciones de audio estéreo.

En el menú emergente **Modo**, las opciones disponibles son:

Inversión izquierda-derecha
Intercambia los canales izquierdo y derecho.

Izquierdo a estéreo
Copia el sonido del canal izquierdo al canal derecho.

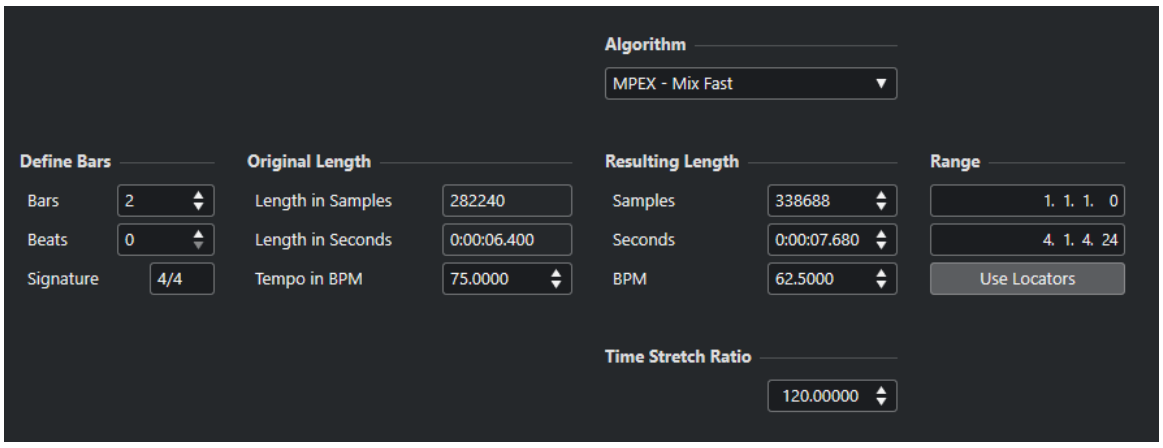
Derecha a estéreo
Copia el sonido del canal derecho al izquierdo.

Mezcla
Mezcla ambos canales en un sonido mono.

Restar
Resta la información del canal izquierdo al canal derecho. Esta función se usa típicamente para fondos de karaoke ya que elimina el audio mono centrado de una señal estéreo.

Corrección de tiempo

Corrección de tiempo le permite cambiar la duración y el tempo del audio seleccionado sin afectar al tono.



Definir compases

Puede establecer la duración del audio seleccionado y el tipo de compás en esta sección.

Compases
Le permite especificar la duración del audio seleccionado, en compases.

Tiempos
Le permite especificar la duración del audio seleccionado, en tiempos.

Tipo de compás
Le permite ajustar el tipo de compás.

Duración original

Esta sección contiene información y ajustes relacionados con el audio que está seleccionado para procesar.

Duración en muestras
Muestra la duración del audio seleccionado, en muestras.

Duración en segundos
Muestra la duración del audio seleccionado, en segundos.

Tempo en BPM
Le permite introducir el tempo real del audio en tiempos por minuto. Esta opción le permite corregir el tiempo del audio a otro tempo, sin tener que calcular la cantidad de corrección de tiempo real.

Duración resultante

Estos valores cambian automáticamente si ajusta la opción **Proporción** para corregir el audio para que quepa dentro de una región de tiempo específica o dentro de un tempo.

Muestras
Muestra la duración resultante en muestras.

Segundos
Muestra la duración resultante en segundos.

BPM
Muestra el tempo resultante en tiempos por minuto. Para que esto funcione, se deben especificar los valores de **Duración original**.

Rango

Estos ajustes le permiten establecer un rango para la corrección de tiempo.

Punto inicial de la sección
Le permite especificar una posición de inicio para el rango.

Punto final de la sección
Le permite especificar una posición de final para el rango.

Usar localizadores
Le permite ajustar los valores de **Rango** a las posiciones de los localizadores izquierdo y derecho, respectivamente.

Algoritmo

Le permite seleccionar un algoritmo de corrección de tiempo.

Proporción

Le permite ajustar la cantidad de corrección de tiempo como un porcentaje de la duración original. Si usa los ajustes de la sección **Duración resultante** para especificar la cantidad de corrección de tiempo, este valor cambia automáticamente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Algoritmos de corrección de tiempo y corrección de tono en la página 517

Comandos de teclado para el procesado offline directo

Puede aplicar procesado offline usando comandos de teclado.

Si añade efectos de plug-ins o procesos de audio usando comandos de teclado, se aplica lo siguiente:

- Si añade plug-ins o procesos de audio directamente, se usan sus ajustes actuales.
- Si añade plug-ins o procesos de audio mediante favoritos o lotes, se usan los ajustes específicos de los favoritos o de los lotes.
- Se abre la ventana de **Procesado offline directo**. Esto no es válido si el proceso seleccionado no tiene ningún parámetro ajustable o si la ventana está en segundo plano o minimizada.
- Puede aplicar procesado offline usando comandos de teclado incluso si **Auto aplicar** está desactivado.

Si la sección correspondiente de la ventana **Procesado offline directo** tiene el foco, se aplican los siguientes comandos de teclado por defecto:

Opción	Comando de teclado
Abrir/Cerrar ventana de **Procesado offline directo**	**F7**
Poner foco dentro de la ventana de **Procesado offline directo**	**Tab**
Navegar en la lista de procesos	**Flecha arriba** / **Flecha abajo**
Activar/Desactivar Escuchar (**Activar/ Desactivar la preescucha local con la [barra espaciadora]** debe estar activado en el diálogo de **Preferencias**)	**Espacio**
Aplicar proceso en el panel de procesos (solo disponible si **Auto aplicar** está desactivado)	**Intro**
Descartar proceso en el panel de procesos (solo disponible si **Auto aplicar** está desactivado)	**Supr**
Suprimir elemento seleccionado de la lista de procesos	**Supr**
Seleccionar todos los elementos de la lista de procesos	**Ctrl** / **Cmd** - **A**
Cortar elementos seleccionados de la lista de procesos	**Ctrl** / **Cmd** - **X**
Copiar elementos seleccionados de la lista de procesos	**Ctrl** / **Cmd** - **C**
Pegar elementos a la lista de procesos	**Ctrl** / **Cmd** - **V**

Opción	Comando de teclado
Deshacer	**Ctrl** / **Cmd** - **Z**

Para definir comandos de teclado para más operaciones de **Procesado offline directo** y para añadir directamente efectos de plug-ins y procesos de audio, use el diálogo **Comandos de teclado**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Favoritos en la página 500
Procesado por lotes en la página 502
Ventana de Procesado offline directo en la página 494
Transporte en la página 1226
Auto aplicar en la página 493
Comandos de teclado en la página 1168

Algoritmos de corrección de tiempo y corrección de tono

En Cubase los algoritmos de corrección de tiempo y de tono se usan en procesos offline, en el **Editor de muestras** o en la función **Aplanar procesado en tiempo real**. Dependiendo de la función, estarán disponibles los presets **élastique**, **MPEX** o **Standard**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Corrección de tiempo en la página 513
Corrección de tono en la página 509
Editor de muestras en la página 528
élastique en la página 517
MPEX en la página 517
Standard en la página 518
Limitaciones en la página 519

élastique

El algoritmo **élastique** es adecuado tanto para audio polifónico como para audio monofónico.

Están disponibles los siguientes modos:

élastique Pro
Para la mejor calidad de audio, sin conservación de formantes.

élastique Pro Formant
Para la mejor calidad de audio, pero incluyendo conservación de formantes.

élastique efficient
Necesita menor potencia de procesador, pero tiene una menor calidad de audio que los modos **Pro**.

Los modos soportan las siguientes variantes:

Time (tiempo)
Favorece a la precisión de temporización por encima de la precisión de tono.

Altura tonal
Favorece a la precisión de tono por encima de la precisión de temporización.

Tape (cinta)
Enlaza la corrección de tono a la corrección de tiempo como si se reproduciera una cinta con velocidad cambiante. Si estira el audio, el tono disminuye automáticamente. Esta variante no tiene efecto si la usa con la transposición de eventos o la transposición de pistas.

MPEX

MPEX es un algoritmo de alta calidad alternativo.

Puede elegir entre los siguientes parámetros de calidad:

MPEX – Preview Quality

Para propósitos de preescucha.

MPEX – Mix Fast

Un modo muy rápido para la preescucha. Este modo funciona mejor con señales de música compuestas (audio mono o estéreo).

MPEX – Solo Fast

Para instrumentos únicos (audio monofónico) y voz.

MPEX – Solo Musical

Mayor calidad para instrumentos únicos (audio monofónico) y voz.

MPEX – Poly Fast

Para audio monofónico y polifónico. Este es el ajuste más rápido que aún da muy buenos resultados. Puede usarlo para loops de batería, mezclas y acordes.

MPEX – Poly Musical

Para audio monofónico y polifónico. Este es el ajuste de calidad **MPEX** recomendado. Puede usarlo para loops de batería, mezclas o acordes.

MPEX – Poly Complex

Para material complejo o factores de corrección más altos. Este ajuste de alta calidad es muy exigente con la CPU.

NOTA

Si aplica el proceso de **Corrección de tono** como proceso offline, puede elegir entre el ajuste normal y un ajuste en el que se conservan los formantes para cada ajuste de calidad.

Standard

El algoritmo **Standard** está optimizado para un procesado en tiempo real eficiente para la CPU.

Están disponibles los siguientes presets:

Standard – Drums

Para sonidos de percusión. Este modo no cambia el tiempo de su audio. Si lo usa con ciertos instrumentos de percusión afinados, puede ser que experimente artefactos audibles. En tal caso, pruebe el modo **Mezcla** como alternativa.

Standard – Plucked

Para audio con transientes y un carácter de sonido espectral relativamente estable como los instrumentos punteados.

Standard – Pads

Para audio corregido de tono con un ritmo más lento y un carácter espectral de sonido estable. Esto minimiza los artefactos (impurezas) de sonido, pero la precisión rítmica no se conserva.

Standard – Vocals

Para señales más lentas con transientes y un carácter tonal prominente como las voces.

Standard – Mix

Para material corregido de tono con un carácter de sonido menos homogéneo. Este modo conserva el ritmo y minimiza los artefactos.

Standard – Custom

Le permite ajustar los parámetros de corrección de tiempo manualmente.

Standard – Solo

Para señales de audio monofónicas tales como instrumentos de viento madera/metal o voces solistas, sintetizadores monofónicos o instrumentos de cuerda que no toquen armonías. Este modo conserva el timbre del sonido.

Ajustes de warp personalizados

Si selecciona el modo **Standard – Custom** se abre un diálogo en el que puede ajustar manualmente los parámetros que gobiernan la calidad de sonido de la corrección de tiempo:

Granulación

Le permite determinar el tamaño de los granos en los que el algoritmo de corrección de tiempo estándar divide el audio. Los valores de tamaño de grano bajos dan buenos resultados en audio con muchos transientes.

Solapado

Esto es el tanto por ciento del grano que se solapará con otros granos. Use valores más altos para audio que tenga un carácter de sonido estable.

Variabilidad

Esto es un porcentaje sobre la longitud total de los granos y establece una variación en la posición de tal manera que el área solapada suena más suave. Una valor de variabilidad de 0 produce un sonido parecido al de la corrección de tiempo usada en muestreadores antiguos, mientras que un valor más alto produce un efecto rítmicamente manchado pero menos artefactos de audio.

Limitaciones

Aplicar corrección de tiempo o corrección de tono al audio puede conllevar degradación de la calidad de audio y errores audibles. El resultado depende del material de origen, las operaciones particulares de tono y tiempo aplicadas, y el preset del algoritmo de audio seleccionado.

Como regla práctica, cambios pequeños en el tono o la duración causan menos degradación. Sin embargo, hay varias cuestiones que uno debe tener en cuenta al trabajar con algoritmos de corrección de tiempo y corrección de tono.

NOTA

En casos poco comunes, editar eventos de audio warpeados puede conllevar discontinuidades en los puntos de edición. Entonces puede intentar mover el punto de edición a una posición diferente o volcar el evento de audio antes de editarlo.

Reproducción inversa y arrastre

La mayoría de los algoritmos usados para la corrección de tiempo y la corrección de tono solo soportan reproducción hacia adelante. La reproducción inversa o el arrastre de eventos de audio warpeados puede conllevar errores (artefactos) en la reproducción.

Factor de corrección de tiempo y tono

Algunos algoritmos pueden poner limitaciones al grado máximo de corrección de tiempo o corrección de tono soportado. Sin embargo, con **élastique** no hay limitaciones.

Funciones de audio

Cubase le ofrece unas funciones especiales para analizar el audio de su proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Detectar silencio en la página 520
Ventana Analizador de espectro en la página 523
Ventana Estadísticas en la página 525

Diálogo Detectar silencio

El diálogo **Detectar silencio** le permite buscar secciones silenciosas en sus eventos. Puede dividir eventos y eliminar las partes silenciosas del proyecto, o crear regiones que se correspondan con las secciones no silenciosas.

- Para abrir el diálogo **Detectar silencio** de un evento de audio seleccionado, un clip o un rango de selección, seleccione **Audio** > **Avanzado** > **Detectar silencio**.

  NOTA

  Si selecciona múltiples eventos puede procesar los eventos seleccionados sucesivamente con ajustes individuales, o aplicar los mismos ajustes a todos los eventos seleccionados simultáneamente.



Están disponibles las siguientes opciones:

Visor de forma de onda

Le permite hacer zoom acercándose o alejándose usando el deslizador de zoom de la derecha, o haciendo clic en la forma de onda y moviendo el ratón arriba o abajo.

Puede desplazar la forma de onda usando la barra de desplazamiento, o usando la rueda del ratón.

Puede ajustar los valores de **Umbral de apertura** y **Umbral de cierre** moviendo los cuadrados del principio y del final del archivo de audio.

La sección **Detección** tiene las siguientes opciones:

Umbral de apertura

Cuando el nivel del audio sobrepasa este valor, la función abre y deja pasar el sonido. El audio por debajo del nivel establecido se detecta como silencio.

Umbral de cierre

Cuando el nivel de audio cae por debajo de este valor, la función cierra y detecta los sonidos por debajo de este nivel como silencio. Este valor no puede ser mayor que el valor de **Umbral de apertura**.

Enlazados

Active esta opción para ajustar los mismos valores en **Umbral de apertura** y en **Umbral de cierre**.

Abierto durante al menos

Determina el tiempo mínimo durante el que la función permanece abierta después de que el nivel del audio sobrepase el valor del **Umbral de apertura**.

NOTA

Si su audio contiene sonidos cortos repetidos y esto acaba resultando en demasiadas secciones cortas abiertas, intente subir este valor.

Cerrado durante al menos

Determina el tiempo mínimo durante el que la función permanece cerrada después de que el nivel del audio caiga por debajo del valor del **Umbral de cierre**. Ajústelo a un valor bajo para asegurarse de que no elimina sonidos.

Pre-roll

Hace que la función se abra un poco antes que el nivel de audio sobrepase el valor del **Umbral de apertura**. Use esta opción para evitar suprimir el ataque de los sonidos.

Post-roll

Hace que la función se cierre un poco después que el nivel de audio caiga por debajo del valor de **Umbral de cierre**. Use esta opción para evitar suprimir la caída natural de los sonidos.

La sección **Salida** tiene las siguientes opciones:

Secciones no silenciosas

Muestra el número de eventos que se crean si hace clic en **Proceso**.

Añadir como regiones

Crea regiones a partir de las secciones no silenciosas.

Nombre de región

Le permite especificar un nombre para las secciones no silenciosas.

Inicio de la autonumeración

Le permite especificar el número inicial de los números que se añaden automáticamente a los nombres de las regiones.

Eliminar silencio

Divide el evento al inicio y final de cada sección no silenciosa, y elimina las secciones silenciosas de en medio.

Procesar todos los eventos seleccionados

Aplica los mismos ajustes a todos los eventos seleccionados. Esta opción solo está disponible si seleccionó más de un evento.

Auto

Active esta opción para analizar el evento de audio y actualizar el visor automáticamente cada vez que cambia los ajustes.

NOTA

Si está trabajando con archivos muy largos, considere si desactivar la opción **Auto** ya que puede ralentizar el proceso.

Calcular

Analiza el evento de audio y redibuja el visor de forma de onda para indicar qué secciones se consideran silenciosas.

Previsualizar

Le permite escuchar el resultando antes de que sea procesado.

Procesar

Procesa el audio de acuerdo con sus ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Eliminar secciones silenciosas en la página 523

Eliminar secciones silenciosas

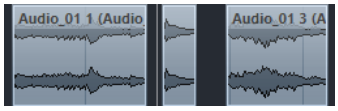
El diálogo **Detectar silencio** le permite detectar y eliminar secciones silenciosas de su audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione uno o múltiples eventos de audio con secciones silenciosas en la ventana de **Proyecto**.
2. Seleccione **Audio** > **Avanzado** > **Detectar silencio**.
3. Haga sus cambios en el diálogo **Detectar silencio**.
4. Haga clic en **Calcular** para analizar el audio.
   El audio se analiza, y la forma de onda se redibuja para indicar qué secciones se consideran silenciosas, de acuerdo con sus ajustes. Se muestra el número de regiones detectadas.
5. Opcional: Haga clic en **Preescucha** para escuchar el resultado.
   El evento se reproduce y las secciones se silencian según sus ajustes.
6. Opcional: En la sección **Detección**, reajuste las opciones hasta que esté satisfecho con el resultado.
7. Opcional: En la sección **Salida**, active **Añadir como regiones**.
8. En la sección **Salida**, active **Suprimir silencio**.
9. Haga clic en **Proceso**.

RESULTADO

El evento se divide y se eliminan las secciones silenciosas.



DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

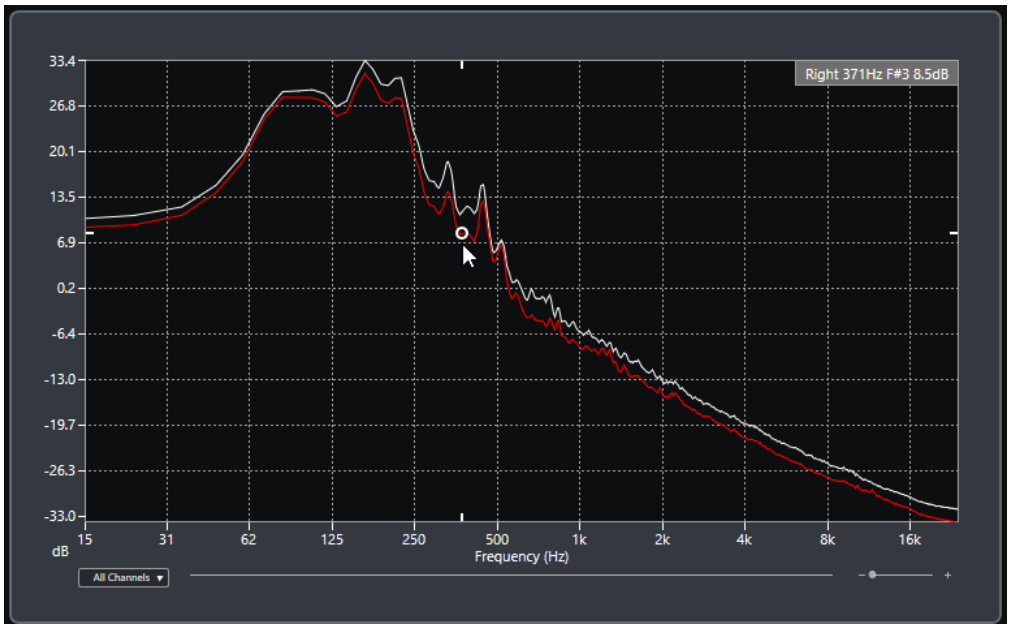
Si ha seleccionado más de un evento y no activó **Procesar todos los eventos seleccionados**, se abre el diálogo **Detectar silencio** de nuevo después de procesar, permitiéndole hacer ajustes aparte para el siguiente evento.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Detectar silencio en la página 520

Ventana Analizador de espectro

La ventana **Analizador de espectro** muestra el espectro de audio de un evento, clip o rango de selección como un gráfico de dos dimensiones, con el rango de frecuencias en el eje x y la distribución de niveles en el eje y.

- Para abrir la ventana **Analizador de espectro** de un evento de audio seleccionado, un clip o un rango de selección, seleccione **Audio** > **Analizador de espectro**.



Visor de frecuencia

Muestra los gráficos de frecuencia del audio analizado.

Si mueve el puntero del ratón sobre una cierta posición, se muestra el canal, la frecuencia, nota y el nivel de esa posición en el campo de valores que está arriba del visor.

Selector de canal

En audio multicanal, este menú emergente le permite seleccionar qué canales se muestran en el visor de frecuencia.

Deslizador de zoom

Le permite hacer zoom acercando o alejando horizontalmente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Analizar el espectro de audio en la página 524

Analizar el espectro de audio

El **Analizador de espectro** le permite analizar el audio de un evento seleccionado, clip o rango de selección.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un evento de audio, un clip o un rango de selección.
2. Seleccione **Audio** > **Analizador de espectro**.

RESULTADO

El espectro de audio del evento seleccionado, clip o rango de selección se muestra con un gráfico de dos dimensiones en la ventana **Analizador de espectro**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Puede mostrar la diferencia de nivel que hay entre dos posiciones del mismo gráfico o de diferentes gráficos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Comparar valores de niveles en la página 525

Comparar valores de niveles

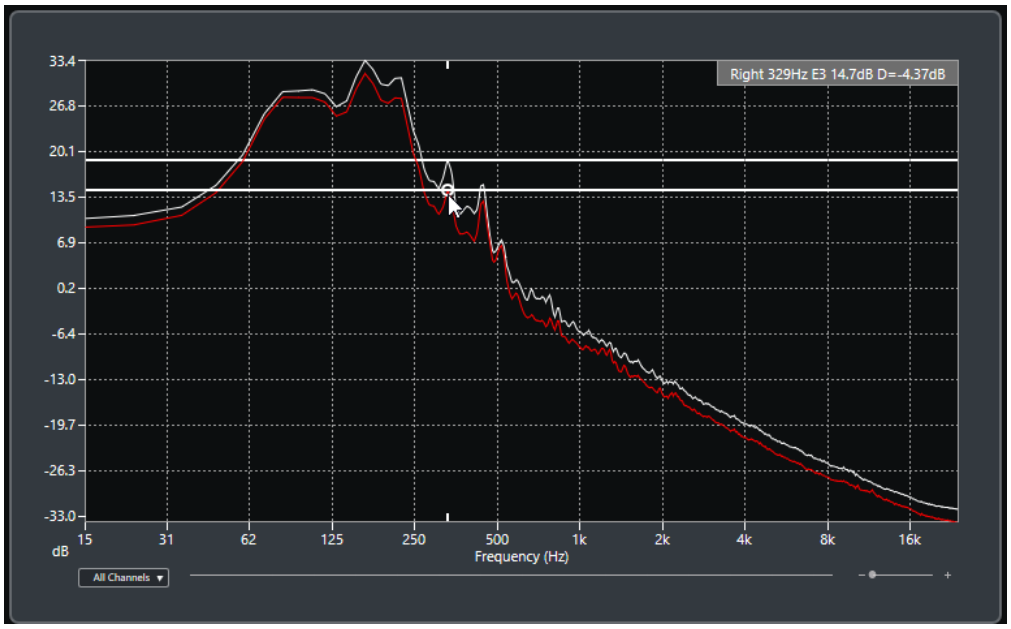
Puede mostrar la diferencia de nivel que hay entre dos posiciones del mismo gráfico o de diferentes gráficos en la ventana **Analizador de espectro**.

PROCEDIMIENTO

1. Mueva el puntero del ratón a la primera posición y haga clic derecho para seleccionarla.
2. Mueva el puntero del ratón a la segunda posición de frecuencia.

RESULTADO

La diferencia de nivel entre las posiciones se muestra con el valor **D** en el campo de valor.



DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Haga clic en el visor de frecuencia para restablecer la selección de la primera posición.

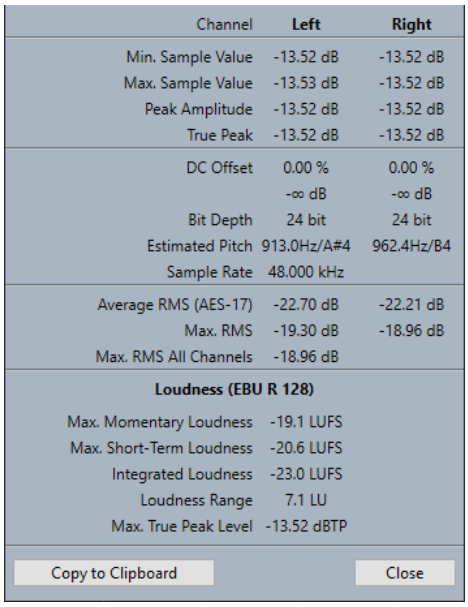
VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Analizador de espectro en la página 523

Ventana Estadísticas

La función **Estadísticas** analiza los eventos de audio seleccionados, clips o selecciones de rango.

- Para abrir la ventana **Estadísticas** de un evento de audio seleccionado, clip o rango de selección, seleccione **Audio** > **Estadísticas**.



La ventana **Estadísticas** muestra la siguiente información:

Canal

Muestra el nombre del canal analizado.

Mín. valor de muestra

Muestra el valor de muestra más bajo en dB.

Máx. valor de muestra

Muestra el valor de muestra más alto en dB.

Amplitud de pico

Muestra la amplitud más grande en dB.

Pico verdadero

Muestra el nivel máximo absoluto de la forma de onda de la señal de audio en el dominio de tiempo continuo.

DC Offset

Muestra la cantidad de DC offset como porcentaje y en dB.

Profundidad de bits

Muestra la profundidad de bits calculada actualmente.

Tono estimado

Muestra el tono estimado.

Frecuencia de muestreo

Muestra la frecuencia de muestreo.

RMS promedio (AES17)

Muestra la sonoridad promedio según el estándar AES17.

Máx. RMS

Muestra el valor RMS más alto.

Máx. RMS en todos los canales

Muestra el valor RMS más alto de todos los canales.

Sonoridad (EBU R 128)

Máx. sonoridad momentánea

Muestra el valor máximo de todos los valores de sonoridad momentánea, basándose en una ventana de tiempo de 400 ms. Esta medida no está puerteada.

Máx. sonoridad corto plazo

Muestra el valor máximo de todos los valores de sonoridad de corto plazo, basándose en una ventana de tiempo de 3 s. Esta medida no está puerteada.

Sonoridad integrada

Muestra la sonoridad promedio sobre todo el título en LUFS (Unidad de Sonoridad, referenciado en Escala Completa) de acuerdo con EBU R 128 que recomienda normalizar audio a -23 LUFS.

Rango de sonoridad

Muestra el rango dinámico sobre todo el título en LU (Unidades de Sonoridad). Este valor le permite ver si el procesado dinámico es necesario.

Máx. nivel de pico verdadero

Muestra el valor máximo de la forma de onda de la señal de audio en el dominio de tiempo continuo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Opción Eliminar DC-Offset en la página 512

Editor de muestras

El **Editor de muestras** le ofrece una visión general del evento de audio seleccionado. Le permite ver y editar audio cortando y pegando, eliminando o dibujando datos de audio, y procesando audio. La edición no es destructiva ya que puede deshacer las modificaciones en cualquier momento.

Puede abrir el **Editor de muestras** en una ventana aparte o en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**. Esto es útil si quiere tener acceso a las funciones del **Editor de muestras** en una zona fija de la ventana de **Proyecto**.

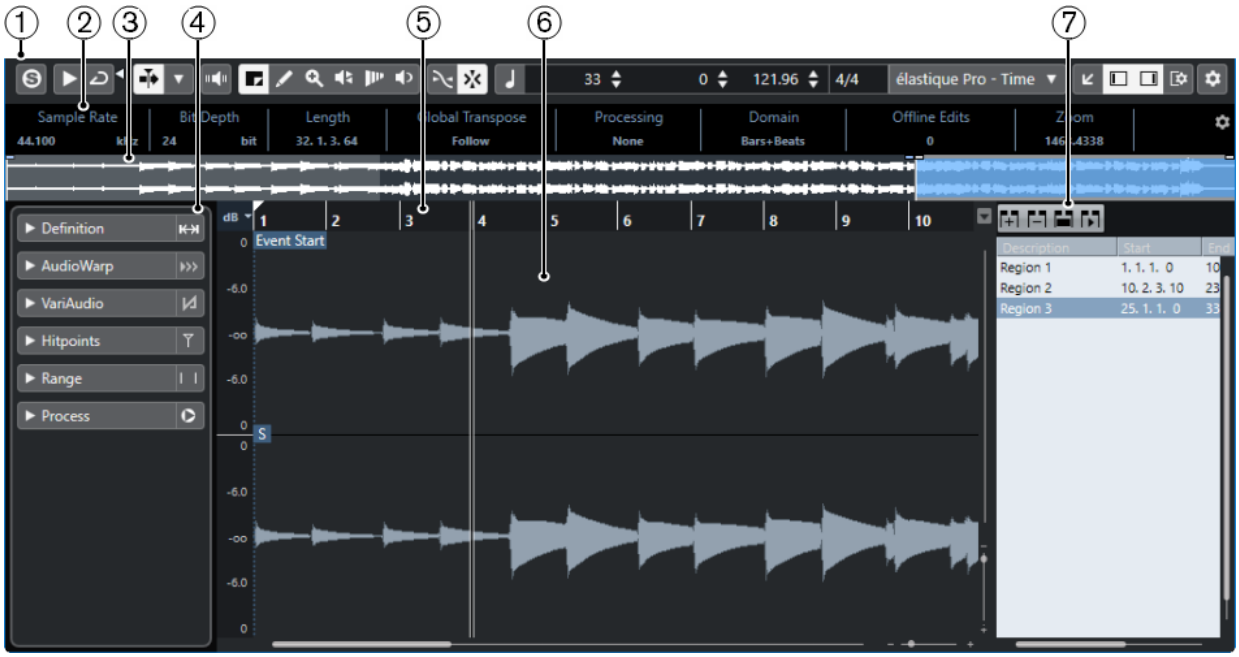
Para abrir un evento de audio en el **Editor de muestras**, haga uno de lo siguiente:

- Haga doble clic en un evento en la ventana de **Proyecto**.
- Seleccione un evento en la ventana de **Proyecto** y pulse **Retorno** o **Ctrl/Cmd - E**.
- Seleccione un evento en la ventana de **Proyecto** y seleccione **Audio** > **Abrir editor de muestras**.
- En el diálogo **Comandos de teclado** de la categoría **Editores**, asigne un comando de teclado a **Abrir editor de muestras**. Seleccione un evento en la ventana de **Proyecto** y use el comando de teclado.

NOTA

Si selecciona **Audio** > **Configurar preferencias de editores**, se abre el diálogo **Preferencias** en la página **Editores**. Haga sus cambios para especificar si quiere que el **Editor de muestras** se abra en una ventana aparte, o si quiere que se abra en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

La ventana del **Editor de muestras**:



El **Editor de muestras** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**:



El **Editor de muestras** se divide en varias secciones:

1 **Barra de herramientas**

Contiene herramientas para seleccionar, manipular, y reproducir audio.

2 **Línea de información**

Muestra información acerca del audio.

3 **Vista global**

Muestra una vista global de todo el clip de audio e indica qué parte del clip se muestra en el visor de forma de onda.

4 **Inspector** del **Editor de muestras**

Contiene funciones y herramientas de edición de audio.

NOTA

El **Inspector** del editor de la zona inferior se muestra en la zona izquierda de la ventana de **Proyecto**.

5 **Regla**

Muestra la línea de tiempo y el formato de visualización del proyecto.

6 **Visor de forma de onda**

Muestra la imagen de la forma de onda del clip de audio editado.

7 **Regiones**

Le permite añadir y editar regiones.

NOTA

La línea de información, la línea de vista global y las regiones se pueden activar/desactivar haciendo clic en **Configurar disposición de ventanas**, en la barra de herramientas, y activando/desactivando las opciones correspondientes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Abrir el editor de la zona inferior en la página 72
Abrir el inspector del editor en la página 63
Barra de herramientas del editor de muestras en la página 530
Línea de información en la página 534
Línea de vista global en la página 535
Inspector del editor de muestras en la página 535
Regla en la página 538
Visor de forma de onda en la página 539
Lista de regiones en la página 545

Barra de herramientas del editor de muestras

La barra de herramientas contiene herramientas para seleccionar, editar y reproducir audio.

- Para mostrar u ocultar los elementos de la barra de herramientas, haga clic derecho en la barra de herramientas y active o desactive los elementos.

Están disponibles las siguientes opciones:

Botones estáticos

Editor en modo solo



Le permite escuchar durante la reproducción solo el audio seleccionado.

Separador izquierdo

Separador izquierdo

Las herramientas que se colocan a la izquierda del separador se muestran siempre.

Opciones de visualización

Mostrar evento de audio



Resalta la sección correspondiente al evento editado en el visor de forma de onda y en la línea de vista global.

NOTA

Este botón no está disponible si ha abierto el evento de audio desde la **Pool**. Puede ajustar el inicio y final del evento en el clip arrastrando sus manipuladores en el visor de la forma de onda.

Editar solo evento de audio activo



Restringe las operaciones de edición al evento de audio activo.

Mostrar todos los eventos de audio seleccionados

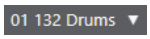


Muestra las imágenes de forma de onda de todos los eventos de audio que seleccionó en la ventana de **Proyecto**.

NOTA

Use el menú emergente **Evento de audio editado actualmente** para seleccionar el evento de audio que quiera editar.

Evento de audio editado actualmente



Lista todos los eventos de audio que están abiertos en el **Editor de muestras**, y le permite activar un evento de audio para su edición.

Desplazamiento auto.

Desplazamiento auto.



Mantiene el cursor del proyecto visible durante la reproducción.

Seleccionar ajustes de auto desplazamiento



Le permite activar **Desplazamiento de página** o **Cursor estacionario** y activar **Suspender despl. auto. al editar**.

Previsualizar

Escuchar



Reproduce el audio seleccionado.

Escuchar bucle



Reproduce en bucle hasta que desactiva **Escuchar**.

Volumen



Le permite ajustar el volumen.

Botones de herramientas

Selección de rango



Selecciona rangos.

Zoom



Hace zoom acercándose. Mantenga **Alt/Opción** y haga clic para hacer zoom alejando.

Dibujar



Dibuja una curva de volumen.

Iniciar



Le permite reproducir el clip desde la posición en la que hizo clic hasta que suelte el botón del ratón.

Arrastrar



Le permite buscar posiciones.

Time Warp



Ajusta las posiciones musicales de los eventos a posiciones de tiempo.

Realimentación acústica

Realimentación acústica



Reproduce automáticamente un segmento VariAudio cuando modifica el tono.

Ajustar

Fijar a punto de cruce cero



Restringe la edición a puntos de cruce por cero, es decir, a posiciones en las que la amplitud es cero.

Ajustar act./desact.



Restringe el movimiento y la colocación horizontales a las posiciones específicas.

Información musical

Modo musical



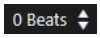
Bloquea clips de audio al tempo del proyecto usando corrección de tiempo en tiempo real.

Número de compases definidos en el archivo de audio



Muestra los compases estimados de su archivo de audio.

Número de tiempos restantes definidos en el archivo de audio



Muestra el número de tiempos restantes de su archivo de audio.

Tempo definido del archivo de audio



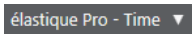
Muestra el tempo estimado de su archivo de audio.

Tipo de compás definido del archivo de audio



Muestra el tipo de compás estimado de su archivo de audio.

Algoritmo de warp para el clip de audio



Le permite seleccionar un algoritmo de warp.

Colores de segmentos VariAudio

Colores de segmentos VariAudio



Le permite seleccionar un esquema de colores para los segmentos VariAudio. Esto hace que sea más fácil ver a qué segmento pertenece cada evento al trabajar con varios eventos de audio.

Separador derecho

Separador derecho

Las herramientas que se colocan a la derecha del separador se muestran siempre.

Controles de zona de ventana

Abrir en una ventana aparte



Este botón está disponible en el editor de zona inferior. Abre el editor en una ventana aparte.

Abrir en zona inferior



Este botón está disponible en la ventana del editor. Abre el editor en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

Configurar disposición de ventanas



Le permite configurar la disposición de ventanas.

Mostrar/Ocultar zona izquierda



Le permite activar/desactivar la zona izquierda.

Mostrar/Ocultar regiones



Le permite activar/desactivar las regiones.

Configurar barra de herramientas



Abre un menú emergente en el que puede configurar qué elementos de la barra de herramientas son visibles.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Menú Ajustes de desplazamiento automático en la página 256
Suspender desplazamiento automático al editar en la página 256

Buscar posiciones con la herramienta de arrastrar

La herramienta **Arrastrar** le permite buscar posiciones del audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas, active la herramienta **Arrastrar**.
2. Haga clic en el visor de forma de onda y mantenga presionado el botón del ratón.
   El cursor del proyecto se mueve a la posición en la que hizo clic.

3. Arrastre hacia la izquierda o la derecha.

RESULTADO

El audio se reproduce y puede escuchar en la posición que se encuentra el cursor.

NOTA

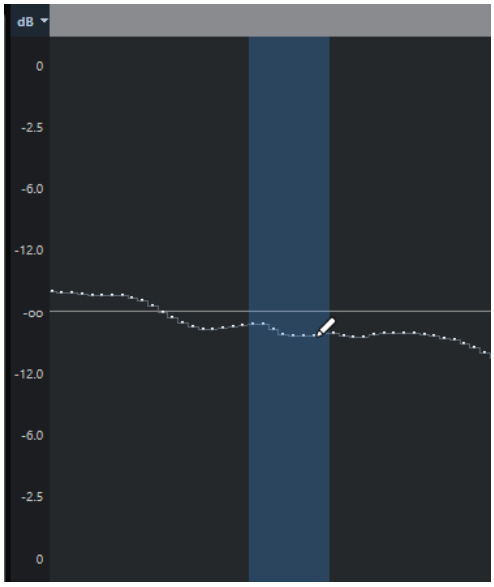
Puede determinar la velocidad y el tono de la reproducción arrastrando más rápido o más lento.

Editar muestras de audio con la herramienta de dibujar

Puede editar el clip de audio a nivel de muestras con la herramienta de **Dibujar**. De esta forma puede eliminar clics de audio manualmente, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. En la forma de onda del audio busque la posición de la muestra que quiera editar y haga zoom hasta el nivel más alto de zoom.
2. Seleccione la herramienta de **Dibujar**.



3. Haga clic al inicio de la sección que quiera corregir y dibuje la nueva curva.

RESULTADO

Se aplicará automáticamente una selección de rango que cubra la sección editada.

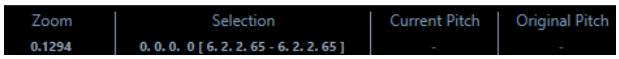
NOTA

La herramienta de **Dibujar** no se puede usar cuando la sección **VariAudio** está abierta.

Línea de información

La línea de información muestra información sobre el clip de audio, tal como el formato de audio y el rango de selección.





- Para mostrar u ocultar la línea de información, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas, y active o desactive **Línea de información**.

  Los estados de activado/desactivado de la línea de información en la ventana del **Editor de muestras** y en el editor de la zona inferior son independientes el uno del otro.

NOTA

Inicialmente se muestran los valores de duración y posición en el formato especificado en el diálogo **Configuración de proyecto**.

Línea de vista global

La línea de vista global muestra el clip entero e indica qué parte del clip se muestra en el visor de forma de onda.



- Para mostrar u ocultar la línea de información, haga clic en **Configurar disposición de ventanas**, en la barra de herramientas, y active o desactive la opción **Vista global**.

  Los estados de activado/desactivado de la línea de vista global en la ventana del **Editor de muestras** y en el editor de la zona inferior son independientes el uno del otro.

1 **Inicio del evento**

Muestra el inicio del evento de audio si **Mostrar evento de audio** está activado en la barra de herramientas.

2 **Selección**

Muestra qué sección está seleccionada en el visor de forma de onda.

3 **Fin del evento**

Muestra el final del evento de audio si **Mostrar evento de audio** está activado en la barra de herramientas.

4 **Visor de forma de onda**

Muestra la sección del audio que aparece en el visor de forma de onda.

- Puede especificar qué sección del audio se muestra haciendo clic en la mitad inferior del visor y arrastrando hacia la izquierda o derecha.
- Puede hacer zoom horizontal arrastrando el borde izquierdo o derecho de este visor.
- Puede mostrar una sección diferente del audio haciendo clic en la mitad superior de este visor y arrastrando un rectángulo.

5 **Punto de ajuste**

Muestra el inicio del evento de audio si **Mostrar evento de audio** está activado en la barra de herramientas.

Inspector del editor de muestras

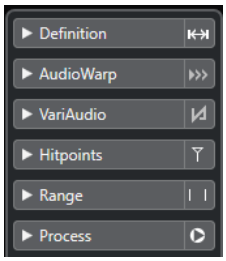
El **Inspector** muestra controles y parámetros que le permiten editar el evento de audio que está abierto en el **Editor de muestras**.

- En la ventana del **Editor de muestras** puede mostrar u ocultar el **Inspector** haciendo clic en **Configurar disposición de ventanas**, en la barra de herramientas, y activando o desactivando el **Inspector**.

  NOTA

  En el editor de la zona inferior, el **Inspector** siempre se muestra en la zona izquierda de la ventana de **Proyecto**.

- Para abrir o cerrar las secciones del **Inspector**, haga clic en sus nombres.

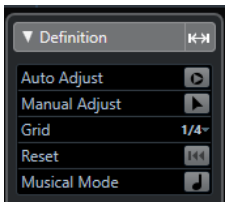


VÍNCULOS RELACIONADOS
Abrir el inspector del editor en la página 63

Sección Definición

La sección **Definición** le permite ajustar la rejilla de audio y a definir el contexto musical de su audio. Puede usar las funciones disponibles para hacer coincidir un archivo de audio o un bucle de audio con el tempo del proyecto.

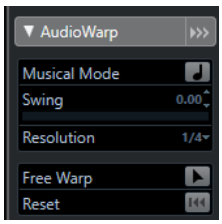
- Para abrir la sección **Definición**, haga clic en su pestaña en el **Inspector** del **Editor de muestras**.



Sección AudioWarp

La sección **AudioWarp** le permite realizar ajustes de tiempo a su audio. Esto incluye aplicar **Swing** y cambiar manualmente el ritmo del audio arrastrando tiempos a otras posiciones de la rejilla.

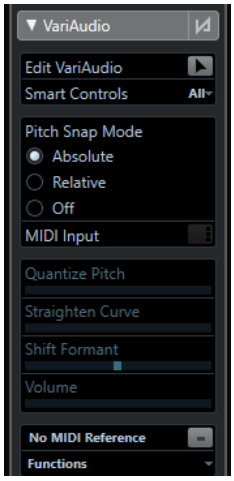
- Para abrir la sección **AudioWarp**, haga clic en su pestaña en el **Inspector** del **Editor de muestras**.



Sección VariAudio

La sección **VariAudio** le permite editar sonidos individuales de su archivo de audio y cambiar sus tonos o tiempos. Además, puede extraer MIDI de su audio.

- Para abrir la sección **VariAudio**, haga clic en su pestaña en el **Inspector** del **Editor de muestras**.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Sección VariAudio del Inspector en la página 570

Sección Hitpoints

La sección **Hitpoints** le permite editar hitpoints para trocear su audio. Aquí puede crear mapas de cuantización de groove, marcadores, regiones, eventos, y marcadores de warp basados en hitpoints.

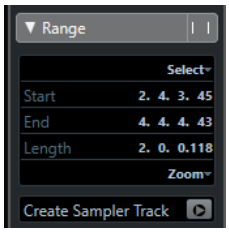
- Para abrir la sección **Hitpoints**, haga clic en su pestaña en el **Inspector** del **Editor de muestras**.



Sección Rango

La sección **Rango** le permite editar rangos y selecciones o crear una pista de muestreador a partir del rango seleccionado.

- Para abrir la sección **Rango**, haga clic en su pestaña en el **Inspector** del **Editor de muestras**.



Seleccionar
Abre un menú emergente con funciones para seleccionar rangos.

Iniciar
Muestra la posición de inicio del rango seleccionado.

Fin
Muestra la posición de final del rango seleccionado.

Duración
Muestra la duración del rango seleccionado.

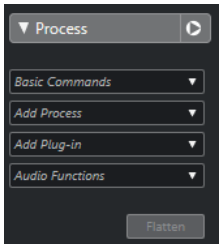
Zoom
Abre un menú emergente con las funciones de zoom para rangos.

Crear pista de muestreador
Le permite crear una pista de muestreador a partir del rango seleccionado.

Sección Proceso

La sección **Proceso** reagrupa los comandos de edición de audio más importantes de los menús **Audio** y **Edición**.

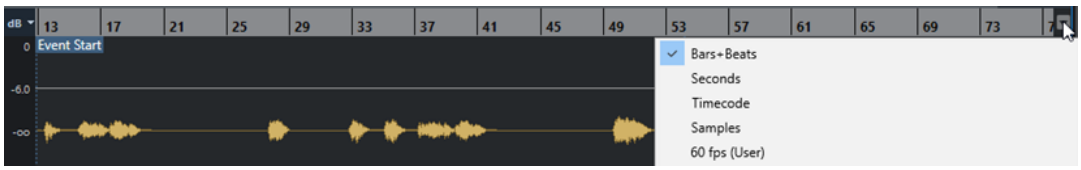
- Para abrir la sección **Proceso**, haga clic en su pestaña en el **Inspector** del **Editor de muestras**.



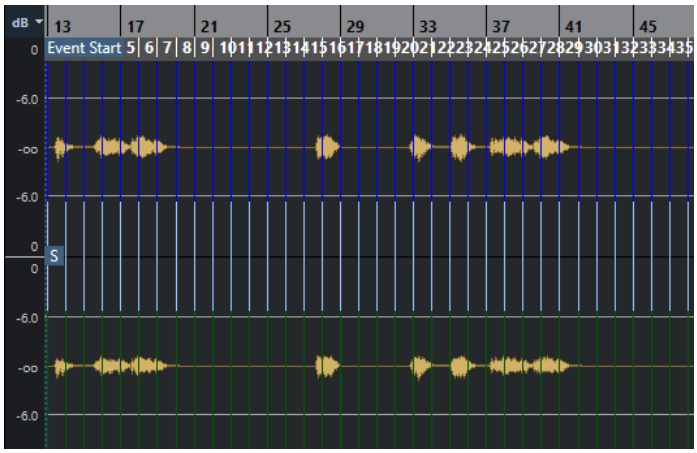
Regla

La regla muestra la línea de tiempo y el formato de visualización del proyecto, la rejilla de tempo del proyecto.

La regla se encuentra encima del visor de forma de onda. Siempre se muestra.

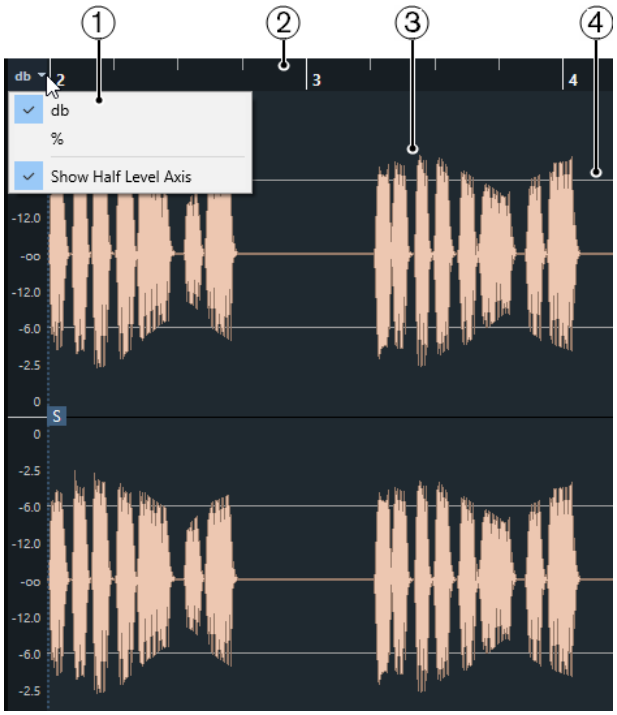


Cuando se abre la sección **Definición**, se muestra una regla adicional debajo de la rejilla de tempo del proyecto. Muestra la estructura musical del archivo de audio, la rejilla de tempo de audio.



Visor de forma de onda

El visor de la forma de onda muestra la imagen de la forma de onda del clip de audio editado.



1 Menú Escala de nivel

Le permite mostrar el nivel con un porcentaje o en dB. Aquí también puede activar el visor del eje de medio nivel.

2 Regla

Muestra la rejilla de tempo del proyecto.

3 Forma de onda del audio

Muestra la imagen de la forma de onda del audio seleccionado.

NOTA

Puede mostrar a la vez las imágenes de la forma de onda de varios eventos de audio seleccionados activando **Mostrar todos los eventos de audio seleccionados**, en la barra de herramientas del **Editor de muestras**.

4 **Eje de medio nivel**

Para mostrar el eje de medio nivel, abra el menú contextual y seleccione **Mostrar eje de medio nivel**.

NOTA

Puede configurar un estilo de imagen de la onda en el diálogo **Preferencias** (página **Visualización de eventos—Audio**).

Zoom verticalmente

Puede hacer zoom en el visor de forma de onda verticalmente. Esto le permite ver detalles específicos de la forma de onda.

PROCEDIMIENTO

- Arrastre el deslizador del zoom vertical hacia abajo para hacer zoom acercándose o hacia arriba para hacer zoom alejándose.



NOTA

Si la sección **VariAudio** está abierta, también puede hacer zoom verticalmente si desactiva **Herramienta de zoom modo estándar: Solo zoom horizontal** en el diálogo de **Preferencias** (página **Opciones de edición—Herramientas**) y crea un rectángulo arrastrando con la herramienta **Zoom**.

RESULTADO

La escala vertical de zoom cambia con relación a la altura del **Editor de muestras**.

Zoom horizontalmente

Puede hacer zoom en el visor de forma de onda horizontalmente. Esto le permite hacer zoom acercándose o alejándose en la escala de tiempo.

PROCEDIMIENTO

- Arrastre el deslizador de zoom horizontal hacia la derecha para hacer zoom acercándose o hacia la izquierda para hacer zoom alejándose.



RESULTADO

El ajuste de zoom horizontal se muestra en la línea de información como muestras por píxel. Puede hacer zoom horizontal a una escala inferior de una muestra por píxel. Esto es necesario para usar la herramienta **Dibujar**.

NOTA

- Si ha hecho un zoom de una muestra por píxel o menos, la apariencia de las muestras depende de la opción **Interpolar formas de onda de audio** en el diálogo **Preferencias** (página **Visualización de eventos—Audio**).

Submenú Zoom

El submenú **Zoom** del menú **Edición** contiene opciones para hacer zoom en el **Editor de muestras**.

- Para abrir el submenú **Zoom**, seleccione **Editar** > **Zoom**.

Están disponibles las siguientes opciones:

Acercar zoom
Aumenta el zoom en un paso, centrado sobre el cursor de proyecto.

Alejar zoom
Disminuye el zoom en un paso, centrado sobre el cursor de proyecto.

Alejar al máximo
Se aleja al máximo de tal manera que todo el clip es visible en visor de la forma de onda.

Zoom a la selección
Se aleja al máximo de tal manera que todo el clip es visible en visor de la forma de onda. Si la sección **VariAudio** está abierta, esto aumenta el zoom horizontal y verticalmente de manera que la selección actual llena el visor de la forma de onda.

Zoom sobre la selección (horiz.)
Se acerca horizontalmente de tal manera que la selección abarca el visor de la forma de onda.

Zoom en el evento
Se acerca de tal manera que el visor de la forma de onda muestra la sección del clip correspondiente al evento de audio editado. Esto no está disponible si ha abierto el **Editor de muestras** desde la **Pool**.

Ampliar zoom vertical
Aumenta el zoom un paso verticalmente.

Reducir zoom vertical
Disminuye el zoom un paso verticalmente.

Deshacer/Rehacer zoom
Le permite deshacer/rehacer la última operación de zoom.

Edición de rangos

En el **Editor de muestras** puede editar rangos de selección. Esta opción es útil si quiere editar o procesar rápidamente una sección específica en el visor de forma de onda de audio, o si quiere crear un nuevo evento o clip.

Solo puede seleccionar un rango a la vez. La selección se indica con el campo **Selección** en la línea de información.

La sección **Rango** del **Inspector** del **Editor de muestras** contiene funciones para trabajar con regiones.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Sección Rango en la página 537
Copias compartidas en la página 224

Seleccionar un rango

PRERREQUISITO

Fijar a punto de cruce cero está activado en la barra de herramientas. Esta opción asegura que el inicio y el final de la selección siempre están en cruces por cero.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas, active la herramienta **Selección de rango**.
2. Haga clic en la posición del visor de la forma de onda donde quiera que empiece el rango y arrastre hasta la posición donde quiera que acabe el rango.
3. Opcional: Realice una de las siguientes acciones para redimensionar el rango de selección:
   - Arrastre el borde izquierdo o el derecho de la selección a una nueva posición.
   - Mantenga pulsado **Mayús** y haga clic en una nueva posición.

RESULTADO

El rango seleccionado se resalta en el visor de forma de onda.

NOTA

También puede usar las funciones del menú emergente **Seleccionar** para seleccionar rangos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Menú Seleccionar en la página 542

Menú Seleccionar

Menú emergente Seleccionar en la sección Rango

En el menú emergente **Seleccionar** de la sección **Rango** del **Inspector** del **Editor de muestras**, están disponibles las siguientes funciones:

Seleccionar todo
Selecciona el clip entero.

Anular selección
Deselecciona todo.

Seleccionar en bucle
Selecciona el audio que está entre los localizadores izquierdo y derecho.

Seleccionar evento
Selecciona solo el audio que está incluido en el evento editado. Si la sección **VariAudio** está abierta y segmenta el audio, se seleccionan todos los segmentos que empiezan o acaban dentro de los límites del evento.

Establecer localizadores a rango de selección
Establece los localizadores para que abarquen la selección actual. Esta opción está disponible si ha seleccionado uno o varios eventos o realizado un rango de selección.

Ir a la selección
Desplaza el cursor de proyecto al inicio o final de la selección actual. Esta opción está disponible si ha seleccionado uno o varios eventos o realizado un rango de selección.

Reproducir selección en bucle

Activa la reproducción desde el inicio de la selección y empieza de nuevo al final de la selección.

Submenú Seleccionar en el menú Edición

Si selecciona **Edición** > **Seleccionar**, están disponibles las siguientes funciones:

Todo

Selecciona el clip entero.

Nada

Deselecciona todo.

Contenido del bucle

Selecciona el audio que está entre los localizadores izquierdo y derecho.

Desde el inicio hasta el cursor

Selecciona el audio que está entre el inicio del clip y el cursor de proyecto.

Desde el cursor hasta el final

Selecciona el audio entre el cursor de proyecto y el final del clip. Esta opción está disponible si el cursor del proyecto está colocado entre los límites del clip.

Tono igual - todas octavas/misma octava

Selecciona todas las notas que tienen el mismo tono que la nota seleccionada, en cualquier octava o en la octava actual. Esta opción está disponible si la sección **VariAudio** está abierta y **Editar VariAudio** está activado.

Eventos bajo cursor

Selecciona todos los eventos que toque el cursor de proyecto. Esta opción está disponible si la sección **VariAudio** está abierta y **Editar VariAudio** está activado.

Seleccionar evento

Selecciona el evento.

Desde la izquierda de la selección hasta el cursor

Desplaza el lado izquierdo del rango de selección hasta la posición del cursor de proyecto. Esta opción está disponible si el cursor del proyecto está colocado entre los límites del clip.

Desde la derecha de la selección hasta el cursor

Mueve la parte derecha del rango de selección hasta la posición del cursor del proyecto, o hasta el final del clip si el cursor del proyecto está colocado a la derecha del clip.

Crear eventos a partir de rangos de selección

Puede crear un nuevo evento que contenga solo el rango seleccionado.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un rango.
2. Arrastre el rango de selección a una pista de audio en la ventana de **Proyecto**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Seleccionar un rango en la página 542

Crear clips a partir de rangos de selección

Puede crear un nuevo clip que contenga solo el rango seleccionado.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un rango.
2. Haga clic en el rango seleccionado y seleccione **Audio** > **Convertir selección en archivo (bounce)**.
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en **Reempl.** si quiere reemplazar el original.
   - Haga clic en **No** si quiere mantener el original.

RESULTADO

Se abre una nueva ventana del **Editor de muestras** con el nuevo clip. Este clip hace referencia al mismo archivo de audio que el clip original, pero solo contiene el audio correspondiente al rango de selección.

Crear pistas de muestreador a partir de rangos de selección

Puede crear una pista de muestreador que contenga solo el rango seleccionado.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un rango.
   Si no selecciona ningún rango, se usa el inicio/final del evento.
2. Abra la sección **Rango** en el **Inspector** del **Editor de muestras**.
3. Haga clic en **Crear pista de muestreador**.

RESULTADO

Se crea y añade una nueva **Pista de muestreador** a la lista de pistas. La nueva pista de muestreador contiene su rango de selección.

Menú edición de rangos de selección

Puede editar rangos de selección.

- Para editar un rango de selección, abra la sección **Proceso** en el **Inspector** del **Editor de muestras** y seleccione una de las funciones del menú emergente **Comandos básicos**.

NOTA

Si edita rangos de eventos que sean copias compartidas se le preguntará si quiere crear una nueva versión del clip. Seleccione **Nueva versión** si quiere editar el evento, seleccione **Continuar** si se deberían editar todas las copias compartidas.

Están disponibles las siguientes opciones:

Cortar

Corta el rango seleccionado del clip y lo guarda en el portapapeles. La sección de la derecha del rango se mueve hacia la izquierda para rellenar el hueco creado.

Copiar

Copia el rango seleccionado al portapapeles.

Pegar

Reemplaza el rango seleccionado con los datos del portapapeles.

Supr

Elimina el rango seleccionado del clip. La sección de la derecha del rango se mueve hacia la izquierda para rellenar el hueco creado.

Insertar silencio

Inserta una sección de silencio al inicio de la selección con la misma duración que la selección de rango actual. No se reemplaza el rango seleccionado, se mueve hacia la derecha.

Evento o rango como región

Crea una región a partir del rango seleccionado.

Hacer permanente el procesado offline directo

Le permite aplicar permanentemente todo el procesado offline al audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Copias compartidas en la página 224
Aplicar procesado offline permanentemente en la página 505

Procesado offline directo de rangos

Puede aplicar efectos de plug-ins y procesos de audio a rangos de selección.

- Para aplicar un efecto de plug-in o un proceso de audio a un rango de selección, abra la sección **Proceso** del **Inspector** del **Editor de muestras** y seleccione una de las opciones del menú emergente **Añadir plug-in** o del menú emergente **Añadir proceso**.

NOTA

Si aplica procesados offline a rangos de evento que sean copian compartidas, se le preguntará si quiere crear una nueva versión del clip. Seleccione **Nueva versión** si quiere editar el evento, seleccione **Continuar** si se deberían editar todas las copias compartidas.

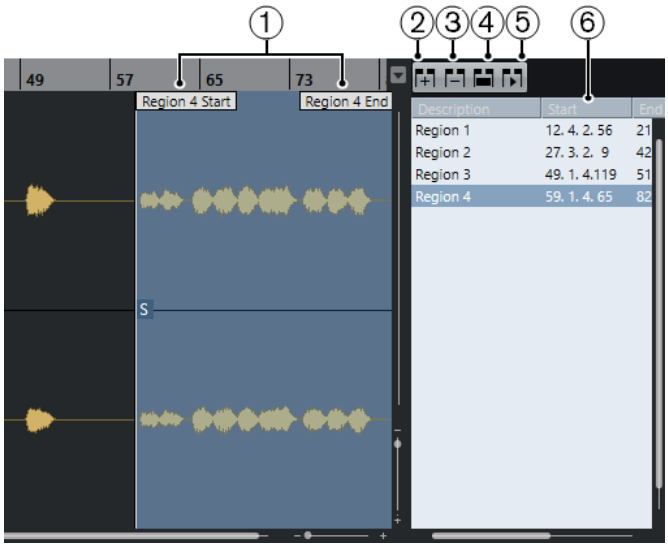
VÍNCULOS RELACIONADOS

Procesado offline directo en la página 492
Aplicar procesado en la página 498
Copias compartidas en la página 224

Lista de regiones

Las regiones son secciones dentro de un clip de audio que le permiten marcar secciones importantes del audio. Puede añadir y editar regiones del clip de audio seleccionado en la zona de regiones.

- Para mostrar u ocultar las **Regiones**, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas y active o desactive el **Regiones**.



Están disponibles los siguientes controles:

1 **Inicio de la región/Fin de la región**

Muestra el inicio o final de la región en la forma de onda del audio.

2 **Añadir región**

Le permite crear una región de la selección de rango actual.

3 **Eliminar región**

Le permite eliminar la región seleccionada.

4 **Seleccionar región**

Si selecciona una región en la lista y hace clic en este botón de arriba, se selecciona la correspondiente sección del clip de audio (como si lo hubiese seleccionado con la herramienta **Seleccionar un rango**) y se hace zoom. Esto es útil si quiere aplicar el procesado solamente a una región.

5 **Reproducir región**

Reproduce la región seleccionada.

6 **Lista de regiones**

Le permite seleccionar y mostrar regiones de la forma de onda del audio.

Crear regiones

PRERREQUISITO

Ha hecho clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas y ha activado **Regiones**.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas del **Editor de muestras**, active la herramienta **Selección de rango**, y en el visor de la forma de onda, seleccione un rango que quiera convertir en región.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Encima de la lista de regiones, haga clic en **Añadir región**.
   - Seleccione **Audio** > **Avanzado** > **Evento o rango como región**.

   Se crea una región correspondiente con el rango seleccionado.
3. Opcional: Haga doble clic en el nombre de la región en la lista e introduzca un nuevo nombre.

RESULTADO

Se añade la región a la lista de regiones.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Haga clic en la región, en la lista de regiones, para mostrarla instantáneamente en el **Editor de muestras**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear regiones en la página 558

Crear regiones a partir de hitpoints

Puede crear regiones a partir de hitpoints. Esto es útil para aislar sonidos específicos.

PRERREQUISITO

Se abre el evento de audio desde el que quiere crear regiones en el **Editor de muestras**, y se ajustan los hitpoints a las posiciones correctas.

PROCEDIMIENTO

- En la sección **Hitpoints** del **Inspector** del **Editor de muestras**, haga clic en **Crear regiones**.

RESULTADO

Se crean regiones entre dos posiciones de hitpoints y se muestran en el **Editor de muestras**.

Ajustar las posiciones de inicio y final de regiones

PRERREQUISITO

Ha hecho clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas y ha activado **Regiones**. Ha creado regiones.

PROCEDIMIENTO

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Arrastre la manecilla de **Inicio de la región** o de **Fin de la región** a una posición diferente en el visor de la forma de onda.
  - Haga doble clic en el campo **Inicio** o **Final** en la lista de regiones e introduzca un nuevo valor.

  NOTA

  Las posiciones se muestran en el formato seleccionado para la regla y la línea de información, pero son relativas al inicio y final del clip de audio.

Eliminar regiones

PRERREQUISITO

Ha hecho clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas y ha activado **Regiones**. Ha creado regiones.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de regiones, seleccione la región que quiera eliminar.

2. Encima de la lista de regiones, haga clic en **Eliminar región**.

RESULTADO

Se elimina la región de la lista de regiones.

Crear eventos de audio a partir de regiones

Puede crear nuevos eventos de audio a partir de regiones haciendo arrastrar y soltar.

PRERREQUISITO

Ha hecho clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas y ha activado **Regiones**. Ha creado regiones.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la región en la lista de regiones.
2. Arrastre la región hasta la posición deseada en la ventana de **Proyecto**.

RESULTADO

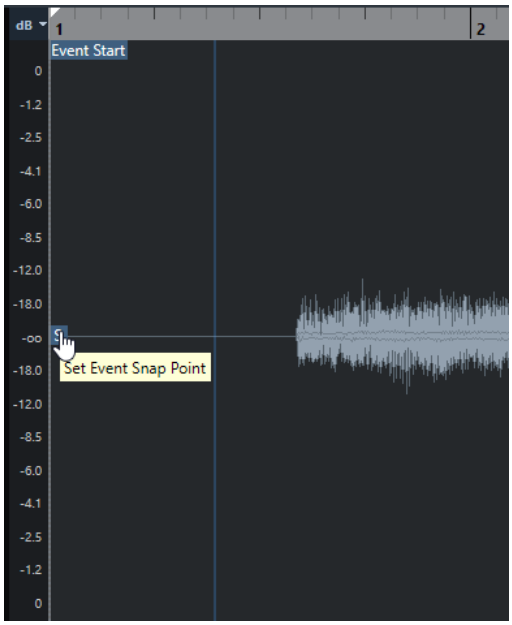
Se crea un evento a partir de la región.

Punto de ajuste

El punto de ajuste es un marcador dentro de un evento de audio que se puede usar como una posición de referencia.

- Para mostrar el punto de ajuste, active **Mostrar evento de audio** en la barra de herramientas.

El punto de ajuste se establece en el inicio del evento de audio, pero puede moverlo a otra posición relevante del audio.



El punto de ajuste se usa cuando **Ajustar** está activado e inserta un clip desde el **Editor de muestras** en el visor de eventos. También se usa cuando mueve o copia eventos en el visor de eventos.

En el **Editor de muestras** puede editar los siguientes puntos de ajuste:

- Punto de ajuste de evento

  Se muestra en el **Editor de muestras** si abre un clip desde dentro de la ventana de **Proyecto**.
- Punto de ajuste de clip

  Se muestra en el **Editor de muestras** si abre un clip desde dentro de la **Pool**.

NOTA

El punto de ajuste de clip sirve como plantilla para un punto de ajuste de evento. Sin embargo, es el punto de ajuste de evento que se toma en consideración al ajustar.

IMPORTANTE

Al ajustar el inicio de la rejilla en la sección **Definición**, el punto de ajuste se mueve hasta el inicio de la rejilla.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas del editor de muestras en la página 530

Establecer el punto de ajuste

PRERREQUISITO

El evento de audio está abierto en el **Editor de muestras** y **Mostrar evento de audio** está activado en la barra de herramientas.

PROCEDIMIENTO

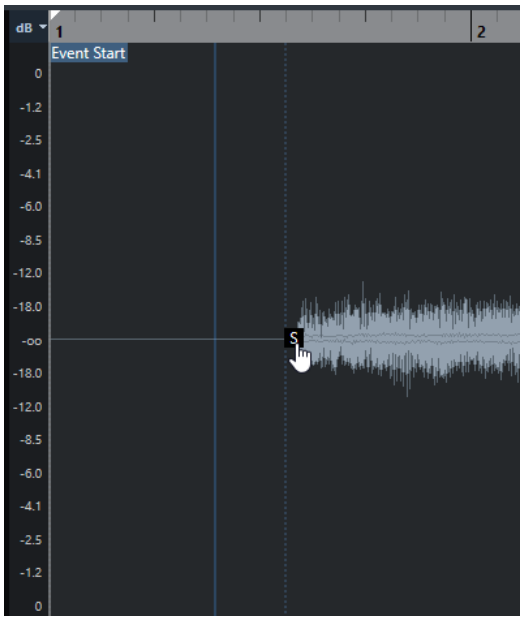
1. Opcional: En la barra de herramientas del **Editor de muestras**, seleccione la herramienta **Arrastrar**.

   Esto le permite escuchar el audio mientras establece el punto de ajuste.
2. Mueva el puntero del ratón sobre el punto de ajuste, y arrástrelo hasta la posición deseada en el evento de audio.

   El puntero del ratón se convierte en un símbolo de mano y una descripción emergente indica que puede establecer el punto de ajuste.

RESULTADO

El punto de ajuste del evento se establece a la posición a la que lo arrastró.



NOTA

También puede establecer el punto de ajuste colocando el cursor del proyecto donde quiera y seleccionando **Audio** > **Punto de ajuste en cursor**.

Hitpoints

Los hitpoints marcan posiciones musicalmente relevantes de archivos de audio. Cubase puede detectar estas posiciones y crear hitpoints automáticamente analizando arranques y cambios melódicos del audio.

NOTA

Todas las operaciones de hitpoints se pueden realizar tanto en la ventana del **Editor de muestras** como en el editor de la zona inferior.

Cuando añade un archivo de audio a su proyecto, grabando o importando, Cubase detecta automáticamente los hitpoints. En la ventana de **Proyecto**, se muestran hitpoints para el evento seleccionado, siempre que el factor de zoom sea lo suficientemente alto.

Las funciones de hitpoints están disponibles en la sección **Hitpoints** del **Editor de muestras**.

Puede usar hitpoints con los siguientes propósitos:

- Crear trozos del audio

  Los trozos le permiten cambiar el tempo y la temporización del audio sin afectar a su tono y calidad, o reemplazar o extraer sonidos individuales de loops.
- Cuantizar audio
- Extrae el groove del audio

  Se extrae la temporización del audio y se crea un mapa de groove. Puede usar este mapa de groove para cuantizar otros eventos.
- Crear marcadores a partir de audio
- Crear regiones a partir de audio
- Crear eventos a partir de audio
- Crear marcadores de warp a partir de audio
- Crear notas MIDI a partir de audio

NOTA

Los hitpoints funcionan mejor con percusiones, grabaciones rítmicas, o loops.

Calcular hitpoints

Cuando añade un archivo de audio a su proyecto, grabando o importando, Cubase detecta automáticamente los hitpoints.

PROCEDIMIENTO

1. Importe o grabe un archivo de audio.

   Cubase detecta automáticamente los hitpoints.

   NOTA

   Si su archivo de audio es muy largo, esto puede tardar un rato.

2. Seleccione el evento de audio en la ventana de **Proyecto** y asegúrese de que el factor de zoom es lo suficientemente alto.

RESULTADO

Los hitpoints calculados del evento seleccionado se muestran en la ventana de **Proyecto**.

NOTA

Puede desactivar la detección de hitpoints automática desactivando **Activar detección de hitpoints automática** en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Audio**).

Filtros de hitpoints en la sección Hitpoint

Cubase detecta y filtra hitpoints automáticamente. Sin embargo, si el resultado no cumple con sus expectativas, puede filtrar hitpoints manualmente.

- Para filtrar hitpoints, abra el evento de audio en el **Editor de muestras** y abra la sección **Hitpoints**.



Umbral

Filtra hitpoints por sus picos. Arrastre el deslizador hacia la derecha para descartar los hitpoints de las señales de crosstalk más flojas, por ejemplo.

Intensidad

Filtra hitpoints por sus intensidades. Arrastre el deslizador hacia la derecha para descartar los hitpoints menos intensos.

Duración mínima

Filtra hitpoints según sus distancias entre dos hitpoints. Esta opción le permite evitar crear trozos que sean demasiado cortos.

Tiempos

Filtra hitpoints por sus posiciones musicales. Esta opción le permite descartar hitpoints que no encajen en un cierto rango de un valor de tiempo definido.

Editar hitpoints manualmente

Es crucial para cualquier edición futura que los hitpoints estén ajustados en las posiciones correctas. Por lo tanto, si la detección de hitpoints automática no cumple con sus expectativas, puede editar los hitpoints manualmente.

PRERREQUISITO

El evento de audio se abre en el **Editor de muestras** y, en la sección **Hitpoints**, los hitpoints se filtran según sus picos y/o intensidades, según sus distancias o según sus posiciones musicales.

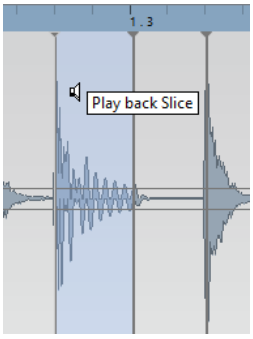
PROCEDIMIENTO

1. En la sección **Hitpoints** del **Inspector** del **Editor de muestras**, active la herramienta **Editar hitpoints**.



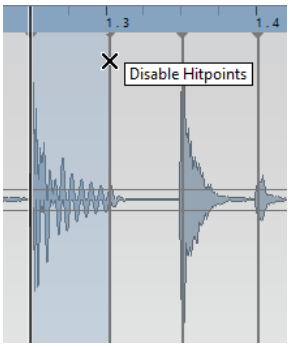
2. Mueva el ratón al visor de forma de onda y haga clic entre dos hitpoints.

   El puntero del ratón se convierte en un icono de altavoz y se muestra la descripción emergente **Reproducir trozo**. El trozo se reproduce desde el inicio hasta el fin.



3. Para desactivar un hitpoint que no necesita, pulse **Mayús** y haga clic en la línea que representa el hitpoint.

   El puntero del ratón se convierte en un icono de cruz y se muestra la descripción emergente **Desactivar hitpoints**. Los hitpoints desactivados no se tienen en cuenta en futuras operaciones.



4. Pulse **Tab** para navegar al siguiente trozo.

   El trozo se reproduce automáticamente.

5. Para insertar un hitpoint, pulse **Alt/Opción** y haga clic en la posición en la que quiera insertar el hitpoint.

   El puntero del ratón cambia a un icono de dibujar y se muestra la descripción emergente **Insertar hitpoint**.

6. Para mover un hitpoint, mueva el cursor del ratón sobre la línea vertical que representa el hitpoint, y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.

   El puntero del ratón cambia a una flecha doble y aparece la descripción emergente **Mover hitpoint**. Los hitpoints movidos están bloqueados por defecto.

7. Para asegurarse de que no se ignora un hitpoint accidentalmente, bloquéelo apuntando sobre él y haciendo clic.

   Se muestra la descripción emergente **Bloquear hitpoint**.

RESULTADO

Los hitpoints se editan según sus ajustes.

NOTA

Para restablecer un hitpoint a su valor original, pulse **Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** hasta que se muestre la descripción emergente **Activar/Desbloquear hitpoints** y haga clic.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Filtros de hitpoints en la sección Hitpoint en la página 552

Buscar hitpoints en la ventana de proyecto

Puede navegar entre los hitpoints de un evento de audio en la ventana de **Proyecto**.

PRERREQUISITO

Activar detección de hitpoints automática está activado en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Audio**).

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista de audio que contiene el evento de audio en el que quiere encontrar hitpoints.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Pulse **Alt/Opción** - **N** para navegar al hitpoint posterior.
   - Pulse **Alt/Opción** - **B** para navegar al hitpoint anterior.

RESULTADO

El cursor del proyecto salta al hitpoint respectivo.

Trozos

Puede crear trozos a partir de hitpoints, en los que cada trozo representa idealmente un sonido individual o beat del audio.

Puede usar estos trozos para cambiar el tempo y la temporización del audio sin afectar a su tono y calidad.

NOTA

Los trozos se crean en el **Editor de muestras** y se editan en el **Editor de partes de audio**.

El audio que cumple con las siguientes características es adecuado:

- Los sonidos individuales tienen un ataque perceptible.
- La calidad de la grabación es buena.
- La grabación está libre de señales crosstalk.
- El audio está libre de efectos que manchan, como los retardos, por ejemplo.

Trocear audio

Trocear audio es útil si quiere cambiar el tempo y la temporización del audio sin afectar al tono y a la calidad.

PRERREQUISITO

Se abre el evento de audio en el **Editor de muestras** y los hitpoints se ajustan a las posiciones correctas.

NOTA

Al trocear audio, todos los eventos que hacen referencia al clip editado también se reemplazan.

PROCEDIMIENTO

- Realice una de las siguientes acciones:
  - En la sección **Hitpoints** del **Inspector** del **Editor de muestras**, haga clic en **Crear trozos**.
  - Seleccione **Audio** > **Hitpoints** > **Crear trozos de audio desde hitpoints**.

RESULTADO

Las áreas entre los hitpoints se trocean y se convierten en eventos separados. El evento de audio original se reemplaza con una parte de audio que contiene los trozos.



Al reproducir, el audio se reproduce sin interrupciones al tempo del proyecto.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Cambie el tempo del proyecto. Los trozos se mueven en consecuencia, manteniendo sus posiciones relativas dentro de la parte.

Haga doble clic en la parte de audio troceada y reemplace o extraiga trozos individuales en el **Editor de partes de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Trozos y el tempo del proyecto en la página 556
Editor de partes de audio en la página 596

Trocear grabaciones de percusión multipista

Puede trocear todas las pistas de una grabación de percusión multipista a la vez.

PRERREQUISITO

Ha creado una grabación de percusión multipista y configurado un grupo de edición para todas las pistas.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione la pista de carpeta, y seleccione **Audio** > **Hitpoints** > **Dividir eventos de audio en hitpoints**.

RESULTADO

Se trocea el audio de todas las pistas en la pista de carpeta.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Cuantizar múltiples pistas de audio en la página 308
Modo Editar en grupo en la página 226

Trozos y el tempo del proyecto

El tempo del proyecto afecta a cómo se reproduce el audio troceado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Cerrar espacios vacíos en la página 556
Suprimir solapamientos en la página 556
Modo musical en la página 562
Efectuar ajustes globales de fundidos automáticos en la página 329
Hacer ajustes de fundidos automáticos en pistas individuales en la página 329

Cerrar espacios vacíos

Si el tempo del proyecto es más lento que el tempo del evento de audio original, es posible que haya espacios audibles entre los trozos de eventos de la parte. Puede cerrar estos huecos para que el audio se reproduzca sin saltos.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione **Audio** > **Avanzado** > **Cerrar huecos (corrección de tiempo)** para aplicar corrección de tiempo a cada trozo y cerrar los huecos.

    Considere activar los fundidos automáticos para la pista de audio correspondiente y ajustar el fundido de salida a 10 ms para eliminar los clics.
  - Seleccione **Audio** > **Avanzado** > **Cerrar huecos (fundido cruzado)** para aplicar fundidos cruzados a los trozos y cerrar los huecos.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

NOTA

Si decide cambiar el tempo de nuevo, deshaga sus acciones y use el archivo original, sin corregir.

Suprimir solapamientos

Si el tempo del proyecto es mayor que el tempo del evento de audio original, los eventos troceados de la parte puede que se superpongan. Puede suprimir estos solapamientos.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en la lista de pistas y, en el menú contextual, seleccione **Ajustes de fundidos automáticos**.
2. En el diálogo **Fundidos automáticos**, active **Fundidos cruzados auto.**.
3. Haga clic en **Aceptar**.
4. Seleccione los eventos solapados de la parte y seleccione **Audio** > **Avanzado** > **Suprimir solapamientos**.

RESULTADO

El sonido se suaviza.

Crear un mapa de cuantización groove

Puede usar hitpoints para crear un mapa de cuantización groove.

PRERREQUISITO

Se abre el evento de audio del que quiere extraer la temporización en el **Editor de muestras**, y se ajustan los hitpoints a las posiciones correctas.

PROCEDIMIENTO

- En la sección **Hitpoints** del **Inspector** del **Editor de muestras**, haga clic en **Crear groove**.

RESULTADO

Se extrae el groove del evento de audio y se selecciona automáticamente en el menú emergente **Presets de cuantización** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Abra el **Panel de cuantización** y guarde el groove como preset.

Crear marcadores

Puede crear marcadores en las posiciones de hitpoints. Esto le permite ajustar a las posiciones de hitpoints.

PRERREQUISITO

Se abre el evento de audio desde el que quiere crear marcadores en el **Editor de muestras**, y se ajustan los hitpoints a las posiciones correctas.

PROCEDIMIENTO

- En la sección **Hitpoints** del **Inspector** del **Editor de muestras**, haga clic en **Crear marcadores**.

RESULTADO

Si su proyecto no tiene una pista de marcadores, se añade y activa una pista de marcadores automáticamente, y se crea un marcador en cada posición de hitpoint.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Marcadores en la página 348

Crear regiones

Puede crear regiones en las posiciones de hitpoints. Esto le permite aislar sonidos grabados.

PRERREQUISITO

Se abre el evento de audio desde el que quiere crear regiones en el **Editor de muestras**, y se ajustan los hitpoints a las posiciones correctas.

PROCEDIMIENTO

- En la sección **Hitpoints** del **Inspector** del **Editor de muestras**, haga clic en **Crear regiones**.

RESULTADO

Se crean regiones entre dos posiciones de hitpoints y se muestran en el **Editor de muestras**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear regiones en la página 546

Crear eventos

Puede crear eventos en las posiciones de hitpoints.

PRERREQUISITO

Se abre el evento de audio desde el que quiere crear eventos en el **Editor de muestras**, y se ajustan los hitpoints a las posiciones correctas.

PROCEDIMIENTO

- En la sección **Hitpoints** del **Inspector** del **Editor de muestras**, haga clic en **Crear eventos**.

RESULTADO

Los eventos se crean entre dos posiciones de hitpoints.

Crear marcadores de warp

Puede crear marcadores de warp en las posiciones de hitpoints. Esto le permite cuantizar audio basándose en posiciones de hitpoints.

PRERREQUISITO

Se abre el evento de audio desde el que quiere crear marcadores warp en el **Editor de muestras**, y se ajustan los hitpoints a las posiciones correctas.

PROCEDIMIENTO

- En la sección de **Hitpoints** del **Inspector**, haga clic en **Crear marcadores de warp**.

RESULTADO

Se crean marcadores de warp en cada posición de los hitpoints.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Abra la sección **AudioWarp** para mostrar y editar los marcadores de warp.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Encajar audio al tempo en la página 561

Crear notas MIDI

Puede crear notas MIDI a partir de hitpoints. Esto le permite doblar, reemplazar, o enriquecer golpes de percusión disparando sonidos de un instrumento VST.

PRERREQUISITO

Se abre el evento de audio desde el que quiere crear notas MIDI en el **Editor de muestras**, y se ajustan los hitpoints a las posiciones correctas.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección **Hitpoints** del **Inspector** del **Editor de muestras**, haga clic en **Crear notas MIDI**.
2. En el diálogo **Convertir hitpoints a notas MIDI**, configure los parámetros.
3. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

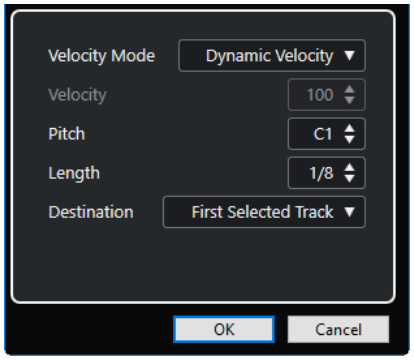
Se añade una pista MIDI a su proyecto, y se crean notas MIDI en cada posición de hitpoint.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Asigne un instrumento VST a la pista MIDI, y seleccione un sonido para enriquecer el audio.

Diálogo Convertir hitpoints a notas MIDI

El diálogo **Convertir hitpoints a notas MIDI** le permite especificar cómo se deben convertir los hitpoints al crear notas MIDI a partir de hitpoints.



Están disponibles las siguientes opciones:

Modo velocidad

Le permite seleccionar un modo de velocidad:

- Si quiere que los valores de velocidad de las notas MIDI creadas cambien según los niveles de pico de los hitpoints correspondientes, seleccione **Velocidad dinámica**.
- Si quiere asignar el mismo valor de velocidad a todas las notas MIDI creadas, seleccione **Velocidad fija**.

Velocidad

Establece la **Velocidad fija**.

Altura tonal

Establece un tono de nota para todas notas MIDI creadas.

Duración

Establece una duración de nota para todas notas MIDI creadas.

Destino

Le permite seleccionar un destino:

- Para colocar la parte MIDI en la primera pista de instrumento o MIDI seleccionada, seleccione **Primera pista seleccionada**.

  NOTA

  Cualquier parte MIDI de conversiones previas en esta pista se eliminará.

- Para crear una nueva pista MIDI de la parte MIDI, seleccione **Nueva pista MIDI**.
- Para copiar la parte MIDI al portapapeles, seleccione **Portapapeles del proyecto**.

Encajar audio al tempo

Cubase le ofrece varias funciones que le permiten encajar el tempo del audio en su proyecto.

En la ventana **Editor de muestras** y en el editor de la zona inferior, puede realizar las siguientes operaciones de coincidencia de tempo:

- **Ajustar al tempo del proyecto**

  Amolda el evento seleccionado para que encaje con el tempo del proyecto.
- **Modo musical**

  Aplica corrección de tiempo en tiempo real a los clips de audio, para que encajen con el tempo del proyecto.
- **Auto ajuste**

  Extrae una rejilla de definición a partir de su audio. Después de eso puede hacer coincidir el audio al tempo del proyecto usando el **Modo musical**.
- **Ajuste manual**

  Le permite modificar manualmente la rejilla y el tempo de su archivo de audio. Después de eso puede hacer coincidir el audio al tempo del proyecto usando el **Modo musical**.
- **Warp libre**

  Le permite cambiar la temporización de las posiciones individuales de su audio.

NOTA

En la ventana de **Proyecto** puede hacer coincidir el tempo de varios eventos de audio usando la herramienta **Alineación de audio**. Esto le permite hacer coincidir la temporización de los eventos de audio en pistas diferentes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

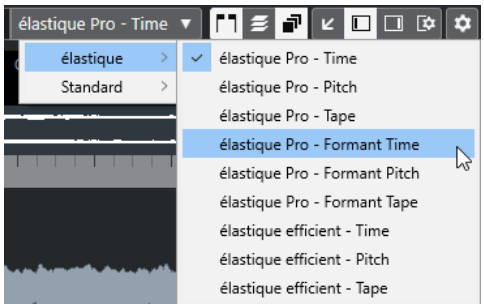
Ajustar eventos de audio al tempo del proyecto en la página 562
Modo musical en la página 562
Auto ajuste en la página 564
Ajuste manual en la página 565
Warp libre en la página 566
Alineación de audio en la página 215

Preset de algoritmo

Puede seleccionar un preset de algoritmo que se aplica en la reproducción a tiempo real y en la corrección de tiempo.

El menú emergente **Algoritmo de warp para el clip de audio** de la barra de herramientas del **Editor de muestras** contiene varios presets que determinan la calidad de audio de la corrección de tiempo en tiempo real.

Estos presets se ordenan en las categorías **élastique** y **Standard** según la tecnología usada.



El preset de algoritmo afecta a los cambios de warp en el **Modo musical**, **Warp libre** y **Swing**. Para las funciones de warping y tono VariAudio se aplica automáticamente **Standard – Solo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preset de algoritmo en la página 561
Algoritmos de corrección de tiempo y corrección de tono en la página 517
Alineación de audio en la página 215

Ajustar eventos de audio al tempo del proyecto

Puede ajustar loops de audio al tempo del proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Importar** > **Archivo de audio**, seleccione el loop de audio que quiera importar, y haga clic en **Aceptar**.
2. Seleccione el loop de audio en el proyecto.
3. Seleccione **Audio** > **Avanzado** > **Ajustar al tempo del proyecto**.

RESULTADO

El loop de audio se corrige para que encaje con el tempo del proyecto.

Modo musical

El **Modo musical** le permite hacer que los loops de audio coincidan con el tempo del proyecto.

Si activa el **Modo musical** de un clip de audio, se aplica corrección de tiempo en tiempo real al clip para que coincida con el tempo del proyecto. Los eventos de audio se adaptan a cualquier cambio de tempo en Cubase, igual que los eventos MIDI.

En el **Editor de muestras** puede activar el **Modo musical** en la sección **AudioWarp**, en la sección **Definición** y en la barra de herramientas.

NOTA

- También puede activar/desactivar el **Modo musical** desde dentro de la **Pool** haciendo clic en la casilla correspondiente en la columna **Modo musical**.
- Cubase soporta loops ACID®. Estos loops son archivos de audio normales pero con información de tiempo/longitud incrustada. Cuando se importan archivos ACID® en Cubase, el **Modo musical** se activa automáticamente y los loops se adaptan al tempo del proyecto.

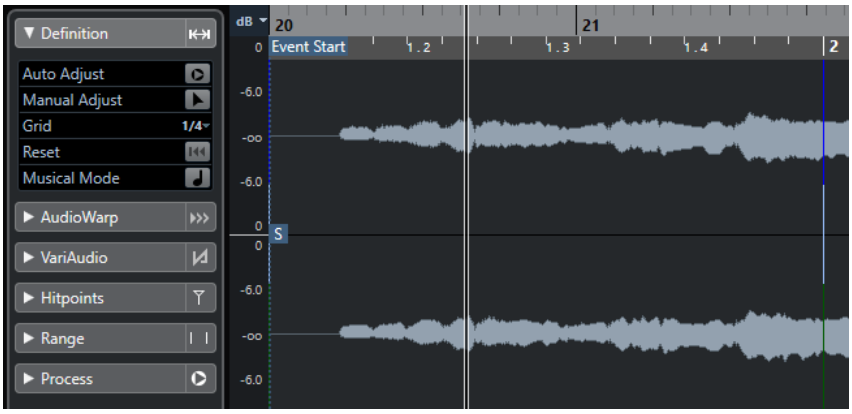
Encajar audio al tempo del proyecto

Puede usar el **Modo musical** para ajustar los loops de audio con el tempo del proyecto. Los loops son archivos de audio cortos que tienen un número definido de compases.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Importar** > **Archivo de audio**, y seleccione un loop de audio en el diálogo de archivo.
2. En la ventana de **Proyecto**, haga doble clic en el loop de audio importado para abrirlo en el **Editor de muestras**.
3. Abra la sección **Definición** y verifique las reglas.

   La rejilla de tempo del proyecto en la regla superior y la rejilla de su audio en la regla inferior no coinciden.



4. En la barra de herramientas, verifique que la duración en compases se corresponde con la duración del archivo de audio importado. Si es necesario, escuche el audio e introduzca la longitud correcta en compases y tiempos.
5. En la barra de herramientas, abra el menú emergente **Algoritmo** y seleccione un preset.
6. Escuche el loop y si es necesario corrija los valores de **Compases** y **Tiempos** en la barra de herramientas.
7. Active el **Modo musical**.

RESULTADO

El loop se transforma y se corrige para que encaje con el tempo del proyecto. Las reglas reflejan el cambio.

En la ventana de **Proyecto**, el evento de audio muestra un símbolo de nota y un símbolo de warp. Esto indica que se ha aplicado corrección de tiempo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Preset de algoritmo en la página 561

Aplicar swing

La función **Swing** le permite añadir swing a audio que suena demasiado regular.

PRERREQUISITO

Ha abierto su audio en el **Editor de muestras** y el **Modo musical** está activado.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas, abra el menú emergente **Algoritmo** y seleccione un preset.
2. Abra la sección **AudioWarp** y seleccione una resolución de rejilla adecuada en el menú emergente **Resolución**.

   Esto define las posiciones a las que se aplica swing. Si selecciona **1/2**, el swing se aplica en pasos de blancas, por ejemplo.



3. Mueva el fader de **Swing** hacia la derecha.

RESULTADO

Esto desplaza las posiciones de la rejilla y crea una sensación de swing o shuffle. Si seleccionó **1/2**, se desplaza cada segunda posición en la rejilla.

Auto ajuste

La función **Auto ajuste** es útil si no conoce el tempo de su archivo de audio o si los tiempos no son regulares. Le permite extraer una rejilla de definición a partir de su audio. Después de ello puede hacer coincidir el tempo del archivo con el tempo del proyecto en el **Modo musical**.

La función **Auto ajuste** extrae una rejilla de definición local que puede hacer coincidir con el tempo del proyecto usando el **Modo musical**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Modo musical en la página 562

Extraer una rejilla de definición de tempo a partir del audio

Si tiene un archivo de audio que tiene un tempo desconocido o un tiempo irregular y quiere hacerlo coincidir con el tempo del proyecto, debe extraer primero su rejilla de definición de tempo. Esto se hace con la función **Auto ajuste**, en la sección **Definición** del **Editor de muestras**.

PRERREQUISITO

Ha definido un rango en su clip o evento de audio que empieza y acaba en una barra de compás.

PROCEDIMIENTO

1. Haga doble clic en el clip o evento de audio en la ventana de **Proyecto** para abrirlo en el **Editor de muestras**.
2. Abra la sección **Definición** y seleccione un valor desde el menú emergente **Rejilla**.

   Esto determina la resolución de rejilla de su audio.
3. Con la herramienta **Selección de rango**, seleccione la sección que quiera usar en su proyecto, y que cubra uno o varios compases.

   NOTA

   Si no selecciona un rango, se calcula la rejilla del evento de audio. Si no hay ningún evento de audio definido, la rejilla se calcula para el clip. Asegúrese de que el evento o clip empiezan y acaban en una barra de compás.
4. Haga clic en **Auto ajuste**.

RESULTADO

Se calcula la rejilla de definición de la sección seleccionada. El punto de ajuste se mueve al inicio del rango de selección. La regla de definición del tempo del audio cambia para reflejar sus ediciones, y las posiciones de compases y tiempos se marcan con líneas verticales.

Ajuste manual

La función **Ajuste manual** es útil si necesita modificar manualmente la rejilla y el tempo de su archivo de audio. Este es el caso si la extracción de una rejilla de definición con la función **Auto ajuste** no trajo resultados satisfactorios, por ejemplo.

La función **Ajuste manual** le permite corregir la rejilla de definición local. Después de esto puede hacer que coincida con el tempo del proyecto usando el **Modo musical**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Modo musical en la página 562

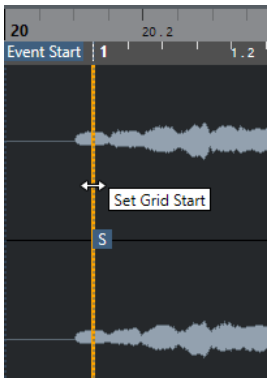
Corregir la rejilla de definición de audio

Si la extracción de una rejilla de definición con la función **Auto ajuste** no trae resultados satisfactorios, puede corregir la rejilla y el tempo de su archivo de audio con la función **Ajuste manual**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga doble clic en el clip o evento de audio en la ventana de **Proyecto** para abrirlo en el **Editor de muestras**.
2. Abra la sección **Definición** y active **Ajuste manual**.
3. Mueva el puntero del ratón al inicio del clip de audio.

   Se muestra la descripción emergente **Ajustar inicio de rejilla**, y el puntero del ratón se convierte en una flecha doble.

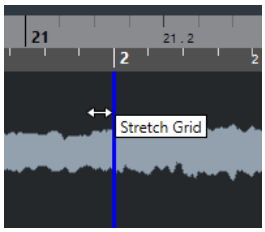
   

4. Haga clic y arrastre hacia la derecha hasta que llegue al primer tiempo del compás y suelte el botón del ratón.

   Esto coincide con el inicio de la rejilla, y el punto de ajuste con el primer tiempo principal. La regla de definición del tempo del audio cambia para reflejar sus ediciones.
5. En la parte superior de la forma de onda, mueva el puntero del ratón sobre la línea vertical más cercana al segundo compás.

   Se muestra la descripción emergente **Estirar rejilla** y también una línea vertical azul.
6. Haga clic y arrastre hacia la posición del primer tiempo del segundo compás y suelte el botón del ratón.

   Esto ajusta el inicio del siguiente compás. Todas las posiciones de compases siguientes en la rejilla se estiran o comprimen para que todos los compases tengan la misma duración.

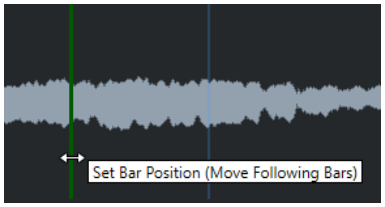


7. En la parte inferior de la forma de onda, mueva el puntero del ratón sobre las líneas de la rejilla.

   Se muestran la descripción emergente **Establecer posición de compás (mover compases siguientes)** y una línea vertical verde.

8. Para posiciones de compases incorrectas, haga clic y arrastre la línea vertical verde hasta la posición del primer tiempo acentuado del siguiente compás y suelte el botón del ratón.

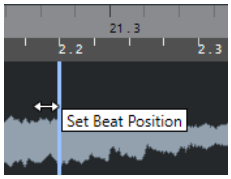
   Esto también mueve los compases hacia la derecha. El área a la izquierda queda inalterado.



9. Mueva el puntero del ratón sobre las líneas de rejilla para tiempos simples.

   Se muestra la descripción emergente **Establecer posición de beat** y también una línea vertical azul.

10. Haga clic y arrastre la línea de la rejilla para alinear posiciones de tiempos incorrectas y suelte el botón del ratón.



NOTA

Puede eliminar ediciones de tiempos mal colocadas pulsando cualquier tecla modificadora y haciendo clic con la herramienta **Borrar**.

RESULTADO

La rejilla de definición es correcta, la regla de definición del tempo del audio refleja sus ediciones.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Active el **Modo musical**.

Warp libre

La herramienta **Warp libre** le permite corregir la temporización de posiciones individuales del audio.

Puede crear y editar marcadores de warp y arrastrarlos a posiciones de tiempo musicalmente relevantes en un evento de audio. De esta forma, el audio de antes y de después del marcador de warp se corrige. La cantidad de corrección se muestra junto a la manecilla del marcador de warp.



Un factor de corrección más alto que 1.0 indica que el audio que precede al marcador de warp se estira, mientras que un factor por debajo de 1.0 indica que el audio se comprime.

NOTA

Le herramienta **Warp libre** se ajusta a las posiciones de hitpoints y marcadores de warp.

Corregir la temporización con la herramienta warp libre

PROCEDIMIENTO

1. Haga doble clic en el clip o evento de audio en la ventana de **Proyecto** para abrirlo en el **Editor de muestras**.
2. En la barra de herramientas, active **Fijar a punto de cruce cero**.

   Si este botón está activado, los marcadores de warp se ajustan a puntos de cruce por cero.
3. Opcional: Si quiere corregir la temporización de posiciones individuales en el audio, defina la definición local con la función **Auto ajuste** o la función **Ajuste manual**, y active el **Modo musical**.
4. En la barra de **Transporte**, active el botón **Clic**, y reproduzca el audio para determinar las posiciones en las que el ritmo (el beat) no va a tiempo con la claqueta.
5. En la sección **AudioWarp**, active **Warp libre**, coloque el puntero del ratón en la posición del beat que quiera ajustar, haga clic y mantenga.

   El puntero del ratón cambia a un reloj con flechas, y se inserta un marcador de warp.
6. Arrastre el marcador de warp a la nueva posición, y suelte el botón del ratón.

RESULTADO

El tiempo está ahora alineado con la posición correspondiente del proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Auto ajuste en la página 564
Ajuste manual en la página 565
Modo musical en la página 562

Corregir posiciones de marcadores de warp

PROCEDIMIENTO

1. En la sección **AudioWarp**, active **Warp libre**.
2. En el **Editor de muestras**, haga clic en la manecilla del marcador de warp y arrástrela a una nueva posición.



Se muestra una descripción emergente para indicar que puede arrastrar para corregir la posición del marcador de warp.

RESULTADO

El marcador de warp se mueve a la nueva posición y el audio se estira y comprime en consecuencia.

Suprimir marcadores de warp

PROCEDIMIENTO

1. En la sección **AudioWarp**, active **Warp libre**.
2. Mantenga pulsado **Alt/Opción** y haga clic en el marcador de warp que quiera suprimir.

   NOTA

   Para suprimir varios marcadores, dibuje un rectángulo de selección.

RESULTADO

Se suprime el marcador de warp de la forma de onda.

Restablecer marcadores de warp

PROCEDIMIENTO

- En la sección **AudioWarp**, haga clic en **Reinicializar cambios de warp**.

RESULTADO

Se eliminan los marcadores de warp de la forma de onda, y las ediciones de warps de la forma de onda se restablecen.

NOTA

Si el **Modo musical** está activado, solo se reinician las ediciones de **Warp libre**.

Aplanar el procesado en tiempo real

Puede aplanar modificaciones de warp. Esto es útil si quiere reducir la carga de CPU, optimizar la calidad de sonido del procesado o aplicar cualquier procesado offline.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los eventos de audio que quiera procesar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione **Audio** > **Procesado en tiempo real** > **Aplanar procesado en tiempo real**.
   - En la sección **Proceso** del **Editor de muestras**, haga clic en **Aplanar**.
3. En el diálogo **Aplanar procesado en tiempo real**, seleccione un preset de algoritmo.

4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Cualquier loop que se hubiera corregido en tiempo real se reproduce exactamente igual, pero se descartan los marcadores de warp.

VÍNCULOS RELACIONADOS

MPEX en la página 517

Diálogo Aplanar procesado en tiempo real

El diálogo **Aplanar procesado en tiempo real** le permite seleccionar un algoritmo.

- Para abrir el diálogo **Aplanar procesado en tiempo real**, seleccione uno o más eventos de audio en la ventana de **Proyecto** y seleccione **Audio** > **Procesado en tiempo real** > **Aplanar procesado en tiempo real**.

  NOTA

  Esta opción solo está disponible si ha realizado modificaciones de warp.



Están disponibles las siguientes opciones:

Preset de algoritmo

Le permite seleccionar un preset de algoritmo.

Deshacer la corrección de tiempo en los archivos de audio

Puede eliminar, de los eventos de audio, la corrección de tiempo en tiempo real.

PRERREQUISITO

Ha corregido un evento de audio en el **Editor de muestras** con la herramienta **Herramienta warp libre**, o en la ventana de **Proyecto** con la herramienta **Seleccionar** en el modo **Redimensionar con alteración de la duración**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione el evento de audio del que quiera deshacer su corrección.
2. Seleccione **Audio** > **Procesado en tiempo real** > **Deshacer corrección de tiempo**.

RESULTADO

Se elimina toda la corrección de tiempo en tiempo real.

Edición de tono y corrección de tiempo con VariAudio

Las funciones de VariAudio en Cubase le permiten editar el tono y corregir la temporización y la entonación de notas individuales en grabaciones de voces monofónicas.

Todas las operaciones de VariAudio se pueden realizar tanto en la ventana del **Editor de muestras** como en el editor de la zona inferior. Cualquier modificación al audio se puede deshacer.

NOTA

Las funciones de VariAudio están optimizadas para grabaciones monofónicas de voces. Esto puede funcionar también en otras grabaciones monofónicas, como por el ejemplo el saxofón. Sin embargo, la calidad de los resultados depende ampliamente de la grabación.

Antes de que pueda editar el tono y corregir la temporización de grabaciones monofónicas, Cubase debe analizar el audio y dividirlo en segmentos. Estos segmentos son representaciones gráficas de las notas individuales.

NOTA

Debido a los datos generados durante la segmentación, el audio y por consiguiente el tamaño de su proyecto puede aumentar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Segmentar audio monofónico en la página 574
Segmentos y huecos en la página 574

VariAudio y procesados offline

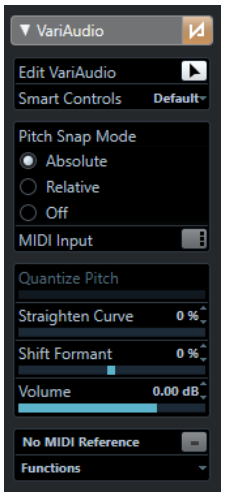
Si aplica procesados offline y ediciones que afecten a la duración de archivos de audio que contienen datos VariAudio, los datos VariAudio existentes se invalidan. Por lo tanto, le recomendamos que siempre aplique procesados offline o ediciones antes de usar las funcionalidades de VariAudio.

Los siguientes procesos y ediciones pueden conllevar el reanálisis del material de audio:

- Todos los procesos offline del submenú **Procesos** del menú **Audio**, excepto **Envolvente**, **Fundido de entrada Fundido de salida**, **Normalizar** y **Silencio**.
- Los procesos de efectos del submenú **Audio** > **Plug-ins**.
- Cortar, pegar, suprimir o dibujar en el **Editor de muestras**.

Sección VariAudio del Inspector

La sección **VariAudio** le permite editar las notas de su archivo de audio individualmente, cambiar sus tonos o temporizaciones y extraer MIDI a partir de su audio.



Bypass de cambios VariAudio

Omite los cambios de tono, desplazamientos de formantes y cambios de volumen, de forma que pueda comparar los cambios con el audio original.

Editar VariAudio

Activa el análisis de audio, divide el audio en segmentos que se muestran en la imagen de forma de onda y activa la edición de VariAudio.

Controles inteligentes

Le permite seleccionar cuántos controles inteligentes se muestran en los segmentos. **Por defecto** muestra los controles inteligentes más usados, mientras que **Todo** muestra todos los controles inteligentes.

Modo de ajuste de tono

Le permite elegir cómo se ajusta un segmento a un tono específico cuando lo nueve con el ratón o con las teclas **Flecha arriba** / **Flecha abajo**.

Entrada MIDI

Le permite cambiar el tono de un segmento a través de la introducción MIDI.

Cuantizar tono

Le permite cuantizar el tono de un segmento.

Enderezar curva

Le permite enderezar la curva de tono de un segmento.

Desplazar formante

Le permite desplazar los formantes de un segmento sin que afecte al tono o a la temporización.

Volumen

Le permite editar el volumen de un segmento.

Mostrar pista de referencia MIDI

Le permite mostrar una pista de referencia MIDI en el visor de eventos.

Funciones

Abre un menú emergente con otras funciones.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Sección VariAudio en la página 537
Controles inteligentes en la página 572
Modo de ajuste de tono en la página 580

Modos de Introducción MIDI en la página 582
Cuantizar tonos en la página 583
Enderezar curvas de tono en la página 586
Desplazamiento de formantes en la página 589
Mostrar pistas de referencia MIDI en la página 588
Editar volumen en la página 589
Menú Funciones en la página 590

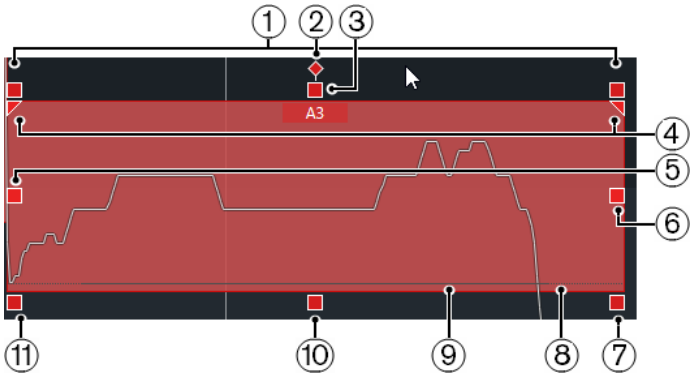
Controles inteligentes

Cada segmento tiene controles inteligentes que le permiten cambiar los puntos de inicio y final del segmento y realizar cambios de tono, ediciones de volumen, desplazamientos de formantes y modificaciones de tiempo del audio asociado.

- Para mostrar los controles inteligentes en un segmento, haga zoom acercándose y mueva el puntero del ratón por encima de él.

  NOTA

  En el menú emergente **Controles inteligentes**, en el **Inspector** del **Editor de muestras**, puede seleccionar el modo **Todo** para mostrar todos los controles inteligentes o **Por defecto** para mostrar los controles inteligentes usados frecuentemente.



Están disponibles los siguientes controles inteligentes:

1 **Inclinar**

Este control inteligente solo se muestra si selecciona **Todo** en el menú emergente **Controles inteligentes** del **Inspector** del **Editor de muestras**.

Le permite inclinar la curva de tono hacia arriba o hacia abajo. El control inteligente de la izquierda le permite inclinar el inicio de la curva, el control inteligente de la derecha le permite inclinar el final de la curva. Pulse **Alt/Opción** para rotar la curva alrededor del anclaje de inclinación/rotación.

2 **Ajustar anclaje de inclinación/rotación**

Este control inteligente solo se muestra si selecciona **Todo** en el menú emergente **Controles inteligentes** del **Inspector** del **Editor de muestras**.

Por defecto, la curva de tono se inclina o se rota alrededor del centro del segmento. El control inteligente le permite mover el anclaje hacia la izquierda o hacia la derecha.

3 **Enderezar curva de tono**

Este control inteligente se muestra por defecto.

Le permite enderezar la curva de tono. Esto también funciona con una selección de segmentos.

4 **Ajustar rango de enderezar curva de tono**

Este control inteligente solo se muestra si selecciona **Todo** en el menú emergente **Controles inteligentes** del **Inspector** del **Editor de muestras**.

Por defecto, se endereza toda la curva de tono. Estos controles inteligentes le permiten ajustar un rango para **Enderezar curva de tono**. Use este control inteligente en varios segmentos seleccionados para ajustar el mismo rango en todos ellos.

5 **Warp inicio/Corregir inicio de segmento**

Este control inteligente se muestra por defecto.

Le permite hacer warp del inicio del segmento. Pulse **Alt/Opción** para corregir el inicio del segmento.

6 **Warp final/Corregir final de segmento**

Este control inteligente se muestra por defecto.

Le permite hacer warp del final del segmento. Pulse **Alt/Opción** para corregir el final del segmento.

7 **Volumen**

Este control inteligente solo se muestra si selecciona **Todo** en el menú emergente **Controles inteligentes** del **Inspector** del **Editor de muestras**.

Le permite editar el volumen del segmento. Para enmudecer un segmento, baje el volumen. Esto también funciona con una selección de segmentos.

8 **Pegar segmentos**

Este control inteligente se muestra por defecto.

Le permite pegar el segmento al segmento adyacente. Esto también funciona con una selección de segmentos.

9 **Dividir segmento**

Este control inteligente se muestra por defecto.

Le permite dividir el segmento. Esto también funciona con una selección de segmentos.

10 **Cuantizar tono**

Este control inteligente se muestra por defecto.

Le permite cuantizar el tono del segmento a la posición de semitono más cercana. Esto también funciona con una selección de segmentos.

11 **Desplazar formante**

Este control inteligente solo se muestra si selecciona **Todo** en el menú emergente **Controles inteligentes** del **Inspector** del **Editor de muestras**.

Le permite desplazar los formantes del segmento. Esto también funciona con una selección de segmentos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Navegación y zoom en la página 576
Inclinar una curva de tono en la página 585
Enderezar curvas de tono en la página 586
Modo de ajuste de tono en la página 580
Warping de segmentos en la página 587
Cambiar los puntos de inicio y final de los segmentos en la página 579
Dividir segmentos en la página 577
Pegar segmentos en la página 578
Cuantizar tonos en la página 583
Desplazamiento de formantes en la página 589
Editar volumen en la página 589

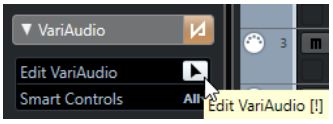
Segmentar audio monofónico

Para poder editar el tono y corregir el tiempo de las grabaciones monofónicas, Cubase debe analizar el audio y dividirlo en segmentos.

PROCEDIMIENTO

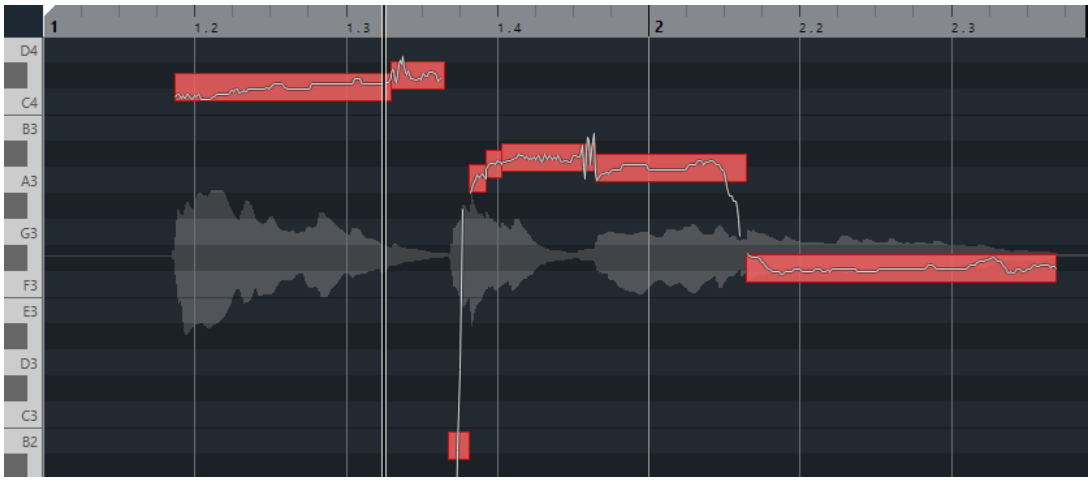
1. En la ventana de **Proyecto**, haga doble clic en las grabaciones de voces monofónicas para abrir el **Editor de muestras**.
2. En el **Inspector** del **Editor de muestras**, haga clic en **VariAudio** para abrir la sección **VariAudio**.

   Se muestra una imagen de la forma de onda del audio.
3. Active **Editar VariAudio**.



RESULTADO

Cubase analiza automáticamente el audio y lo divide en segmentos que se muestran en la imagen de la forma de onda. Los segmentos le permiten asociar las notas individuales a sus tonos que se muestran en el teclado de piano, a la izquierda, y sus duraciones que se muestran en la línea de tiempo. Si mueve el puntero del ratón sobre un segmento, se muestra el tono del segmento sobre él.



NOTA

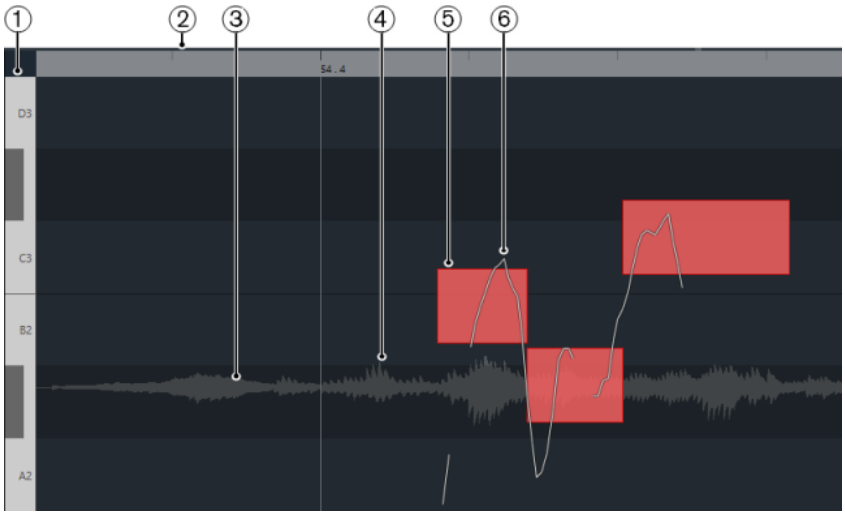
El análisis de archivos de audio largos puede tardar un tiempo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Segmentos y huecos en la página 574

Segmentos y huecos

Cubase analiza automáticamente el audio y lo divide en segmentos.



Los siguientes conceptos son cruciales para comprender la segmentación:

1 **Posición del tono**

La posición del tono de los segmentos se muestra en el teclado del piano a la izquierda de la forma de onda. Si mueve el puntero del ratón sobre un segmento, se muestra también el tono del segmento sobre él. Los tonos representan la frecuencia fundamental percibida de la nota. El tono promedio de un segmento se calcula con su curva de tono.

2 **Posición del tiempo**

La posición del tiempo y la duración de los segmentos se indican en la línea de tiempo.

3 **Forma de onda del audio**

La forma de onda del audio siempre se muestra en mono, incluso si ha abierto un archivo multicanal o estéreo.

4 **Espacio vacío**

Los espacios entre segmentos representan las porciones atonales del audio analizado. Estos pueden ser causados por sonidos de respiración o silencios musicales, por ejemplo.

NOTA

Los espacios causados por señales de audio débiles o secciones de audio con una información tonal confusa, deben incluirse en los segmentos manualmente. Para hacerlo debe cambiar los puntos de inicio y de final de un segmento. De otra forma, las modificaciones de tono posteriores solo afectarán a las porciones tonales.

5 **Segmento**

Los segmentos representan las porciones tonales del audio analizado. La posición de tono y tiempo de los segmentos le permiten asociar los segmentos al audio original.

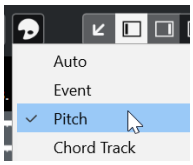
6 **Curva de tono**

Las curvas de tono que se muestran en los segmentos representan la progresión del tono.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Cambiar los puntos de inicio y final de los segmentos en la página 579

Menú de colores de segmentos VariAudio

Puede seleccionar un esquema de colores para los segmentos VariAudio. Si trabaja con varios eventos de audio, esto hace que sea más fácil ver a qué segmento pertenece cada evento.



Están disponibles las siguientes opciones:

Auto
Los segmentos que pertenecen a la misma voz tienen el mismo color.

Evento
Los segmentos toman el mismo color que el evento correspondiente en la ventana de **Proyecto**.

Altura tonal
Los segmentos toman los colores dependiendo de sus tonos.

Pista de acordes
Los segmentos que concuerdan con los eventos de escala o acorde correspondientes, en la pista de acordes, toman un color específico.

Escuchar

Puede escuchar los segmentos uno a uno o en bucle, o reproducirlos desde el inicio hasta el fin.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione los segmentos y active **Escuchar**.

    NOTA

    Para reproducir segmentos seleccionados en bucle, active **Escuchar bucle**.
  - Seleccione la herramienta **Reproducir** y haga clic en la posición en la que quiera empezar a reproducir.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Barra de herramientas del editor de muestras en la página 530

Navegación y zoom

Puede navegar a través de los segmentos y hacer zoom en ellos.

- Para navegar a través de los segmentos, use la tecla **Flecha izquierda** o la tecla **Flecha derecha** de su teclado del ordenador.
- Para acercarse a los segmentos, mantenga pulsado **Alt/Opción** y dibuje un rectángulo de selección.
- Para alejarse, mantenga pulsado **Alt/Opción** y haga clic en un área vacía de la forma de onda.
- Para alejarse y mostrar todos los segmentos, mantenga pulsado **Alt/Opción** y haga clic doble clic en un área vacía de la forma de onda.

Edición de segmentos

La edición de segmentos podría ser necesaria si el audio original contiene porciones no tonales del audio analizado, es decir, señales o secciones con una información tonal poco clara, tal como consonantes o sonidos de efectos.

Las porciones atonales del audio analizado podrían no estar incluidas en el segmento. Si este es el caso, los cambios de tono, ediciones de volumen, desplazamiento de formantes o modificaciones de tiempo afectan solo a las porciones tonales. Por otro lado, los segmentos pueden contener notas o porciones tonales no deseadas.

Para evitarlo puede editar los segmentos manualmente usando los controles inteligentes.

La edición de segmentos incluye:

- Acortar segmentos dividiéndolos o cambiado sus puntos de inicio o de final
- Agrandar segmentos pegándolos con el segmento próximo, o cambiando sus puntos de inicio o de final
- Suprimir segmentos

NOTA

Cambiar la duración de un segmento puede conllevar un tono promedio diferente y por lo tanto a un cambio de tono.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Cambiar los puntos de inicio y final de los segmentos en la página 579
Dividir segmentos en la página 577
Pegar segmentos en la página 578
Suprimir segmentos en la página 578
Segmentos y huecos en la página 574
Controles inteligentes en la página 572

Dividir segmentos

Si un segmento incluye más de una nota, puede dividirlo.

PRERREQUISITO

Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione uno o varios segmentos.
2. En la barra de herramientas del **Editor de muestras**, active **Escuchar** para oír los segmentos.
3. Compare los segmentos con la curva de tono para cada nota.
4. Si un segmento tiene más de una nota, haga lo siguiente:
   - Use el control inteligente de **Dividir segmento** en el límite inferior del segmento y haga clic.
   - Mantenga pulsado **Alt/Opción** y haga clic en cualquier lugar sobre el control inteligente de **Dividir segmento**.

RESULTADO

El segmento se divide y se recalcula el tono promedio.

NOTA

Dividir un segmento puede conllevar un tono promedio diferente y por lo tanto a un cambio de tono.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Si dividir el segmento da como resultado un tono equivocado, mueva el segmento verticalmente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Segmentar audio monofónico en la página 574
Controles inteligentes en la página 572

Pegar segmentos

Si un sonido individual se esparce sobre varios segmentos, puede pegarlos (con pegamento).

PRERREQUISITO

Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas del **Editor de muestras**, active **Escuchar** para oír los segmentos.
2. Compare los segmentos con la curva de tono para cada nota.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Use el control inteligente de **Pegar segmentos** en el borde izquierdo inferior de un segmento y haga clic para pegarlo con el segmento previo.
   - Use el control inteligente de **Pegar segmentos** en el borde derecho inferior de un segmento y haga clic para pegarlo con el segmento siguiente.
   - Seleccione varios segmentos contiguos, use el control inteligente de **Pegar segmentos** en el borde izquierdo o derecho de uno de los segmentos y haga clic para pegar los segmentos seleccionados.

RESULTADO

Los segmentos se pegan juntos. Se recalcula el tono promedio del segmento.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Segmentar audio monofónico en la página 574
Controles inteligentes en la página 572

Suprimir segmentos

Puede suprimir segmentos. Esto es útil si un segmento solo contiene porciones atonales del audio y, por lo tanto, no necesita ninguna edición de tono.

PRERREQUISITO

Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione uno o varios segmentos.

2. En la barra de herramientas del **Editor de muestras**, active **Escuchar** para oír los segmentos.
3. Compare los segmentos con la curva de tono para cada nota.
4. Seleccione el segmento que quiera eliminar y pulse **Retroceso**.

RESULTADO

Se suprime el segmento.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Segmentar audio monofónico en la página 574

Cambiar los puntos de inicio y final de los segmentos

Si el punto de inicio o de final de un segmento no encaja con el audio asociado, puede cambiarlo.

PRERREQUISITO

Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione uno o varios segmentos.
2. En la barra de herramientas del **Editor de muestras**, active **Escuchar** para oír los segmentos.
3. Compare las posiciones de inicio y final de los segmentos con la curva de tono.
4. Haga uno de lo siguiente:
   - Si un segmento empieza demasiado pronto o demasiado tarde, mantenga pulsado **Alt/Opción**, mueva el puntero del ratón sobre el control inteligente del centro de la esquina izquierda del segmento, y haga clic y arrastre hacia la derecha o hacia la izquierda.
   - Si un segmento termina demasiado pronto o demasiado tarde, mantenga pulsado **Alt/Opción**, mueva el puntero del ratón sobre el control inteligente del centro de la esquina derecha del segmento, y haga clic y arrastre hacia la derecha o hacia la izquierda.

   NOTA

   Solo puede arrastrar el inicio o final de un segmento hasta los límites del siguiente segmento. Los segmentos no se pueden solapar.

RESULTADO

Las posiciones de inicio y fin de los segmentos cambian según sus ediciones. Se recalcula el tono promedio del segmento.

NOTA

Cambiar la duración de un segmento puede conllevar un tono promedio diferente y por lo tanto a un cambio de tono.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Segmentar audio monofónico en la página 574
Controles inteligentes en la página 572

Cambios de tono

Puede cambiar el tono de los segmentos de audio con finalidades correctivas o creativas. Cambiando tonos de notas puede cambiar la melodía del audio original.

Los cambios de tono incluyen lo siguiente:

- Subir o bajar tonos
- Cuantizar tonos
- Cambiar la curva de tono
- Colocar tonos

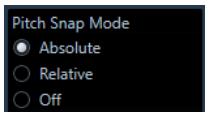
Para cambiar el tono de los segmentos de audio puede usar la sección **VariAudio** del **Inspector** del **Editor de muestras** o los controles inteligentes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Sección VariAudio del Inspector en la página 570
Controles inteligentes en la página 572

Modo de ajuste de tono

El **Modo de ajuste de tono** define cómo se ajusta un segmento a un determinado tono.

- Puede establecer el **Modo de ajuste de tono** en la sección **VariAudio** del **Inspector** del **Editor de muestras**.



Están disponibles los siguientes modos:

Absoluto
Los segmentos se ajustan al semitono siguiente.

Relativo
Los segmentos se ajustan al semitono siguiente, pero mantienen sus desviaciones originales en centésimas.

Desact.
Los segmentos no se ajustan y puede editar el tono libremente.

NOTA

También puede asignar un comando de teclado para alternar el **Modo de ajuste de tono**.

Subir o bajar tonos

Puede subir o bajar el tono de uno o varios segmentos.

PRERREQUISITO
El archivo de audio está segmentado y los segmentos son correctos. Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**.

PROCEDIMIENTO
1. Opcional: Active **Realimentación acústica** para oír las modificaciones de tono mientras edita.

2. Seleccione uno o varios segmentos, y mueva el cursor del ratón sobre él.
   El puntero del ratón se convierte en un símbolo de mano.

   NOTA

   Si mantiene pulsado **Mayús** y hace doble clic en un segmento, se seleccionan todos los segmentos siguientes del mismo tono.

3. Haga uno de lo siguiente:
   - Arrastre el segmento hacia arriba o hacia abajo y suelte el ratón o use las teclas **Flecha arriba**/**Flecha abajo** para tener en cuenta el ajuste de **Modo de ajuste de tono**.
   - Mantenga pulsado **Mayús** mientras usa las teclas **Flecha arriba**/**Flecha abajo** para cambiar el tono en pasos de centésimas e ignorar el **Modo de ajuste de tono**.

   NOTA

   Puede cambiar el **Modo de ajuste de tono** sobre la marcha. Use **Mayús** para introducir el modo **Desact.**, **Ctrl/Cmd** para introducir el modo **Absoluto** y **Alt** para introducir el modo **Relativo**.

RESULTADO

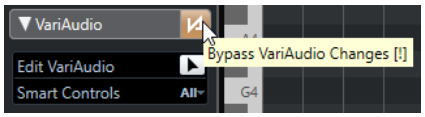
El algoritmo **Solo** se selecciona automáticamente, y el tono del segmento sube o baja según sus ajustes.

NOTA

Cuanto más se desvíe el tono del tono original, menos probable será que su audio suene natural.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para comparar sus cambios de tono con los tonos de audio originales, active **Bypass de cambios VariAudio** en la sección **VariAudio**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

Submenú Seleccionar en la página 212

Cambiar tonos usando introducción MIDI

Puede cambiar los tonos de uno o más segmentos seleccionados pulsando una tecla en su teclado MIDI o usando el **Teclado en pantalla**.

PRERREQUISITO

El archivo de audio está segmentado y los segmentos son correctos. Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**. Ha conectado y configurado un teclado MIDI.

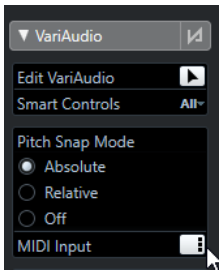
PROCEDIMIENTO

1. Seleccione uno o varios segmentos.

NOTA

Si mantiene pulsado **Mayús** y hace doble clic en un segmento, se seleccionan todos los segmentos siguientes del mismo tono.

2. En la sección **VariAudio**, active **Cambiar tono de nota a través de introducción MIDI**.



3. Haga uno de lo siguiente para cambiar el tono:
   - Presione una tecla de su teclado MIDI.
   - Use el **Teclado en pantalla** para cambiar el tono.

NOTA

Cuanto más se desvíe el tono del tono original, menos probable será que su audio suene natural. No puede escoger tonos por encima de Do5 (C5) ni por debajo de Mi0 (E0).

RESULTADO

El algoritmo **Solo** se selecciona automáticamente, y el tono del segmento sube o baja según la nota que toca. Si selecciona varios segmentos, el tono del primer segmento seleccionado cambia al tono de la nota MIDI que toca, y los tonos de los demás segmentos cambian la misma cantidad.

NOTA

La **Introducción MIDI** solo afecta a los tonos de los segmentos. Se ignoran los datos de controlador MIDI.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Desactive **Introducción MIDI**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Teclado en pantalla en la página 270
Modo de ajuste de tono en la página 580

Modos de Introducción MIDI

La función **Introducción MIDI** le permite asignar notas MIDI en modo **Still** o en modo **Step**.

- Para cambiar entre el modo **Still** y el modo **Step**, pulse **Alt** y haga clic en **Introducción MIDI**.

Modo Still

Use este modo si quiere cambiar los tonos de segmentos o selecciones individualmente.

Modo Step

Use este modo si quiere moverse entre los segmentos mientras cambia sus tonos. Esto le permite trabajar de una manera más creativa, por ejemplo, para desarrollar líneas melódicas completamente nuevas a través de MIDI.

Después de haber asignado una nota MIDI a un segmento, se selecciona automáticamente el siguiente segmento.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Introducción paso a paso en la página 902

Cuantizar tonos

Puede cuantizar el tono de audio a la posición de semitono más cercana.

PRERREQUISITO

El archivo de audio está segmentado y los segmentos son correctos. Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**.

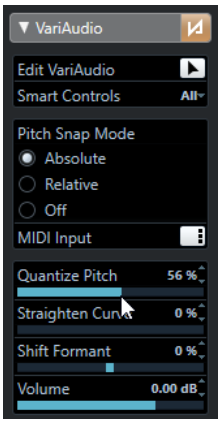
PROCEDIMIENTO

1. Seleccione uno o varios segmentos.

   NOTA

   Si mantiene pulsado **Mayús** y hace doble clic en un segmento, se seleccionan todos los segmentos siguientes del mismo tono.

2. En la sección **VariAudio** del **Inspector** del **Editor de muestras**, mueva el deslizador **Cuantizar tono** hacia la derecha.

   NOTA

   También puede cuantizar el tono arrastrando el control inteligente **Altura tonal**, en el centro del borde inferior del segmento, hacia arriba o hacia abajo.

RESULTADO

El algoritmo **Solo** se selecciona automáticamente, y el tono del segmento se cuantiza suavemente.

NOTA

En la categoría **Editor de muestras** del diálogo **Comandos de teclado** puede configurar un comando de teclado para **Cuantizar tono**. Si usa el comando de teclado, los segmentos se cuantizan inmediatamente a la siguiente posición de semitono.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Comandos de teclado en la página 1168
Controles inteligentes en la página 572

Cambios de curva de tono

Puede realizar una edición más detallada del audio modificando las curvas de tono de dentro de los segmentos.

IMPORTANTE

La curva de tono representa la progresión del tono en la porción tonal del segmento de audio. Para las porciones atonales de audio, no aparecerá la curva de tono.

Los cambios de la curva de tono incluyen las siguientes tareas:

- Inclinar la curva de tono

  Esto le permite corregir desviaciones de tono en segmentos individuales. Esto incluye desviaciones del centro tonal.
- Rotar la curva de tono

  Esto le permite corregir desviaciones de tono en segmentos individuales. Esto incluye desviaciones del centro tonal.
- Enderezar la curva de tono

  Esto le permite reducir el grado de fluctuación o vibrato de segmentos individuales.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ajustar anclajes de inclinación/rotación en la página 584
Inclinar una curva de tono en la página 585
Rotar una curva de tono en la página 585
Enderezar curvas de tono en la página 586
Enderezar rangos de curvas de tono en la página 586

Ajustar anclajes de inclinación/rotación

Por defecto, el punto de referencia o anclaje para inclinar y rotar curvas de tono se ajusta al centro del segmento. Puede mover ese punto de referencia hacia la izquierda o hacia la derecha para tener un resultado diferente.

PRERREQUISITO

El archivo de audio está segmentado y los segmentos son correctos. Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** del **Editor de muestras**, ajuste **Controles inteligentes** a **Todo**.
2. Arrastre el control inteligente de **Ajustar anclaje de inclinación/rotación**, en el centro del límite superior del segmento, hacia la izquierda o hacia la derecha.

RESULTADO

El anclaje se ajusta a la posición en la que soltó el botón del ratón y se usa como punto de referencia cuando inclina o rota la curva de tono.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para restablecer el anclaje, mantenga pulsado **Alt/Opción** y haga clic en el control inteligente de **Ajustar anclaje de inclinación/rotación**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Controles inteligentes en la página 572
Inclinar una curva de tono en la página 585
Rotar una curva de tono en la página 585

Inclinar una curva de tono

Puede inclinar el inicio o el final de una curva de tono. Esto le permite corregir desviaciones de tono de un segmento.

PRERREQUISITO

El archivo de audio está segmentado y los segmentos son correctos. Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** del **Editor de muestras**, ajuste **Controles inteligentes** a **Todo**.
2. Opcional: Mueva **Ajustar anclaje de inclinación/rotación** hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar el punto de referencia de la inclinación.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Para inclinar el inicio de la curva, arrastre el control inteligente **Inclinar**, en la esquina superior izquierda del segmento, hacia arriba o hacia abajo.
   - Para inclinar el final de la curva, arrastre el control inteligente **Inclinar**, en la esquina superior derecha del segmento, hacia arriba o hacia abajo.

RESULTADO

El algoritmo **Solo** se selecciona automáticamente, y la curva de tono se inclina según sus ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Controles inteligentes en la página 572
Ajustar anclajes de inclinación/rotación en la página 584

Rotar una curva de tono

Puede rotar la curva de tono para corregir desviaciones de tono de segmentos individuales.

PRERREQUISITO

El archivo de audio está segmentado y los segmentos son correctos. Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** del **Editor de muestras**, ajuste **Controles inteligentes** a **Todo**.
2. Opcional: Mueva **Ajustar anclaje de inclinación/rotación** hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar el punto de referencia de la rotación.

   Si no mueve el anclaje, la curva de tono se rota alrededor del centro del segmento.
3. Pulse **Alt/Opción** y arrastre el control inteligente de **Inclinar**, en la esquina superior izquierda o derecha del segmento, hacia arriba o hacia abajo.

RESULTADO

El algoritmo **Solo** se selecciona automáticamente, y la curva de tono se rota alrededor del anclaje.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ajustar anclajes de inclinación/rotación en la página 584

Enderezar curvas de tono

Puede enderezar curvas de tono para compensar la subida y caída de tono, es decir, la desviación desde un tono representativo.

PRERREQUISITO

El archivo de audio está segmentado y los segmentos son correctos. Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione uno o varios segmentos.

   NOTA

   Si mantiene pulsado **Mayús** y hace doble clic en un segmento, se seleccionan todos los segmentos siguientes del mismo tono.

2. Haga uno de lo siguiente:
   - Arrastre el control inteligente de **Enderezar curva de tono**, en el centro del límite superior de un segmento, hacia arriba o hacia abajo.
   - En el **Inspector** del **Editor de muestras**, mueva el deslizador **Enderezar curva** hacia la derecha.

RESULTADO

El algoritmo **Solo** se selecciona automáticamente, y las curvas de tono se enderezan.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Controles inteligentes en la página 572
Enderezar rangos de curvas de tono en la página 586

Enderezar rangos de curvas de tono

Puede restringir el enderezado de las curvas de tono a rangos específicos de segmentos. Esto le permite enderezar el tono de los segmentos y a la vez conservar una transición natural entre los segmentos.

PRERREQUISITO

El archivo de audio está segmentado y los segmentos son correctos. Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** del **Editor de muestras**, ajuste **Controles inteligentes** a **Todo**.
2. Arrastre el control inteligente de **Ajustar rango de enderezar curva de tono**, en la esquina superior izquierda del segmento, hacia la derecha para ajustar el inicio del rango.
3. Arrastre el control inteligente de **Ajustar rango de enderezar curva de tono**, en la esquina superior derecha del segmento, hacia la izquierda para ajustar el final del rango.
4. Arrastre el control inteligente de **Enderezar curva de tono**, en el centro del límite superior del segmento, hacia arriba o hacia abajo.

RESULTADO

Solo se endereza el rango definido de la curva de tono. El algoritmo **Solo** se selecciona automáticamente.

Modificaciones de tiempo

Modificar el tiempo de los segmentos, o warping, es útil si quiere alinear un acento musical a una cierta posición de tiempo, o cambiar el tiempo de segmentos en grabaciones monofónicas.

Si hace warp en los segmentos de audio, se crean marcadores de warp. Estos se muestran en las secciones **VariAudio** y **AudioWarp** del **Inspector** del **Editor de muestras**.

Para modificar la temporización de los segmentos de audio puede usar la sección **VariAudio** del **Inspector** del **Editor de muestras** o los controles inteligentes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Sección VariAudio del Inspector en la página 570
Controles inteligentes en la página 572

Warping de segmentos

PRERREQUISITO

El archivo de audio está segmentado y los segmentos son correctos. Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Arrastre el control inteligente de **Inicio de warp** hacia la izquierda o hacia la derecha.
  - Arrastre el control inteligente de **Final de warp** hacia la izquierda o hacia la derecha.

RESULTADO

El algoritmo **Solo** se selecciona automáticamente. La temporización del segmento y de los segmentos adyacentes cambia según sus ajustes. Se muestran marcadores de warp debajo de la regla para indicar qué porciones del audio se amoldan.

NOTA

Las modificaciones de temporización introducidas de esta manera no se adaptan al tempo del proyecto. Si esto es lo que quiere, use el **Modo musical**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para comparar sus cambios de warp con el tiempo original del audio, active **Desactivar cambios de warp** en la sección **AudioWarp**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

Controles inteligentes en la página 572
Corregir posiciones de marcadores de warp en la página 567
Suprimir marcadores de warp en la página 568

Mostrar pistas de referencia MIDI

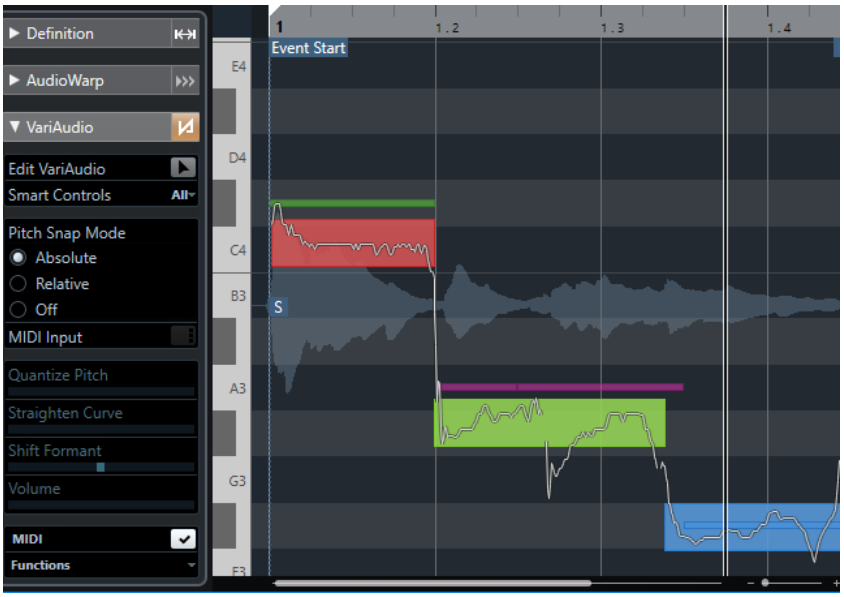
Puede usar una pista MIDI como referencia para sus correcciones de tiempo y tono.

PRERREQUISITO

- El archivo de audio está segmentado y los segmentos son correctos. Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**.
- Su pista MIDI contiene una parte MIDI con eventos MIDI que reproducen una melodía que va a usar como referencia para su audio.

PROCEDIMIENTO

- En la sección **VariAudio** del **Inspector** del **Editor de muestras**, abra el menú emergente **Seleccionar pista de referencia MIDI** y seleccione la pista MIDI que quiera usar como referencia para su audio.



RESULTADO

Se muestran los eventos de la pista MIDI seleccionada en el visor de eventos del **Editor de muestras** con líneas. Su color se adapta al ajuste **Colores de segmentos VariAudio**. Puede usar la opción **Altura tonal** o la opción **Pista de acordes**, por ejemplo, para asociar los tonos de audio y MIDI.

La selección de la pista de referencia MIDI se aplica a todos los **Editores de muestras** de un proyecto. Se guarda con el proyecto.

NOTA

- No puede editar datos MIDI que se muestran desde dentro del **Editor de muestras**.
- No puede mostrar pistas de referencia MIDI si ha abierto el **Editor de muestras** desde la **Pool**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para ocultar la pista de referencia MIDI del visor de eventos del **Editor de muestras**, desactive **Mostrar pista de referencia MIDI**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Menú de colores de segmentos VariAudio en la página 575

Desplazamiento de formantes

Los formantes son frecuencias armónicas que tienen lugar en la voz humana. Definen el timbre y alteran la percepción de cómo se ha interpretado una voz (más desde el diafragma que desde la garganta, por ejemplo). El desplazamiento de formantes no afecta al tono o a la temporización de un segmento.

PRERREQUISITO

El archivo de audio está segmentado y los segmentos son correctos. Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione uno o varios segmentos.
2. En la sección **VariAudio** del **Inspector** del **Editor de muestras**, mueva el deslizador **Desplazar formante** hacia la izquierda o hacia la derecha.

   Puede establecer porcentajes positivos y negativos. 0 deja el original como estaba.

   NOTA

   Si **Controles inteligentes** está en **Todo**, también puede desplazar el formante arrastrando el control inteligente en la esquina izquierda inferior del segmento hacia arriba o hacia abajo.

RESULTADO

El algoritmo **Solo** se selecciona automáticamente y se desplaza el formante.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Controles inteligentes en la página 572

Editar volumen

Puede subir o bajar el volumen del audio de un segmento o enmudecerlo.

PRERREQUISITO

- El archivo de audio está segmentado y los segmentos son correctos. Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**.
- Ha seleccionado **Todo** en el menú emergente **Controles inteligentes**, en el **Inspector** del **Editor de muestras**.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Arrastre el control inteligente de **Volumen**, en la esquina derecha inferior del segmento, hacia arriba o hacia abajo.
  - En la sección **VariAudio** del **Inspector** del **Editor de muestras**, arrastre el deslizador de **Volumen** hacia la izquierda o hacia la derecha.

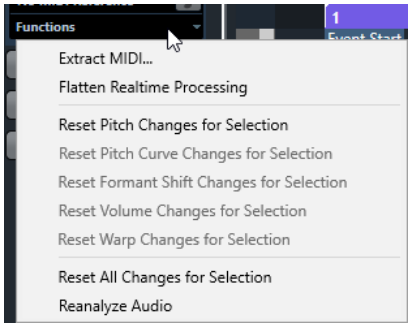
  NOTA

  Para enmudecer un segmento, baje el volumen, o seleccione el segmento y seleccione **Edición** > **Enmudecer**.

RESULTADO

Se cambia el volumen del segmento.

Menú Funciones



Extraer MIDI

Abre el diálogo **Extraer MIDI** que le permite especificar qué datos de audio se usan para crear una parte MIDI. Se tiene en cuenta todo el evento de audio.

Aplanar procesado en tiempo real

Abre el diálogo **Aplanar procesado en tiempo real** que le permite seleccionar un preset de algoritmo para el aplanado de las modificaciones VariAudio y de warp. Se tiene en cuenta todo el evento de audio.

Reinicializar cambios de tono/Reinicializar cambios de tono de la selección

Reinicia todos los tonos de segmentos. Si selecciona segmentos específicos, solo se restablecen sus tonos.

Reinicializar cambios de curva de tono/Reinicializar cambios de curva de tono de la selección

Restablece todas las curvas de tono. Si selecciona segmentos específicos, solo se restablecen sus curvas de tono.

Reinicializar cambios de desplz. de formante/Reinicializar cambios de desplz. de formante de la selección

Restablece todos los cambios de desplazamiento de formantes. Si selecciona segmentos específicos, solo se restablecen sus cambios de desplazamiento de formantes.

Reinicializar cambios de volumen/Reinicializar cambios de volumen de la selección

Restablece todos los cambios de volumen. Si selecciona segmentos específicos, solo se restablecen sus cambios de volumen.

Reinicializar cambios de warp/Reinicializar cambios de warp de la selección

Restablece todos los cambios de warp. Si selecciona segmentos específicos, solo se restablecen sus cambios de warp.

Reinicializar todos los cambios/Reinicializar todos los cambios de la selección

Restablece todos los cambios. Si selecciona segmentos específicos, solo se restablecen sus cambios.

Reanalizar el audio

Restablece la segmentación y reanaliza el evento de audio completo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Extraer MIDI en la página 591
Generar voces de armonía para audio monofónico en la página 594
Aplanar el procesado en tiempo real en la página 593

Extraer MIDI a partir de audio

Puede crear una parte MIDI a partir de datos específicos de su audio. Esto es útil si quiere copiar la afinación y sonido de su audio con un instrumento MIDI o instrumento VST.

PRERREQUISITO

El archivo de audio está segmentado y los segmentos son correctos. Todos los cambios de tono y tiempo se han completado. Ha abierto el audio en el **Editor de muestras** y activado **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio**.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección **VariAudio**, abra el menú **Funciones** y seleccione **Extraer MIDI**.
2. En el diálogo **Extraer MIDI** que se abre, haga sus cambios y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se crea una parte MIDI según sus ajustes.

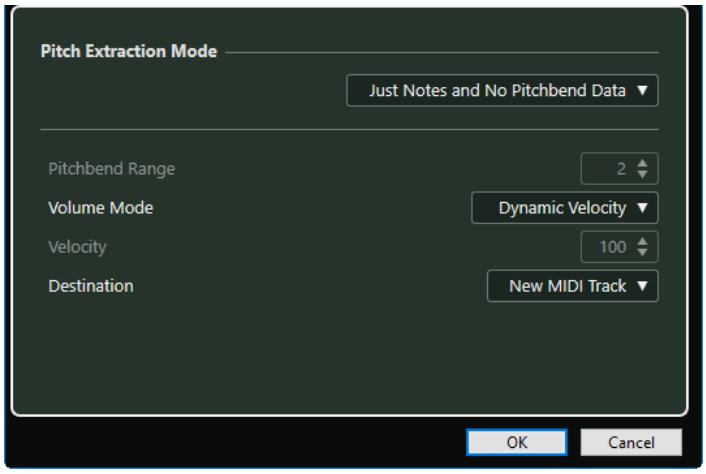
VÍNCULOS RELACIONADOS

Segmentar audio monofónico en la página 574
Diálogo Extraer MIDI en la página 591

Diálogo Extraer MIDI

El diálogo **Extraer MIDI** le permite especificar qué datos de audio se usan al crear una parte MIDI con la función **Extraer MIDI**.

- Para abrir el diálogo **Extraer MIDI**, abra la sección **VariAudio** del **Inspector** del **Editor de muestras**, active **Editar VariAudio** en la sección **VariAudio** y, en el menú **Funciones**, haga clic en **Extraer MIDI**.



Están disponibles los siguientes menús emergentes:

Modo de extracción de tono

Le permite especificar qué datos se incluyen si extrae MIDI. Están disponibles las siguientes opciones:

Solo notas, sin datos de pitchbend

Extrae solo notas MIDI.

Notas y datos estáticos de pitchbend

Extrae eventos de pitchbend para cada segmento. En el campo **Rango de pitchbend**, puede especificar un valor de pitchbend desde 1 hasta 24.

NOTA

Si trabaja con un dispositivo MIDI externo, ajústelo para que use el mismo **Rango de pitchbend**.

Notas y datos continuos de pitchbend

Extrae los eventos de pitchbend que se corresponden con la curva de tono. En el campo **Rango de pitchbend**, puede especificar un valor de pitchbend desde 1 hasta 24.

NOTA

Si trabaja con un dispositivo MIDI externo, ajústelo para que use el mismo **Rango de pitchbend**.

Curva de pitchbend NoteExp y notas

Extrae los eventos de pitchbend que se corresponden con la curva de tono. Estos se guardan como datos Note Expression para las notas MIDI resultantes.

Curva de afinación de NoteExp VST 3 y notas

Extrae eventos VST 3 para el parámetro de **Afinación**. Estos se crean como datos Note Expression para las notas MIDI resultantes.

NOTA

Esto solo funciona con un instrumento VST conectado que sea compatible con Note Expression.

Modo volumen

Le permite especificar cómo se extrae la información del volumen del audio. Están disponibles las siguientes opciones:

Velocidad fija

Asigna la misma velocidad a todas las notas MIDI creadas. En el campo **Velocidad** puede especificar un valor de velocidad.

Velocidad dinámica

Asigna un valor de velocidad individual a cada nota MIDI creada según la amplitud de la señal de audio.

Curva de controlador de volumen

Crea una curva de controlador continuo dentro de la parte MIDI. En el campo **Controlador MIDI** puede especificar el controlador MIDI.

Curva de controlador de volumen NoteExp

Extrae el volumen MIDI de los eventos de controlador. Estos se crean como datos Note Expression para las notas MIDI resultantes.

Curva de volumen de NoteExp VST 3

Extrae una curva de volumen VST 3. Esta se crea como datos Note Expression para las notas MIDI resultantes.

NOTA

Esta opción funciona solo con un instrumento VST conectado que sea compatible con Note Expression.

Destino

Le permite especificar dónde se coloca la parte MIDI. Están disponibles las siguientes opciones:

Primera pista seleccionada

Coloca la parte MIDI en la primera pista MIDI o de instrumento seleccionada. Todas las partes MIDI de extracciones previas que están en esta pista se borran.

Nueva pista MIDI

Crea una nueva pista MIDI para la parte MIDI.

Portapapeles del proyecto

Copia la parte MIDI al portapapeles. Esta opción le permite insertarla en la posición que desee de una pista MIDI o de instrumento en la ventana de **Proyecto**.

NOTA

Si abrió el **Editor de muestras** desde la **Pool** y el archivo de audio no es parte de su proyecto, la parte MIDI se inserta al principio del proyecto.

Aplanar el procesado en tiempo real

Puede aplanar modificaciones de VariAudio y AudioWarp. Esto es útil si quiere reducir la carga de CPU, optimizar la calidad de sonido del procesado o aplicar cualquier procesado offline.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: Seleccione los segmentos que quiera aplanar.
   Si no selecciona nada, se aplanan todos los segmentos.
2. En la sección **VariAudio**, abra el menú **Funciones** y seleccione **Aplanar procesado en tiempo real**.
3. En el diálogo **Aplanar procesado en tiempo real**, seleccione un preset de algoritmo.



   NOTA

   Para factores de corrección de tiempo entre 0.5 y 2 puede elegir el preset de algoritmo **Realtime** o **MPEX**. Para otros factores de corrección de tiempo se ajusta automáticamente **Realtime**.

4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Cualquier bucle del que haya cambiado su tono anteriormente se reproduce exactamente igual, pero se desactiva el **Modo musical**, y se pierden los datos VariAudio, tales como cambios de tono, ediciones de volumen y desplazamiento de formantes.

Voces de armonía para audio

Cubase le permite crear armonías rápidamente para material de audio monofónico.

Tiene las siguientes opciones:

- Puede hacer que Cubase cree armonías automáticamente para su audio.
- Puede crear una pista de acordes con algunos acordes primero, y luego crear voces de armonía para su audio basándose en esa pista.

En ambos casos, se realiza un análisis de VariAudio en el evento de audio seleccionado, y se crean hasta 4 copias de la pista correspondiente. Estas nuevas pistas que se llaman **Soprano**, **Alto**, **Tenor** y **Bajo** contienen copias independientes del evento de audio seleccionado.

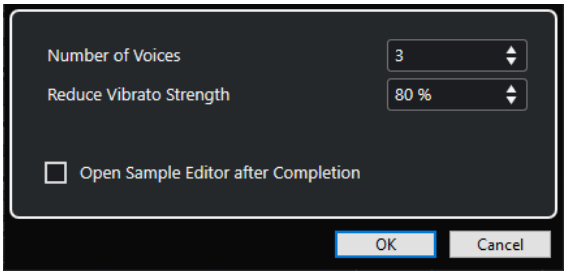
Si usa la función sin una pista de acordes, las voces se distribuyen por defecto. Si crea una pista de acorde con algunos acordes y ajusta la pista original para que siga a la pista de acordes en el modo **Voz individual**, las voces de armonía se distribuyen según el voicing del acorde.

Generar voces de armonía para audio monofónico

Puede generar voces armónicas automáticamente para audio monofónico.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: Añada una pista de acordes a su proyecto y configúrela.
2. Seleccione **Archivo** > **Importar** > **Archivo de audio** e importe un archivo de audio monofónico.
3. En la ventana de **proyecto**, seleccione el evento de audio.
4. Seleccione **Audio** > **Generar voces de armonía**.
5. Especifique el número de voces que quiera crear e introduzca un valor para la reducción de vibrato, y haga clic en **Aceptar**.



RESULTADO

Se analiza el evento de audio y se crean los segmentos VariAudio automáticamente. Se crea una copia del evento con tonos alterados para cada voz, y se coloca en una pista creada nueva.

NOTA

- Si añadió una pista de acordes, los tonos de las voces resultantes obedecen a las voces soprano, alto, tenor, y bajo del voicing de la pista de acordes.
- Si trabaja sin la pista de acordes, los segmentos VariAudio generados de la voz número 1 (soprano) se transpondrán 3 semitonos arriba en relación con el audio original. Los segmentos de las voces número 2, 3 y 4 (alto, tenor y bajo) se transponen 3, 6 y 9 semitonos hacia abajo.

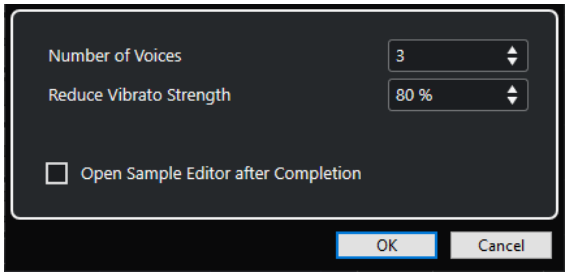
VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir la pista de acordes en la página 979

Diálogo Generar voces de armonía

El diálogo **Generar voces de armonía** le permite crear armonías rápidamente para material de audio monofónico.

- Para abrir el diálogo **Generar voces de armonía**, seleccione un evento de audio en la ventana de **Proyecto** y seleccione **Audio** > **Generar voces de armonía**.



Están disponibles las siguientes opciones:

Número de voces

Le permite seleccionar cuántas voces se generan. Puede generar hasta 4 voces.

Reducir intensidad de vibrato

Le permite especificar un valor para la reducción de vibrato.

Abrir editor de muestras al completar

Abre las voces generadas junto con el evento de audio original en el **Editor de muestras**.

Editor de partes de audio

El **Editor de partes de audio** le ofrece una visión general de las partes de audio seleccionadas. Le permite ver, escuchar y editar partes de audio cortando y pegando, añadiendo fundidos cruzados, dibujando curvas de nivel o procesando partes. La edición no es destructiva ya que puede deshacer las modificaciones en cualquier momento.

Puede abrir el **Editor de partes de audio** en una ventana aparte o en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**. Abrir el **Editor de partes de audio** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto** es útil si quiere tener acceso a las funciones del **Editor de partes de audio** en una zona fija de la ventana de **Proyecto**.

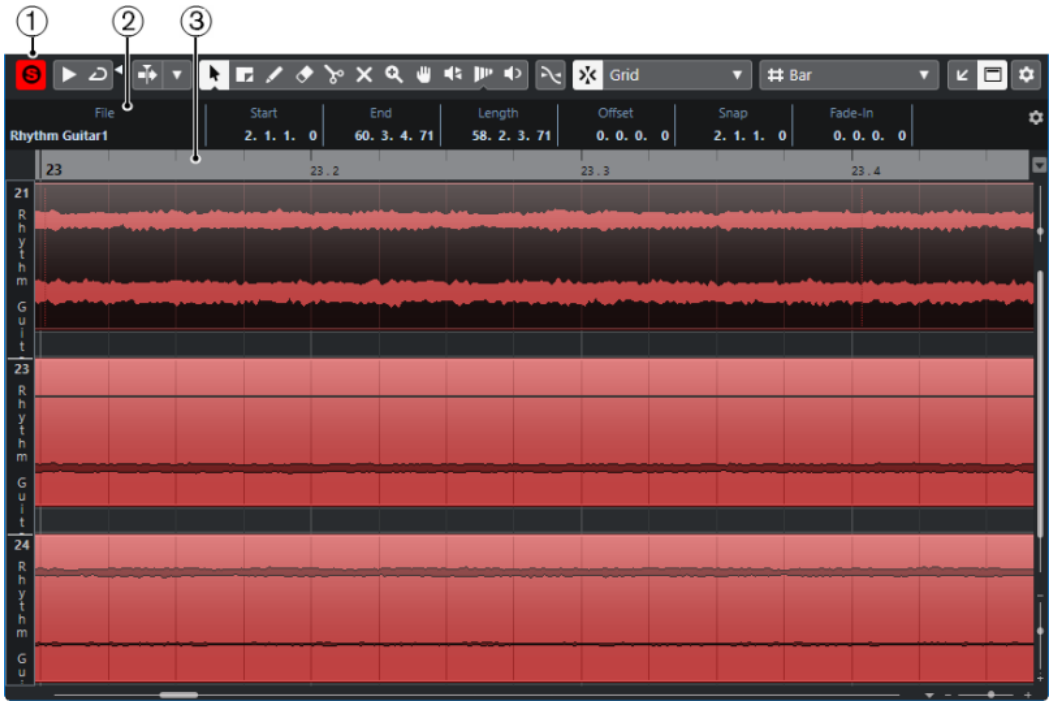
Para abrir una parte de audio en el **Editor de partes de audio**, haga uno de lo siguiente:

- Haga doble clic en una parte de audio en el **Proyecto**.
- Seleccione una parte de audio en la ventana de **Proyecto** y pulse **Retorno** o **Ctrl/Cmd** - **E**.
- Seleccione una parte de audio en la ventana de **Proyecto** y seleccione **Audio** > **Abrir editor de partes de audio**.
- En el diálogo **Comandos de teclado**, en la categoría **Editores**, asigne un comando de teclado a **Abrir editor de partes de audio**. Seleccione una parte de audio en la ventana de **Proyecto** y use el comando de teclado.

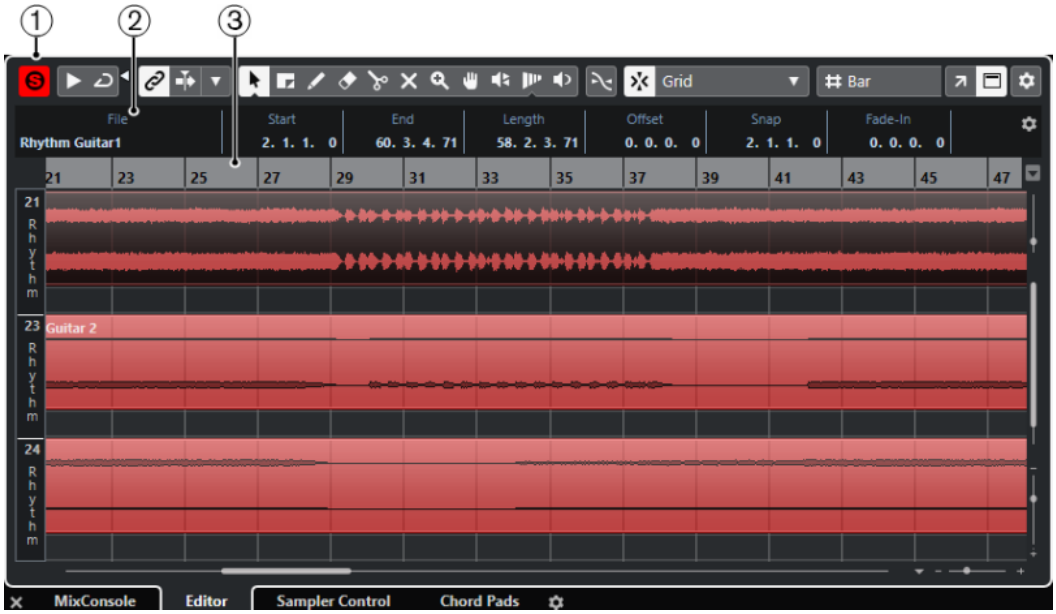
NOTA

Si selecciona **Audio** > **Configurar preferencias de editores**, se abre el diálogo **Preferencias** en la página **Editores**. Haga sus cambios para especificar si quiere que el **Editor de partes de audio** se abra en una ventana aparte, o bien si quiere que se abra en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

La ventana del **Editor de partes de audio**:



El **Editor de partes de audio** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**:



1 **Barra de herramientas**

Contiene herramientas para seleccionar, editar y reproducir partes de audio.

2 **Línea de información**

Muestra información de las partes de audio.

3 **Regla**

Muestra la línea de tiempo y el formato de visualización del proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Abrir el editor de la zona inferior en la página 72
Abrir el inspector del editor en la página 63
Regla en la página 57
Línea de información en la página 59
Barra de herramientas del Editor de partes de audio en la página 597

Barra de herramientas del Editor de partes de audio

La barra de herramientas contiene herramientas para seleccionar, editar y reproducir partes de audio.

- Para mostrar u ocultar los elementos de la barra de herramientas, haga clic derecho en la barra de herramientas y active o desactive los elementos.

Están disponibles las siguientes opciones:

Info/Solo

Editor en modo solo



Le permite escuchar durante la reproducción solo el audio seleccionado.

Separador izquierdo

Separador izquierdo

Las herramientas que se colocan a la izquierda del separador se muestran siempre.

Desplazamiento auto.

Enlazar cursores de proyecto y editor de zona inferior



Enlaza líneas de tiempo, cursores y factores de zoom del editor de zona inferior y de la ventana de **Proyecto**.

NOTA

No puede activar **Enlazar cursores de proyecto y editor de zona inferior** si la opción **Bucle de pista independiente** está activa.

Desplazamiento auto.



Mantiene el cursor del proyecto visible durante la reproducción.

Seleccionar ajustes de auto desplazamiento



Le permite activar **Desplazamiento de página** o **Cursor estacionario** y activar **Suspender despl. auto. al editar**.

Previsualizar

Escuchar



Reproduce el audio seleccionado.

Escuchar bucle



Reproduce en bucle hasta que desactiva **Escuchar**.

Volumen



Le permite ajustar el volumen.

Botones de herramientas

Seleccionar



Selecciona partes de audio.

Selección de rango



Selecciona rangos.

Zoom



Hace zoom acercándose. Mantenga **Alt/Opción** y haga clic para hacer zoom alejando.

Borrar



Suprime partes de audio.

Dividir



Divide partes de audio.

Enmudecer



Enmudece partes de audio.

Comp



Ensambla tomas.

Dibujar



Dibuja una curva de volumen.

Iniciar



Le permite reproducir el clip desde la posición en la que hizo clic hasta que suelte el botón del ratón.

Arrastrar



Le permite buscar posiciones.

Time Warp



Ajusta las posiciones musicales de los eventos a posiciones de tiempo.

Ajustes y selección de partes

Mostrar bordes de partes



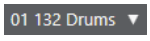
Muestra/Oculta los bordes de la parte de audio activa, dentro de los localizadores izquierdo y derecho.

Editar solamente parte activa



Restringe las operaciones de edición a la parte activa.

Parte editada actualmente



Lista todas las partes que estaban seleccionadas cuando abrió el editor, y le deja activar una parte.

Desplazar

Desplazar inicio hacia la izquierda



Aumenta la duración del elemento seleccionado moviendo su inicio hacia la izquierda.

Desplazar inicio hacia la derecha



Disminuye la duración del elemento seleccionado moviendo su inicio hacia la derecha.

Desplazar hacia la izquierda



Mueve el elemento seleccionado hacia la izquierda.

Desplazar hacia la derecha



Mueve el elemento seleccionado hacia la derecha.

Desplazar final hacia la izquierda



Disminuye la duración del elemento seleccionado moviendo su final hacia la izquierda.

Desplazar final hacia la derecha



Aumenta la duración del elemento seleccionado moviendo su final hacia la derecha.

Ajustar

Fijar a punto de cruce cero



Restringe la edición a puntos de cruce por cero, es decir, a posiciones en las que la amplitud es cero.

Ajustar act./desact.



Restringe el movimiento y la colocación horizontales a las posiciones específicas.

Tipo de ajuste



Le permite especificar a qué posiciones quiere que se ajusten los eventos.

Tipo de rejilla

Tipo de rejilla



Le permite seleccionar un tipo de rejilla. Las opciones dependen del formato de visualización seleccionado para la regla. Si selecciona **Segundos** como formato de regla, están disponibles las opciones de rejilla basadas en tiempo. Si selecciona **Compases+Tiempos** como formato de regla, están disponibles las opciones de rejilla musical.

Cuantizar

Cuantización suave act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización suave.

Cuantización AudioWarp act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización **AudioWarp**.

Presets de cuantización



Le permite seleccionar un preset de cuantización.

Aplicar cuantización



Aplica los ajustes de cuantización.

Abrir panel de cuantización



Abre el **Panel de cuantización**.

Colores de eventos

Seleccionar color para pistas o eventos seleccionados



Le permite definir colores para las partes de audio.

Bucle de pista independiente

Bucle de pista independiente



Activa/Desactiva el bucle de pista independiente para la parte editada.

NOTA

Si activa **Bucle de pista independiente**, la función **Enlazar cursores de proyecto y editor de zona inferior** se desactiva automáticamente en el editor de zona inferior.

Separador derecho

Separador derecho

Las herramientas que se colocan a la derecha del separador se muestran siempre.

Controles de zona de ventana

Abrir en una ventana aparte



Este botón está disponible en el editor de zona inferior. Abre el editor en una ventana aparte.

Abrir en zona inferior



Este botón está disponible en la ventana del editor. Abre el editor en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

Mostrar/Ocultar información



Le permite activar/desactivar la línea de información.

Configurar barra de herramientas



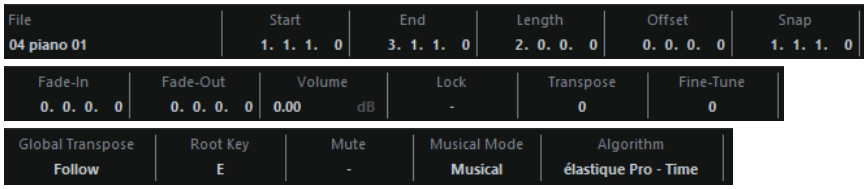
Abre un menú emergente en el que puede configurar qué elementos de la barra de herramientas son visibles.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Enlazar cursores de proyecto y editor de zona inferior en la página 74
Menú Ajustes de desplazamiento automático en la página 256
Suspender desplazamiento automático al editar en la página 256

Línea de información

La línea de información muestra información sobre la parte de audio, tal como el inicio, el final, la duración o el algoritmo de corrección de tiempo.



- Para mostrar u ocultar la línea de información, active **Mostrar/Ocultar información** en la barra de herramientas.

  Los estados de act./desact. de la línea de información de la ventana del **Editor de partes de audio** y del editor de zona inferior son independientes los unos de los otros.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Barra de herramientas del Editor de partes de audio en la página 597

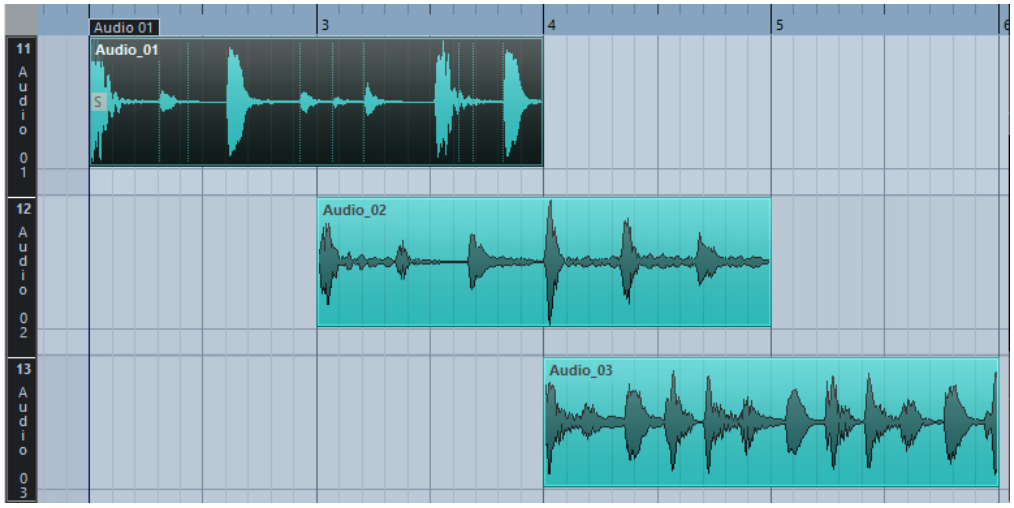
Regla

La regla muestra la línea de tiempo y el formato de visualización del proyecto.

Puede seleccionar un formato de visualización diferente haciendo clic sobre el botón flecha de la derecha. Seleccione una opción en el menú emergente.

Carriles

Los carriles hacen que sea más fácil trabajar con varios eventos de audio en una parte. Mover algunos de los eventos a otro carril puede hacer las selecciones y ediciones mucho más fáciles.



Si la función **Ajustar** está desactivada y quiere mover un evento a otro carril sin moverlo horizontalmente por accidente, presione **Ctrl/Cmd** mientras lo arrastra hacia arriba o hacia abajo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Gestión de pistas en la página 164

Operaciones

Todas las operaciones se pueden realizar tanto en la ventana de **Editor de partes de audio** como en editor de la zona inferior.

El zoom, la selección y la edición se hacen igual en el **Editor de partes de audio** que en la ventana de **Proyecto**.

NOTA

Si una parte es una copia compartida, cualquier edición que realiza afecta a todas las copias compartidas de esta parte.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de proyecto en la página 44
Copias compartidas en la página 224

Escuchar

Al oír con la herramienta **Reproducir** o con la herramienta **Escuchar**, el audio se enrutará directamente hacia la **Control Room** o hacia la mezcla principal (el bus de salida por defecto) si la **Control Room** está desactivada.

Escuchar usando la herramienta escuchar

Puede usar la herramienta **Escuchar** para empezar directamente una escucha única de una selección, o escuchar en bucle usando la función **Escuchar bucle**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - Para reproducir la sección entre el primer y el último evento seleccionado, seleccione los eventos con la herramienta **Seleccionar**.
   - Para reproducir un rango, seleccione un rango con la herramienta **Selección de rango**.
   - Para empezar la reproducción desde la posición actual del cursor, ajuste el cursor del proyecto a esa posición.
2. En la barra de herramientas, haga clic en **Escuchar**.

   NOTA

   Si activa **Escuchar bucle**, la reproducción continúa hasta que desactiva **Escuchar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Barra de herramientas del Editor de partes de audio en la página 597

Escuchar usando la herramienta reproducir

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Reproducir**, en la barra de herramientas.
2. En una parte de audio, haga clic y mantenga en la posición desde la que quiera que comience la escucha.

RESULTADO

Ahora está escuchando la parte de audio. La escucha se detendrá al final de la parte sobre la que hizo clic.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas del Editor de partes de audio en la página 597

Escuchar usando la reproducción normal

PROCEDIMIENTO

1. Ajuste el cursor del proyecto a la posición desde la que quiere que empiece la reproducción.
2. Opcional: En la barra de herramientas del **Editor de partes de audio**, active **Editor en modo solo**.

   De esta forma solo se reproducen los eventos de la parte editada.
3. En la barra de **Transporte**, active **Iniciar**.

Configurar el bucle de pista independiente

El bucle de pista independiente es un tipo de ciclo pequeño que afecta solamente a la parte editada. Cuando el bucle se active, los eventos en las partes que estén dentro del bucle se repetirán continuamente y de manera completamente independiente – otros eventos (en otras pistas) se reproducirán como siempre. La única interacción entre el bucle y la reproducción normal es que el bucle empieza cada vez que el ciclo lo hace de nuevo.

PROCEDIMIENTO

1. Active **Bucle de pista independiente** en la barra de herramientas.

   NOTA

   Si activa **Bucle de pista independiente**, la función **Enlazar cursores de proyecto y editor de zona inferior** se desactiva automáticamente en el editor de zona inferior.

   Si no está visible, haga clic derecho en la barra de herramientas y añada la sección **Bucle de pista independiente**.
2. Pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en la regla para establecer el inicio del bucle y pulse **Alt/Opción** y haga clic para establecer el final.

   NOTA

   También puede editar numéricamente las posiciones de inicio y final del bucle en los campos que están al lado del botón **Buclear**.

RESULTADO

El bucle se indica con un color azul en la regla.

NOTA

Los eventos buclearán (se repetirán) mientras el botón **Buclear** esté activado y la ventana del **Editor de partes de audio** esté abierta.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Opciones de configuración en la página 1191
Barra de herramientas del Editor de partes de audio en la página 597

Arrastrar

En el **Editor de partes de audio**, la herramienta **Arrastrar** tiene un icono aparte en la barra de herramientas. Aparte de esto, la herramienta de arrastrar funciona exactamente igual que en la ventana de **Proyecto**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Arrastrar en la página 210

Gestionar varias partes

Cuando abre el **Editor de partes de audio** con varias partes seleccionadas – todas de la misma pista o de diferentes – pueden no caber en la ventana de edición, lo que podría dificultarle tener una vista general de las diferentes partes cuando las esté editando.

Por lo tanto, la barra de herramientas dispone de funciones para que trabajar con múltiples partes sea más fácil y más completo:

- El menú emergente **Parte editada actualmente** lista todas las partes que estaban seleccionadas cuando abrió el editor, y le deja seleccionar la parte que va a estar activa para la edición.

  Cuando seleccione una parte de la lista, automáticamente se activará y se centrará en el visor.

  NOTA

  También puede activar una parte haciendo clic en ella con la herramienta **Seleccionar**.

- **Editar solamente parte activa** le permite restringir las operaciones de edición solo a la parte activa.

  Si selecciona **Edición** > **Seleccionar** > **Todo** con esta opción activada, todos los eventos de la parte activa se seleccionarán, pero no los eventos de otras partes.
- Puede hacer zoom y acercarse a la parte activa para que se muestre entera en la ventana seleccionando **Edición** > **Zoom** > **Zoom en el evento**.
- **Mostrar bordes de parte** se puede usar si quiere ver claramente definidos los bordes de la parte activa.

  Si esta opción está activada, todas las partes excepto la activa se mostrarán en gris, haciendo que los bordes sean fácilmente reconocibles. También hay dos marcadores en la regla con el mismo nombre que la parte activa, señalando su inicio y final. Se pueden mover libremente para cambiar los bordes de la parte.
- Es posible ir moviéndose entre partes, haciéndolas activas, usando los comandos de teclado. En el diálogo **Comandos de teclado**, hay dos funciones en la categoría **Edición**: **Activar parte siguiente** y **Activar parte anterior**. Si les asigna comandos de teclado las podrá usar para ir cambiando de parte.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Comandos de teclado en la página 1168
Barra de herramientas del Editor de partes de audio en la página 597

Extensiones en Cubase

Cubase soporta extensiones tales como Audio Random Access (ARA), es decir, acceso aleatorio al audio. ARA le permite integrar con su DAW programas compatibles como plug-ins. Esta integración permite un acceso aleatorio a los eventos de audio en el contexto musical de su proyecto.

Para poder usar un programa como extensión, primero debe instalar y registrar ese programa. Después de ello, Cubase carga automáticamente la extensión y puede activarla desde dentro del programa.

En la ventana **Información de componentes de sistema** (página **Extensiones**) se listan todas las extensiones que están instaladas en su sistema. Las extensiones que puedan acarrear problemas de estabilidad o incluso hacer que el programa se cierre se desactivan. Si aún así quiere usarlas, debe activarlas manualmente en la ventana **Información de componentes de sistema**.

En Cubase, las extensiones se integran en el **Editor**. La información tal como la línea de tiempo y el tempo del proyecto se comparte entre la ventana de **Proyecto** y el **Editor**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Activar una extensión en Cubase en la página 606
Ventana de Información de componentes de sistema en la página 490
Editor de extensiones en la página 607

Activar una extensión en Cubase

Para poder usar una extensión en Cubase, debe activarla.

PRERREQUISITO

Ha instalado y registrado la extensión.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione el evento de audio que quiera editar.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione **Audio** > **Extensiones** y seleccione la extensión deseada.
   - Haga clic derecho en el evento de audio, seleccione **Extensiones** y seleccione la extensión deseada.
   - Haga clic en el campo **Extensión**, en la línea de información, y seleccione la extensión deseada.

     NOTA

     Si no se muestra el campo **Extensión**, haga clic derecho en la línea de información para abrir un menú contextual que le permita configurar los elementos visibles y su orden.

RESULTADO

La extensión está activada y se muestra su interfaz en el **Editor**. Desde aquí puede editar el evento de audio.

En la ventana de **Proyecto**, el evento de audio muestra un símbolo en la esquina superior derecha. Esto indica que hay una extensión activa.

Para más información acerca de las funciones de la extensión, vea su documentación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

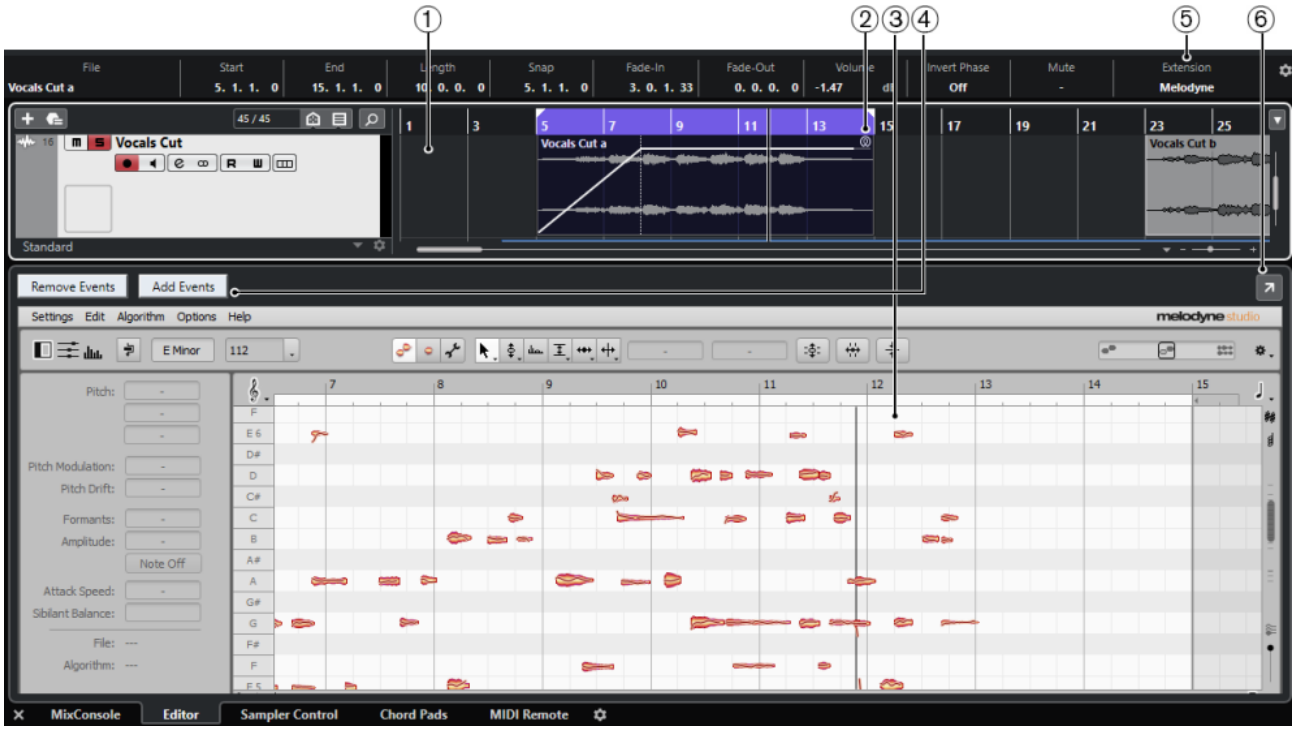
Menús contextuales de configuración en la página 1191

Editor de extensiones

En Cubase, las extensiones se integran en el **Editor**. Desde ahí tiene acceso a todas las funciones de edición.

Para editar un evento de audio con una extensión en el **Editor**, seleccione el evento de audio en la ventana de **Proyecto** y haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **Audio** > **Extensiones** y seleccione la extensión.
- Haga clic en el campo de **Extensión**, en la línea de información de la ventana de **Proyecto**, y seleccione la extensión.



El **Editor** de Melodyne en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**

1 Visor de eventos de la ventana de proyecto

Le permite ver en su contexto musical el evento de audio editado.

2 Evento de audio

Si hay una extensión activada para un evento de audio, el evento se muestra con un símbolo en la esquina superior derecha en la ventana de **Proyecto**.



3 Editor de extensión

Muestra la interfaz de usuario de la extensión activada y le da acceso a sus funciones. Cubase le da una realimentación acústica de los cambios durante la edición. Las ediciones que realice con la extensión se guardan con el proyecto.

Para más información acerca de las funciones de la extensión seleccionada, vea su documentación.

4 **Añadir eventos/Eliminar eventos**

Automáticamente activa/desactiva la extensión de todos los eventos que selecciona en la ventana de **Proyecto**.

5 **Campo de extensión de la línea de información**

El campo **Extensión** de la línea de información le permite activar/desactivar una extensión.

6 **Abrir en una ventana aparte**

Abre la extensión en una ventana aparte. Para mostrar la extensión en la zona inferior del editor, haga clic en **Abrir en zona inferior**.

NOTA

Las extensiones no se pueden abrir al mismo tiempo en la zona inferior del **Editor** y en una ventana aparte.

Activar la extensión para más eventos de audio

Puede activar la extensión para más de un evento de audio a través de la extensión **Editor**.

PRERREQUISITO

- Su proyecto contiene al menos dos eventos de audio y ha activado la extensión en uno de ellos.
- La extensión **Editor** está abierta en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. En la extensión **Editor**, active **Añadir eventos**.
2. En la ventana de **Proyecto**, seleccione el evento de audio para el que quiera activar la extensión.

   NOTA

   Para activar la extensión para varios eventos, arrastre un rectángulo de selección para seleccionar eventos y haga clic en uno de ellos.

RESULTADO

La extensión está activada para ese evento de audio y el evento de audio se muestra en la extensión **Editor**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Desactive **Añadir eventos** para evitar activar accidentalmente la extensión para eventos de audio que selecciona en la ventana de **Proyecto**.

Desactivar la extensión para eventos de audio

Puede desactivar la extensión para eventos de audio a través de la extensión **Editor**.

PRERREQUISITO

- La extensión **Editor** está abierta en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. En la extensión **Editor**, active **Eliminar eventos**.
2. En la ventana de **Proyecto**, seleccione el evento de audio para el que quiera desactivar la extensión.

   NOTA

   Para desactivar la extensión para varios eventos, arrastre un rectángulo de selección para seleccionar eventos y haga clic en uno de ellos.

RESULTADO

La extensión está desactivada para ese evento de audio y en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**, el evento de audio se muestra en el **Editor de muestras**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Desactive **Eliminar eventos** para evitar desactivar accidentalmente la extensión para eventos de audio que selecciona en la ventana de **Proyecto**.

Edición de eventos de audio

Puede editar eventos de audio en la extensión **Editor** y en la ventana de **Proyecto**.

Si activa la extensión de un evento de audio, puede trabajar en él instantáneamente en la extensión **Editor**. Toda edición que realice en la extensión **Editor** se renderiza automáticamente en el archivo original y no hay necesidad de aplicar permanentemente las ediciones volcando el evento de audio. Como consecuencia, puede aplicar fundidos y envolventes de eventos, así como ediciones de warp en los eventos editados. Además, la entrada de audio de los eventos de audio permanece en la memoria búfer.

En la ventana de **Proyecto** puede dividir, copiar, pegar y redimensionar eventos de audio que haya editado con la extensión, y puede revertir los cambios usando **Deshacer**.

Limitaciones

Si la extensión está activada, solo puede editarla con las herramientas disponibles en la extensión **Editor**. No puede acceder a ninguna de las opciones del **Editor de muestras**. No puede hacer warp en ese evento, activar **Modo musical**, hacer edición de **Hitpoint**, **Cuantización AudioWarp**, **Procesado offline directo**, **Redimensionar con alteración de la duración**, **Generar voces de armonía** ni **Alineación de audio**.

No puede transponer el evento usando la línea de información, ni ajustarlo de forma precisa ni invertir su fase.

NOTA

Todos los procesos offline que aplicó al evento de audio antes de activar la extensión de este evento, se conservan y vuelven a estar disponibles cuando desactiva la extensión del evento.

NOTA

Si edita múltiples eventos seleccionados en la ventana de **Proyecto**, tenga en cuenta que los eventos para los que activó la extensión no se ven afectados por las funciones mencionadas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Opciones de redimensionado de eventos en la página 218
Dividir eventos en la página 221

Duplicar eventos en la página 223
Pegar eventos en la página 222
Al procesar clips compartidos en la página 1208
Especificar un tiempo de pregrabación de audio en la página 283

Pistas de muestreador

La función de pista de muestreador le permite reproducir cromáticamente cualquier audio de su biblioteca de muestras de audio a través de MIDI. Puede crear y editar nuevos sonidos basados en muestras específicas, e integrarlos en un proyecto existente.

La función de pista de muestreador incluye:

- La sección **Control de muestreador** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**. Aquí puede cargar y editar muestras de audio, elegir entre diferentes modos de reproducción o transferir muestras a instrumentos VST de Steinberg.
- Una pista de muestreador en su proyecto le permite controlar la reproducción de la muestra que está cargada en el **Control de muestreador** a través de MIDI.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Control de muestreador en la página 612
Pistas de muestreador en la página 131
Crear pistas de muestreador en la página 612

Cargar muestras de audio en el control de muestreador

Puede cargar muestras de audio en el **Control de muestreador** arrastrando.

Cubase le permite cargar muestras mono o estéreo en formatos de archivo `.wav` o `.aiff` o archivos de audio REX y REX2 creados por ReCycle de Propellerhead Software en el **Control de muestreador**.

- Para cargar una muestra de audio arrástrela desde el **MediaBay**, desde el visor de eventos de la ventana de **Proyecto** o desde el Explorador de archivos/Finder de macOS y suéltela en el **Control de muestreador**.

  IMPORTANTE

  Si el **Control de muestreador** ya contiene una muestra de audio, se sobrescribe esta muestra y todos los demás ajustes.

NOTA

- Las muestras de audio que carga en el **Control de muestreador** no se copian a la carpeta de audio del proyecto. Si quiere archivar o compartir su proyecto incluyendo todas las muestras de audio que haya cargado en el **Control de muestreador**, debe crear un proyecto autocontenido.
- En la **Pool** se listan todas las muestras de audio que haya cargado en el **Control de muestreador**, en una subcarpeta de pistas de muestreador específica, en la carpeta de audio principal.
- Los archivos REX y REX2 importados se convierten en archivos en formato `.wav`. Estos archivos se guardan en una carpeta wav, creada además del archivo original.

  En el **Control de muestreador**, el modo reproducción se ajusta automáticamente a **Slice** con los marcadores de corte establecidos como se define en el archivo REX importado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Proyectos autocontenidos en la página 111

Pool en la página 634

Cargar partes MIDI en el control de muestreador

Puede cargar partes MIDI de pistas de instrumento o pistas MIDI en el **Control de muestreador** arrastrando.

NOTA

Para que esto funcione, la pista de instrumento o la pista MIDI debe estar enrutada a un instrumento VST.

- Para cargar una parte MIDI, arrástrela desde el **MediaBay**, el visor de eventos de la ventana de **Proyecto** o la Explorador de archivos/Finder de macOS y deposítela en el **Control de muestreador**.

  IMPORTANTE

  Si el **Control de muestreador** ya contiene MIDI, se sobrescribe.

Cubase crea un archivo de audio a partir de una parte MIDI. Esto incluye el sonido del instrumento y los ajustes del canal del instrumento VST o del canal de retorno. El archivo de audio se copia a la carpeta de audio del proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Instrumentos VST en la página 755
Inspector de pista de instrumento en la página 129
Inspector de pista MIDI en la página 136

Crear pistas de muestreador

Para crear una pista de muestreador, haga uno de lo siguiente:

- En la ventana de **Proyecto**, seleccione un evento de audio y seleccione **Audio** > **Crear pista de muestreador**.
- En el **MediaBay**, haga clic derecho en un archivo de audio y seleccione **Crear pista de muestreador**.
- En el **Inspector** del **Editor de muestras**, abra la sección **Rango** y haga clic en **Crear pista de muestreador**.

  Esto crea una pista de muestreador a partir del rango seleccionado. Si no hay ningún rango seleccionado, se usa el evento entero.
- En el menú contextual de la lista de pistas, seleccione **Añadir pista de muestreador**.

  En este caso, el **Control de muestreador** está vacío y debe cargar una muestra de audio arrastrando.

Control de muestreador

Si la pista de muestreador está seleccionada, el **Control de muestreador** está disponible en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**. El **Control de muestreador** le permite ver, editar y reproducir muestras o secciones específicas de las muestras.



1 **Barra de herramientas**

Contiene herramientas que le permiten seleccionar y editar la muestra de audio, organizar presets de pistas y transferir la muestra con sus ajustes a un instrumento.

2 **Visor de forma de onda/Editor de envolvente**

Visualiza la imagen de la forma de onda de la muestra y le permite definir el rango de reproducción de la muestra y ajustar un bucle.

Si se muestran los editores de la envolvente de la sección de tono, filtrado o amplificación, puede ajustar sus curvas de envolvente aquí.

3 **Sección de reproducción y parámetros de sonido**

Le permite hacer ajustes de los modos de reproducción diferentes (**Normal**, **AudioWarp** y **Slice**), de afinación y modulación de tono (sección **Pitch**), de filtrado (sección **Filter**), y de nivel y panorama (sección **Amp**).

4 **Sección de teclado**

Le permite ajustar el rango de teclas de la muestra, su tono fundamental y el rango de modulación de la rueda de pitchbend. Se usan estos ajustes si trabaja con un dispositivo MIDI externo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear pistas de muestreador en la página 612
Visor de forma de onda en la página 617
Editores de envolventes en la página 623
Parámetros de reproducción y sonido en la página 618
Sección de teclado en la página 627

Barra de herramientas del control del muestreador

La barra de herramientas del **Control de muestreador** contiene varios ajustes y funciones.

Leer automatización



Le permite leer la automatización de pista.

Escribir automatización



Le permite escribir la automatización de pista.

Conmutar entre ajustes A/B



Le permite conmutar entre diferentes ajustes de parámetros.

Indicador de eventos recibidos



Este LED indica que hay mensajes MIDI entrantes a través de la entrada MIDI seleccionada. Este LED se enciende al recibir mensajes de note-on y de controlador. De esta forma puede comprobar si Cubase y su teclado MIDI están conectados a la misma entrada de dispositivo MIDI.

Fijar a punto de cruce cero



Restringe la edición de la muestra a puntos de cruce por cero, es decir, a posiciones en las que la amplitud es cero.

Desplazamiento auto.



Mantiene el cursor del proyecto visible durante la reproducción.

Sección Preset



Muestra el nombre del preset de pista que está cargado en la pista de muestreador. También puede guardar y cargar presets.

Importar archivo de audio



Abre el diálogo **Importar audio**, que le permite cargar un archivo de audio en el **Control de muestreador**.

NOTA

Si el **Control de muestreador** ya contiene un archivo de audio, el archivo original se reemplaza por el archivo nuevo.

Nombre de archivo



Muestra el nombre del archivo de la muestra.

Tempo



Muestra el tempo del bucle, tal como se lee en el archivo de muestra o se calcula a partir de la duración de muestra. En el modo de reproducción **Slice**, puede ajustar este valor manualmente.

Tonalidad fundamental



Muestra el tono fundamental que determina el tono de la muestra. Puede cambiar el tono fundamental introduciendo un nuevo valor en el campo de valor, o arrastrando la manecilla del tono fundamental en el teclado del **Control de muestreador**.

Tono fijo

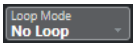


Si una muestra se dispara con una nota MIDI que no es la nota definida en la **Tonalidad fundamental**, la muestra cambia su tono en consecuencia. Si **Tono fijo** está activado, la relación entre la nota reproducida y el tono fundamental no se tiene en cuenta y todas las teclas reproducen la muestra tal y como es.

NOTA

Este ajuste solo está disponible en el modo de reproducción **Normal** y **AudioWarp**.

Modo bucle



Le permite seleccionar un modo de bucleado al reproducir a través MIDI.

- Si esto se ajusta a **No Loop**, la muestra se reproduce una vez.
- Si esto se ajusta a **Continuous**, la muestra se reproduce en un bucle continuo.
- Si esto se ajusta a **Alternate**, la muestra se reproduce en un bucle que alterna la dirección.
- Si esto se ajusta a **Once**, la muestra se buclea una vez.
- Si esto se ajusta a **Until Release**, la muestra se buclea repetidamente hasta que suelta la tecla del teclado.
- Si esto se ajusta a **Alternate Until Release**, el bucle alterna la dirección mientras mantiene pulsada la tecla.

NOTA

Este ajuste solo está disponible en el modo de reproducción **Normal** y **AudioWarp**.

Tipo de compás



Muestra el tipo de compás detectado de la muestra. Puede ajustar este valor manualmente.

NOTA

Este ajuste solo está disponible en el modo de reproducción **Slice**.

Compases/Tiempos



Estos campos de valor muestran la duración detectada de la muestra en compases y tiempos. Puede ajustar estos valores manualmente, lo que afecta la rejilla y el tempo.

NOTA

Este ajuste solo está disponible en el modo de reproducción **Slice**.

Rejilla



Establece la rejilla.

NOTA

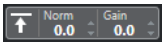
Este ajuste solo está disponible en el modo de reproducción **Slice**.

One Shot (disparo único)



La muestra se reproduce desde el inicio hasta el final, sin importar los ajustes de bucleado.

Normalizar muestra



Normaliza la muestra detectando el nivel de pico más alto en la muestra y ajustando la ganancia para alcanzar el valor de **Nivel de normalización** establecido. **Ganancia de muestra** le permite modificar posteriormente el valor de ganancia manualmente.

Recortar muestra



Recorta la muestra a un rango seleccionado. Si no se selecciona ningún rango, la muestra se recorta al rango que se establece con los marcadores de inicio/final. **Volver a muestra completa** restablece la muestra a su rango original.

NOTA

Este ajuste solo está disponible en el modo de reproducción **Normal** y **AudioWarp**.

Invertir muestra



Invierte la muestra. Le permite reproducir la muestra hacia atrás.

Modo monofónico



Active la reproducción monofónica. Para instrumentos solistas, esto normalmente da como resultado una interpretación que suena más natural. Si la reproducción monofónica está activada, se vuelve a disparar una nota que se anuló cuando tocó una de nueva, cuando suelta la nueva nota y sigue pulsando la nota anterior. De esta forma puede tocar trinos manteniendo pulsada una nota y pulsando repetida y rápidamente otra nota, por ejemplo.

NOTA

Si **Modo monofónico** está desactivado, puede tocar hasta 128 notas simultáneamente.

Si **Modo legato** también está activado y toca notas de legato, solo el tono de la muestra se ajusta a la nueva nota, pero la muestra no se vuelve a disparar y las envolventes siguen funcionando.

Bloquear ajustes de parámetros



Si esta opción está activada, los ajustes actuales del parámetro **Control de muestreador** se mantienen si carga otra muestra en el **Control de muestreador**.

NOTA

Los parámetros que están directamente relacionados con la muestra, por ejemplo, inicio/fin de muestra, inicio/fin de bucle, tonalidad fundamental o tempo, no se mantienen, sino que se toman de la nueva muestra.

MIDI Reset (reinicializar MIDI)



Detiene la reproducción y restablece todos los controladores MIDI a sus valores por defecto.

Esto es útil, por ejemplo, si quiere detener la reproducción de una muestra de audio larga en modo **One Shot**.

Transferir a nuevo instrumento



Le permite transferir la muestra de audio con todos los ajustes del **Control de muestreador** a un instrumento que esté cargado en una nueva pista de instrumento.

Abrir en una ventana aparte



Abre el **Control de muestreador** en una ventana aparte.

Abrir en zona inferior



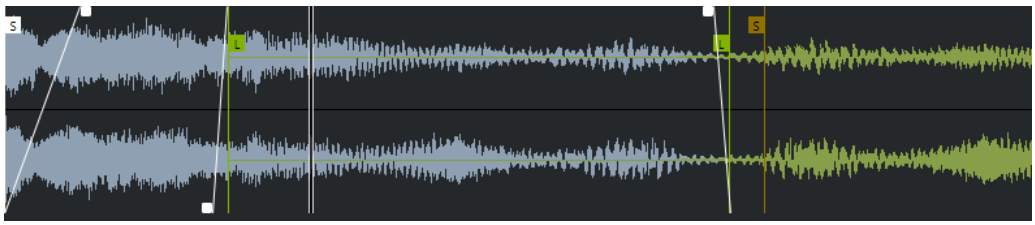
Abre el **Control de muestreador** en la zona inferior.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ajustar la tonalidad fundamental manualmente en la página 629
Configurar bucles en muestras de audio en la página 628
Normalizar muestras en la página 631
Transferir muestras desde el control del muestreador hasta los instrumentos VST en la página 632

Visor de forma de onda

El visor de la forma de onda muestra la forma de onda de su muestra de audio. Le permite definir el inicio y el final de la muestra de audio, del bucle y del fundido de entrada/salida.



Set Sample Start

Define el inicio de la muestra. Al reproducir, se ignora todo el audio que está antes del inicio de la muestra.

Set Sample End

Define la detención de la muestra. Al reproducir, se ignora todo el audio que está después del final de la muestra.

Set Sample Start and End Markers Simultaneously

Cuando mueve el cursor del ratón entre el marcador de inicio y fin de la muestra, aparece una barra de conexión a la altura de las banderas de los marcadores. Arrastrar esta barra mueve ambos marcadores simultáneamente manteniendo su distancia relativa.

Set Sustain Loop Start

Define dónde empieza el bucle de sostenido.

Set Sustain Loop End

Define dónde termina el bucle de sostenido. Cuando se alcanza este marcador, la reproducción salta hacia atrás hasta el inicio del bucle de sostenido.

Set Sustain Loop Start and End Markers Simultaneously

Cuando mueve el cursor del ratón entre el marcador de inicio y fin del bucle de sostenido, aparece una barra de conexión a la altura de las banderas de los

marcadores. Arrastrar esta barra mueve ambos marcadores simultáneamente manteniendo su distancia relativa.

Set Fade In Length

Define la duración del fundido de entrada.

Set Fade Out Length

Define la duración del fundido de salida.

Set Sustain Loop Crossfade Length

Los fundidos cruzados del bucle hacen que sea más suave. Este marcador define la duración del fundido cruzado del bucle.

Regla

La regla muestra la línea de tiempo en el formato de visualización especificado.

- Para seleccionar el formato, haga clic en el botón de flecha a la derecha de la regla y seleccione una opción en el menú emergente.

  Puede mostrar compases y tiempos, segundos o muestras.

Zoom

- Para hacer zoom acercándose o alejándose sobre los ejes de tiempo y de nivel, use los deslizadores de zoom horizontal y vertical o los correspondientes comandos de teclado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Comandos de teclado en la página 1168

Parámetros de reproducción y sonido

En las secciones que se encuentran debajo del visor de forma de onda, puede hacer ajustes de los diferentes modos de reproducción (**Normal**, **AudioWarp** y **Slice**), de afinación y modulación de tono (sección **Pitch**), de filtrado (sección **Filter**), y de nivel y panorama (sección **Amp**).

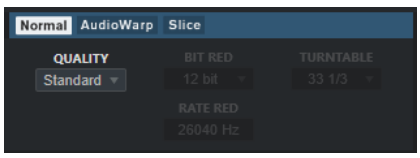
VÍNCULOS RELACIONADOS
Sección de reproducción en la página 618
Sección Pitch en la página 621
Sección Filter en la página 622
Sección Amp en la página 622

Sección de reproducción

En la sección de reproducción, puede elegir entre diferentes formas de reproducir las muestras.

Reproducción normal

En este modo de reproducción, puede elegir la calidad de reproducción de la muestra. Cuando las muestras se reproducen con un tono diferente al original, puede elegir entre diferentes algoritmos para transponerlas en tiempo real.



- Para activar este modo, seleccione **Normal** en la sección de reproducción.

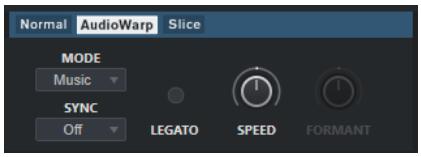
Calidad

Establece la calidad de la reproducción.

- **Standard**, **High**, **Best**, y **Extreme** proporcionan diferentes algoritmos para transponer muestras en tiempo real. Cuanto mayor sea el ajuste de calidad, mejor será la supresión de artefactos, especialmente en las frecuencias más altas, y mayor será la carga del procesador. Para muestras con poco contenido de alta frecuencia, recomendamos usar la calidad **Standard**.
- **Vintage** permite una reducción deliberada de la calidad de la reproducción al disminuir la frecuencia de bits y de muestreo para emular los artefactos de muestreadores antiguos. **Turntable** emula un flujo de trabajo de muestreo con memoria optimizada y de tiempos anteriores, en los que los tocadiscos se muestreaban a una velocidad más alta para grabar muestras cortas, y luego se les bajaba la velocidad para corregir el cambio de tono. Un valor de **45** rpm produce los artefactos típicos antiguos. Un valor de **78** rpm le permite aumentar el efecto aún más.

Reproducción AudioWarp

Este modo de reproducción le permite aplicar correcciones de tiempo y desplazamientos de formantes a sus muestras. Puede elegir entre diferentes modos de warp y sincronización.



- Para activar este modo, seleccione **AudioWarp** en la sección de reproducción.

Modo AudioWarp

- El modo **Music** le ofrece parámetros para la corrección de tiempo.

  Este modo es válido para material de audio complejo como loops de percusión y muestras de música mezclada. Usa considerablemente más tiempo de CPU que el modo **Solo**.

  NOTA

  Cuanto más se corrija la muestra, más carga de CPU habrá.

- El modo **Solo** le ofrece parámetros para la corrección de tiempo y el desplazamiento de formantes.

  Este modo es válido para loops y muestras de instrumentos solistas o voces.

AudioWarp Sync Mode

Le permite hacer que concuerden la velocidad de reproducción de la muestra con el tempo del proyecto.

- Si **Off** está seleccionado, la velocidad de reproducción se especifica manualmente, en tanto por ciento.
- Si **Tempo** está seleccionado, la velocidad de reproducción se calcula usando la proporción entre el tempo original de la muestra y el tempo del anfitrión.

Legato

Si esta opción está desactivada, cada nota que se reproduce a través de MIDI empieza a reproducirse desde la posición del cursor del **Control de muestreador**.

Si esta opción está activada, la primera nota empieza a reproducirse desde la posición del cursor, y cualquier nota siguiente empezará desde la posición de reproducción actual mientras la primera nota se mantenga.

Velocidad

Si **AudioWarp Sync Mode** está ajustado a **Off**, puede ajustar la velocidad de reproducción de la muestra.

En el modo **Music**, la velocidad mínima de reproducción es de 12.5 %. Los valores por debajo de este límite no tienen efecto.

BPM originales

Si **AudioWarp Sync Mode** está ajustado a **Tempo**, puede introducir el tempo original de la muestra en tiempos por minuto (bpm). La velocidad de reproducción de la muestra se ajusta para que coincida con el tempo de la aplicación anfitrión.

NOTA

Este parámetro solo está disponible en el modo **Solo** y en el modo **Music**. En el modo **Music**, el límite inferior del ajuste de la velocidad de reproducción es de 12.5 %. Los valores por debajo de este límite no tienen más efecto.

Formant

Le permite ajustar el desplazamiento de formante. El desplazamiento de formante le permite evitar los efectos Mickey Mouse cuando desplaza el tono de una muestra. Esto es especialmente útil con muestras de voces humanas o instrumentos acústicos.

Este parámetro solo está disponible en el modo **Solo**.

Reproducción Slice

En este modo de reproducción, puede trocear una muestra en varios trozos, que luego se mapean en el teclado, para que cada trozo se pueda reproducir individualmente. Además, se crea un archivo MIDI correspondiente, que se puede arrastrar al proyecto para reproducir los trozos ya sea en su orden original o completamente reorganizados.

Seleccionar el modo **Slice** trocea automáticamente la muestra. Puede elegir entre diferentes modos de detección de troceado o combinarlos. Puede ajustar manualmente la posición de los marcadores de troceado arrastrando y añadir o eliminar trozos pulsando **Alt** y haciendo clic.

NOTA

La reproducción **Slice** usa los ajustes de calidad de la reproducción **Normal**.



- Para activar este modo, seleccione **Slice** en la sección de reproducción.

Mode

Establece el modo de detección de troceado.

- El modo **Transient** le permite especificar el **Threshold** que determina el nivel de pico mínimo que necesita un transiente para convertirse en un marcador de troceado.
- El modo **Grid** establece los marcadores de troceado según la **Resolución de rejilla** establecida en la barra de herramientas del **Control de muestreador**.
- El modo **Transient + Grid** combina las condiciones de los modos **Transient** y **Grid**.
- El modo **Manual** le permite añadir y eliminar trozos manualmente pulsando **Alt** y haciendo clic en la forma de onda. En este modo, no se realiza ninguna detección automática de troceado.

Threshold

Determina el nivel mínimo que necesita un transiente para que se detecte como el inicio de un nuevo trozo.

Minimal Length

Establece la duración mínima de un trozo.

Grid Catch

En el modo de detección de troceado **Transient + Grid**, este parámetro especifica cómo de cerca de la rejilla tiene que estar un marcador de transiente.

Fade In

Establece el tiempo de fundido de entrada para todos los trozos del bucle.

Fade Out

Establece el tiempo de fundido de salida para todos los trozos del bucle.

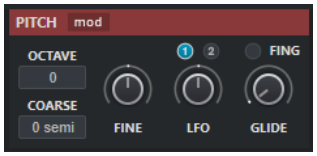
Arrastre frase MIDI a proyecto

Haga clic en este botón y arrástrelo al visor de eventos para crear un evento MIDI correspondiente en su proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Trocear muestras en la página 631

Sección Pitch

En la sección **Pitch** puede ajustar la afinación y el tono de su muestra de audio. La envolvente de tono le permite modular el tono a lo largo del tiempo.



Show/Hide Pitch Modulators

Muestra/Oculta la envolvente de tono y el editor LFO en la ventana de forma de onda.

Octave

Ajusta el tono de la muestra en pasos de octava.

Coarse

Ajusta el tono de la muestra en pasos de semitonos.

Fine

Ajusta el tono de la muestra de forma precisa, en centésimas de semitono.

LFO

Le permite seleccionar el LFO y ajustar la profundidad de modulación del LFO.

Glide

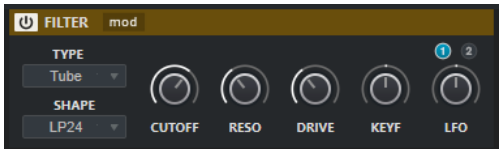
Especifica el tiempo que se necesita para que el tono de una muestra alcance al tono de la siguiente nota. Si mueve este control hacia la izquierda del todo, el **Glide** se desactiva.

Si **Fingered** está activado, el tono solo se desliza entre las notas que se tocan legato.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editores de envolventes en la página 623

Sección Filter

En la sección **Filter** puede ajustar el color del tono del sonido de la muestra. El envolvente de filtrado le permite controlar la frecuencia de corte para dar forma al contenido armónico en el tiempo.



Activate/Deactivate Filter

Activa/Desactiva el efecto de filtro.

Show/Hide Filter Modulators

Muestra/Oculta la envolvente de filtro y el editor LFO en la ventana de forma de onda.

Type

Establece el tipo de filtro.

Shape

Establece la forma del filtro.

Cutoff

Controla la frecuencia de corte del filtro.

Resonance

Ajusta la resonancia del filtro.

Drive

Determina el nivel de la señal de entrada y, por lo tanto, la cantidad de saturación.

Cutoff Key Follow

Ajusta la modulación de corte usando el número de nota. Aumente este parámetro para subir el corte con notas más altas. Al 100 %, la frecuencia de corte obedece exactamente al tono reproducido.

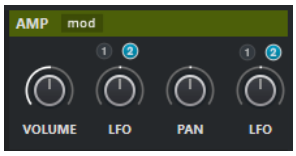
LFO

Le permite seleccionar el LFO y ajustar la profundidad de modulación del LFO.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editores de envolventes en la página 623

Sección Amp

En la sección **Amp** puede ajustar el volumen y el panorama de la muestra. El envolvente de amplificación le permite dar forma al volumen a lo largo del tiempo.



Show/Hide Amp Modulators

Muestra/Oculta la envolvente de amp y el editor LFO en al ventana de forma de onda.

Volume

Ajusta el volumen de la muestra.

Volume LFO

Le permite seleccionar el LFO de volumen y ajustar la profundidad de modulación del LFO de volumen.

Pan

Ajusta la posición de la muestra en el panorama estéreo.

Pan LFO

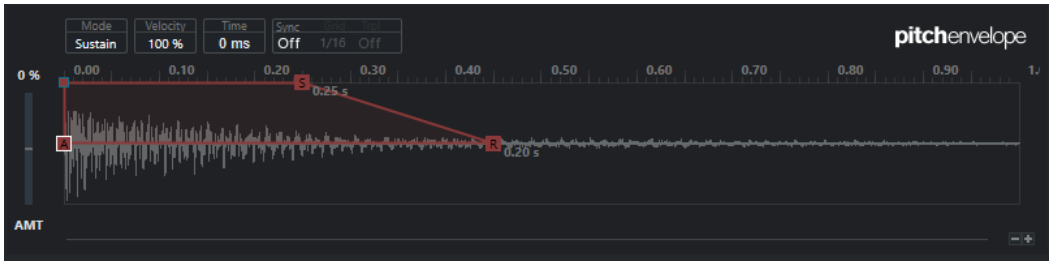
Le permite seleccionar el LFO de panoramización y ajustar la profundidad de modulación del LFO de panoramización.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editores de envolventes en la página 623

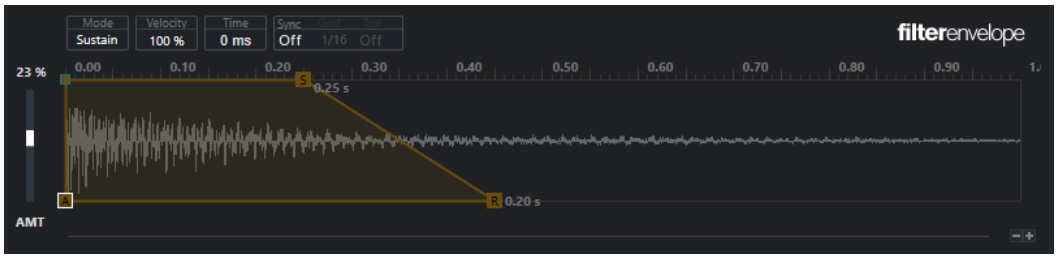
Editores de envolventes

Puede ajustar las curvas de envolventes de **Pitch**, **Filter** y **Amp**. Cada una de estas envolventes puede contener hasta 128 nodos.

- Haga clic en **Show/Hide Pitch Modulators**, **Show/Hide Filter Modulators** o **Show/Hide Amp Modulators** en el encabezamiento de la sección para mostrar/ocultar el editor de envolvente correspondiente y la sección LFO.



Envolvente de tono



Envolvente de filtrado



Envolvente de amp

Cantidad de envolvente

Determina la cantidad en la que la envolvente seleccionada afectará al audio. Este parámetro le permite valores positivos y negativos. Si la **Cantidad de envolvente** se establece a 0, el envolvente no tiene efecto.

NOTA

Este parámetro solo está disponible para **Pitch** y **Filter**.

Visor de envolvente

Muestra la curva de tono, filtro o amp. Puede ajustarla añadiendo, moviendo y eliminando nodos. Los nodos de ataque (**A**), sostenido (**S**) y release (**R**) siempre se muestran y no se pueden eliminar. Al lado del nodo de release se muestra el tiempo de release de la envolvente.

Mode

Determina cómo se reproduce la envolvente correspondiente cuando se dispara.

- Seleccione **Sustain** para reproducir la envolvente desde el primer nodo hasta el nodo de sostenido. El nivel de sostenido se mantiene mientras se reproduzca la nota. Cuando suelta la nota, el envolvente sigue con las etapas que vienen después del sostenido. Este modo es adecuado para muestras en bucle.
- Seleccione **Loop** para reproducir la envolvente desde el primer nodo hasta los nodos de bucle. Entonces el bucle se repite mientras la tecla esté pulsada. Cuando suelta la nota, el envolvente sigue reproduciendo las etapas que vienen después del sostenido. Este modo es adecuado para añadir movimiento al sostenido de la envolvente.
- Seleccione **One Shot** para reproducir la envolvente desde el primer nodo hasta el último, incluso si suelta la tecla. La envolvente no tiene etapa de sostenido. Este modo es adecuado para muestras de percusión.
- Seleccione **Sample Loop** para conservar el ataque natural de la muestra. La caída de la envolvente no empieza hasta que la muestra ha llegado al inicio del bucle.

  Si ajusta el segundo nodo al nivel máximo y usa los siguientes nodos para moldear la forma de la caída durante la fase de bucle de la muestra, la envolvente solo afecta a la fase de bucle. Todavía se ejecuta el ataque de la envolvente.

Velocity

Determina cómo afecta la velocidad al nivel de la envolvente correspondiente.

El nivel de la envolvente depende del ajuste de velocidad y de cómo de fuerte pulsa una tecla. Los valores más altos aumentan el nivel de la envolvente cuanto más fuerte pulse una tecla.

Time

Establece el valor de tiempo para el nodo seleccionado.

Sync

Activa/Desactiva la sincronización de tempo para la envolvente correspondiente. **Grid** establece el valor de nota base para la sincronización de tempo de la envolvente. **Trpl** le permite establecer notas base de tresillo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Seleccionar nodos en la página 624
Añadir y eliminar nodos en la página 625
Ajustar la curva de envolvente en la página 625
Funciones de zoom en los editores de envolvente en la página 625
Sincronizar envolventes al tempo del proyecto en la página 630

Seleccionar nodos

Puede seleccionar nodos individualmente o en grupo. Los nodos seleccionados se editan todos juntos.

- Para seleccionar un nodo, haga clic en él en el editor gráfico.

  El campo de **Tiempo**, arriba del editor de la envolvente gráfica, muestra los parámetros del nodo seleccionado.
- Para añadir un nodo a una selección, pulse **Mayús** y haga clic en el nodo.
- Para seleccionar varios nodos, dibuje un rectángulo alrededor de ellos con el ratón.

  Si se seleccionan varios nodos, el campo **Tiempo** muestra los parámetros del nodo que tiene un borde blanco.
- Para seleccionar todos los nodos de la envolvente, pulse **Ctrl/Cmd** - **A**.
- Si el editor de la envolvente tiene el foco del teclado, puede seleccionar el nodo siguiente o anterior con **Flecha izquierda** y **Flecha derecha**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Foco en teclado en la ventana de proyecto en la página 81

Añadir y eliminar nodos

Puede añadir hasta 128 nodos a una curva de envolvente.

- Para añadir un nodo, haga doble clic en la posición en la que quiere añadir el nodo.
- Para eliminar un nodo, haga doble clic en él.
- Para eliminar varias notas seleccionadas, pulse **Supr** o **Retroceso**.

NOTA

- No puede eliminar el nodo de ataque (**A**), ni el de sostenido (**S**), tampoco el de release (**R**).
- Todos los nodos añadidos después del nodo de sostenido siempre afectan a la fase de release de la envolvente.

Ajustar la curva de envolvente

El editor de envolvente le permite ajustar la curva de envolvente arrastrando.

- Para mover un nodo horizontal o verticalmente, haga clic y arrastre.
- Para mover la curva de envolvente verticalmente entre dos nodos, haga clic y arrastre.

Funciones de zoom en los editores de envolvente

El eje vertical del editor de envolvente muestra el nivel. El eje horizontal muestra el tiempo.

- Para hacer zoom acercándose o alejándose, haga clic en los botones **+** o **-** a la derecha de la barra de desplazamiento, debajo del editor de la envolvente, o use los correspondientes comandos de teclado.
- Para hacer zoom acercándose o alejándose en la posición actual, haga clic en la línea de tiempo y arrastre hacia arriba o hacia abajo.
- Para hacer zoom a una región específica, mantenga pulsado **Alt/Opción** y haga clic y arrastre el ratón sobre la región.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Comandos de teclado en la página 1168

Editor LFO

El **Control de muestreador** proporciona dos LFOs monofónicos. Estos LFOs solo se calculan una vez y alimentan todas las voces al mismo tiempo.



LFO

Le permite seleccionar LFO 1 o 2 para la edición.

Sync

Define cómo se ajusta la velocidad del LFO correspondiente.

- **Off** le permite establecer la velocidad del LFO en Hz.
- **Tempo + Retrig** le permite establecer la velocidad del LFO en valores de nota. La frecuencia resultante depende del tempo de su proyecto.
- **Tempo + Beat** le permite establecer la velocidad del LFO en valores de nota. La frecuencia resultante depende del tempo de su proyecto. Además, la fase de inicio actual se calcula en base a la posición actual.

Retrigger

Define si el LFO se reinicia con la fase de inicio específica cuando se dispara una nueva nota. Este parámetro está disponible para los modos de sincronización **Off** y **Tempo + Retrig**.

- Si **Off** está seleccionado, no se reinicia el LFO.
- **First Note** reinicia el LFO cuando se dispara una nota y ninguna otra nota se mantiene.
- **Each Note** reinicia el LFO cada vez que se dispara una nota.

MW

Le permite escalar el nivel de salida del LFO usando la rueda de modulación de su teclado. Esto le permite, por ejemplo, controlar el vibrato del sonido con la rueda de modulación.

Waveform

Establece la forma de onda del LFO seleccionado. Puede ajustar la forma de onda seleccionada usando el control **Shape** de la derecha.

- **Sine** produce una modulación suave, adecuada para vibrato o tremolo. **Shape** añade armónicos adicionales a la forma de onda.
- **Triangle** es similar a **Sine**. **Shape** cambia continuamente la forma de onda de triángulo a un trapezoide.
- **Saw** produce un ciclo de rampa. **Shape** cambia continuamente la forma de onda desde rampa hacia abajo, a triángulo, hasta rampa hacia arriba.
- **Pulse** produce una modulación por pasos, en la que la modulación cambia abruptamente entre dos valores. **Shape** cambia continuamente la proporción entre el estado alto y bajo de la forma de onda. Si **Shape** se ajusta al 50 %, se produce una onda cuadrada uniforme.
- **Ramp** es similar a la forma de onda **Saw**. **Shape** pone cada vez más silencio antes de que comience la rampa hacia arriba de dientes de sierra.
- **Log** produce una modulación logarítmica. **Shape** cambia continuamente la curvatura logarítmica de negativa a positiva.
- **S & H 1** produce modulación por pasos aleatoriamente, donde cada paso es diferente. **Shape** pone rampas entre los pasos y cambia la señal de muestreo y

retención (sample and hold) a una señal suave aleatoria cuando se gira completamente a la derecha.

- **S & H 2** es similar a **S & H 1**. Los pasos alternan entre valores altos y bajos aleatorios. **Shape** pone rampas entre los pasos y cambia la señal de muestreo y retención (sample and hold) a una señal suave aleatoria cuando se gira completamente a la derecha.

Freq

Controla la frecuencia de la modulación, es decir, la velocidad del LFO.

Si **Sync** está activado para el LFO correspondiente, la velocidad se especifica en fracciones de tiempo. Si **Sync** está desactivado, puede establecer la frecuencia en Hz.

Phase

Establece la fase inicial de la forma de onda cuando se vuelve a disparar el LFO. Si **RND** está activado, cada nota empieza con una fase de inicio aleatoria.

Sección de teclado

En la sección de teclado de del **Control de muestreador** puede ajustar el tono fundamental y el rango de teclas de la muestra, y el rango de modulación de la rueda de pitchbend de su teclado MIDI.



Pitchbend



Determina la modulación máxima que se aplica cuando mueve la rueda de pitchbend de su teclado MIDI. Puede ajustar el rango del pitchbend en pasos de semitonos de hasta 24 semitonos.

Manipuladores del rango de teclas





Determina el rango de teclas de la muestra.

NOTA

El rango de teclas establecido se usa en el modo **Normal** y **AudioWarp**.

Manipulador de la tonalidad fundamental



Determina la tonalidad fundamental de la muestra.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ajustar la tonalidad fundamental manualmente en la página 629
Ajustar el rango de teclas en la página 629

Funciones de edición y reproducción de muestras

Toda la edición de muestras del **Control de muestreador** es no destructiva.

Ajustar el inicio y final de la muestra

Ajustando el inicio y final de la muestra puede definir el rango de la muestra que se reproduce cuando pulsa una tecla en su teclado MIDI.

PRERREQUISITO

Ha cargado una muestra en el **Control de muestreador**.

PROCEDIMIENTO

1. En el visor de forma de onda, arrastre el manipulador de **Set Sample Start** hacia la derecha para ajustar el punto de inicio de la muestra.
2. Arrastre el manipulador de **Set Sample End** hacia la izquierda para ajustar el punto de final de la muestra.

RESULTADO

Cuando dispara la muestra, solo se reproduce el rango definido entre el manipulador de inicio y final.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

- Puede mover ambos marcadores de inicio y final de la muestra simultáneamente manteniendo su distancia relativa, moviendo el cursor del ratón entre ambos marcadores y arrastrando la barra de conexión.

  NOTA

  Esto solo funciona si no está seleccionado el modo bucle.

- Puede recortar la duración de la muestra al rango de reproducción definido haciendo clic en **Recortar muestra** en la barra de herramientas del **Control de muestreador**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Visor de forma de onda en la página 617
Barra de herramientas del control del muestreador en la página 613

Configurar bucles en muestras de audio

Puede configurar un bucle que se reproduzca cuando se dispare la muestra.

PRERREQUISITO

Ha cargado una muestra en el **Control de muestreador**.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas, haga clic en **Loop Mode** y seleccione un modo de bucle en el menú emergente.

   Se muestran los manipuladores de **Set Sustain Loop Start** y **Set Sustain Loop End** y la superposición verde del rango del bucle.
2. Arrastre los manipuladores de **Set Sustain Loop Start** y **Set Sustain Loop End** para ajustar los puntos de inicio y final del bucle.

   Para crear una transición del bucle suave, intente hacer que coincida forma del rango del loop verde con la forma de la forma de onda de la muestra gris.

NOTA

No puede arrastrar los puntos de inicio y fin del bucle fuera del rango definido de la muestra.

RESULTADO

Cuando dispara la muestra en un modo bucle, se usa el rango definido de bucle.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

- Puede mover ambos marcadores de inicio y fin de bucle simultáneamente arrastrando el área entre los marcadores de bucle.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ajustar el inicio y final de la muestra en la página 628

Ajustar la tonalidad fundamental manualmente

La **Tonalidad fundamental** muestra el tono original de la muestra. Algunas veces, si la muestra no contiene ninguna información sobre la tonalidad fundamental, o si quiere que la muestra se reproduzca a un tono diferente, debe ajustar la tonalidad fundamental manualmente. En el modo **Slice**, bajar la tonalidad fundamental le permite aumentar el número de trozos que se pueden mapear en su teclado.

NOTA

Si carga una muestra que no contiene ninguna información sobre la tonalidad fundamental, la tonalidad fundamental se ajusta automáticamente a C3.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - En la sección de teclado del **Control de muestreador**, haga clic y arrastre la manecilla de la tonalidad fundamental.
  - En la barra de herramientas del **Control de muestreador**, haga doble clic en el campo **Tonalidad fundamental** e introduzca el nuevo tono fundamental usando su teclado del ordenador, su rueda del ratón o su teclado MIDI.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Sección de teclado en la página 627
Ajustar el rango de teclas en la página 629
Trocear muestras en la página 631

Ajustar el rango de teclas

Puede determinar el rango de teclas de la muestra. Esto es útil en muestras que solo suenan bien dentro de un cierto rango de teclas.

PRERREQUISITO

Ha cargado una muestra en el **Control de muestreador**.

PROCEDIMIENTO

- En la sección del teclado, ajuste el rango de teclas arrastrando las manecillas de rango encima del visor del teclado.

RESULTADO

Solo las teclas que están dentro del rango determinado reproducen un sonido cuando se disparan.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Sección de teclado en la página 627

Reproducir muestras

Después de que haya cargado una muestra de audio en el **Control de muestreador**, puede reproducir la muestra usando un teclado MIDI externo o el **Teclado en pantalla**.

PRERREQUISITO

Ha cargado una muestra en el **Control de muestreador** y ha hecho toda la edición y ajustes de muestras. Ha instalado y configurado su teclado MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, active **Monitor** en la pista de muestreador.
2. Opcional: En la barra de herramientas del **Control de muestreador**, active **Tono fijo**.
   Le permite reproducir la muestra en su tono y en su velocidad originales.
3. Pulse algunas notas en su teclado o use el **Teclado en pantalla** para reproducir la muestra.

RESULTADO

Si **Tono fijo** está desactivado, la muestra se reproduce y el tono viene definido por las notas que toca. Si toca teclas bajas, la muestra se reproduce con un tono grave. Si toca teclas altas, la muestra se reproduce con un tono agudo.

Si **Tono fijo** está activado, la muestra se reproduce con su tono original.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para usar el sonido de la muestra editada en su proyecto, cree o grabe un evento MIDI en la pista de muestreador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Monitorizar a través de Cubase en la página 277
Teclado en pantalla en la página 270
Barra de herramientas del control del muestreador en la página 613
Eventos MIDI en la página 207
Métodos básicos de grabación en la página 272

Sincronizar envolventes al tempo del proyecto

Puede sincronizar **Pitch Envelope**, **Filter Envelope** y **Amp Envelope** al tempo de su proyecto. Esto le permite establecer tiempos de envolvente que se corresponden con intervalos de tiempo musicales, independientemente de los cambios de tempo.

PRERREQUISITO

Ha cargado una muestra en el **Control de muestreador**.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección de la envolvente correspondiente, establezca **Sync** a **On**.
2. Use **Grid** y **Trpl** para establecer un valor de nota. Esto establece la resolución de la nota a la que los nodos de la envolvente se ajustan cuando se acercan lo suficiente.

   NOTA

   - El campo **Time** de un nodo de envolvente muestra tiempos en fracciones de una nota entera. La fracción siempre se reduce al valor más pequeño posible, por ejemplo, 2/16 se muestra como 1/8.
   - También puede introducir valores de nota manualmente en el campo **Time**. Los nodos de la envolvente que no coinciden exactamente con un valor de nota muestran el valor de nota más cercano.

Normalizar muestras

Puede normalizar muestras a un valor objetivo. Un control de ganancia adicional le permite ajustar de forma precisa el valor de ganancia posteriormente.

PRERREQUISITO

Ha cargado una muestra en el **Control de muestreador**.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas **Control de muestreador**, ajuste un **Nivel de normalización** como valor objetivo.
2. Haga clic en **Normalizar muestra**.

   La muestra se normaliza al valor objetivo.
3. Use **Ganancia de muestra** para ajustar de forma precisa el resultado de la normalización.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas del control del muestreador en la página 613

Trocear muestras

Puede trocear muestras en varios trozos que se mapean al teclado, para que pueda reproducir cada trozo individualmente.

PRERREQUISITO

Ha cargado una muestra en el **Control de muestreador**.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección de reproducción, haga clic en **Slice**.
2. Opcional: Cambie el **Slice Mode**, ajuste los parámetros de troceado y añade o suprime marcadores de troceado.
3. Opcional: Si quiere aumentar el número de trozos que se pueden mapear a su teclado, baje la tonalidad fundamental en la sección de teclado.

RESULTADO

Los trozos se mapean automáticamente al teclado, empezando por la tonalidad fundamental establecida. Puede reproducir un trozo pulsando la tecla correspondiente en su teclado MIDI.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Puede crear una frase MIDI correspondiente en su proyecto arrastrando el botón **Arrastre frase MIDI a proyecto** en el visor de eventos. Esto le permite reordenar el orden de los trozos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Sección de reproducción en la página 618
Ajustar la tonalidad fundamental manualmente en la página 629
Ajustar el rango de teclas en la página 629

Transferir muestras desde el control del muestreador hasta los instrumentos VST

Puede transferir muestras de audio con todos los ajustes que haya hecho en el **Control de muestreador** hasta instrumentos VST de Steinberg.

Transferir muestras de audio desde el **Control de muestreador** hasta un instrumento VST crea una nueva pista de instrumento en la lista de pistas. Esta nueva pista se añade debajo de la pista de muestreador. Se carga la muestra de audio y todos sus ajustes en el instrumento VST.

Puede transferir muestras de audio desde el **Control de muestreador** hasta los siguientes instrumentos VST de Steinberg:

- Groove Agent
- Groove Agent SE
- HALion
- Padshop
- Backbone

Transferir una muestra

PRERREQUISITO

Ha instalado Groove Agent, Groove Agent SE, HALion, Padshop o Backbone. Ha cargado una muestra de audio en el **Control de muestreador**.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas del **Control de muestreador**, haga clic en **Transferir a nuevo instrumento**.
2. En el menú emergente, seleccione el instrumento al que quiera transferir la muestra.

RESULTADO

En la lista de pistas se crea una nueva pista de instrumento debajo de la pista de muestreador. La pista de instrumento tiene el mismo nombre que la pista de muestreador. Se carga la muestra de audio y sus ajustes en el instrumento VST seleccionado.

NOTA

Si un parámetro no está disponible para el instrumento VST que ha elegido como destino, no se transfiere o se adapta a un parámetro similar en el instrumento VST. Se aplica lo siguiente:

- Groove Agent/Groove Agent SE: No se usan ajustes de LFO y filtrado.
- Padshop: No se usa el recorte de muestras. Una transferencia en el modo de reproducción **AudioWarp** establece los ajustes de grano a un **Number** (número) de 2 granos y el valor de **Speed** en consecuencia. Una transferencia en el modo de reproducción **Slice** usa solo los trozos seleccionados.

- Backbone: No se usa el recorte de muestras. Una transferencia en el modo de reproducción **AudioWarp** activa el modo **Resynth** y establece el valor de **Speed** en consecuencia. Una transferencia en el modo de reproducción **Slice** usa solo los trozos seleccionados.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Transferir una muestra en la página 632

Pool

Cada vez que graba una pista de audio, se crea un archivo en su disco duro. Una referencia a este archivo, un clip, se añade en la **Pool**.

Se aplican las siguientes reglas a la **Pool**:

- Todos los clips de audio y video que pertenecen a un proyecto se listan en la **Pool**.
- Cada proyecto tiene una **Pool** propia.

La forma en que la **Pool** muestra carpetas y sus contenidos es similar a la forma en que Explorador de archivos/Finder de macOS muestra carpetas y listas de archivos. En la **Pool** puede realizar operaciones que afectan a archivos en el disco y operaciones que solo afectan a clips.

Operaciones que afectan a archivos

- Importar clips (los archivos de audio se pueden copiar y/o mover automáticamente)
- Convertir formatos de archivo
- Renombrar clips (esto también renombra los archivos referenciados en el disco) y regiones
- Eliminar clips
- Preparar archivos para una copia de seguridad
- Minimizar archivos

Operaciones que afectan a clips

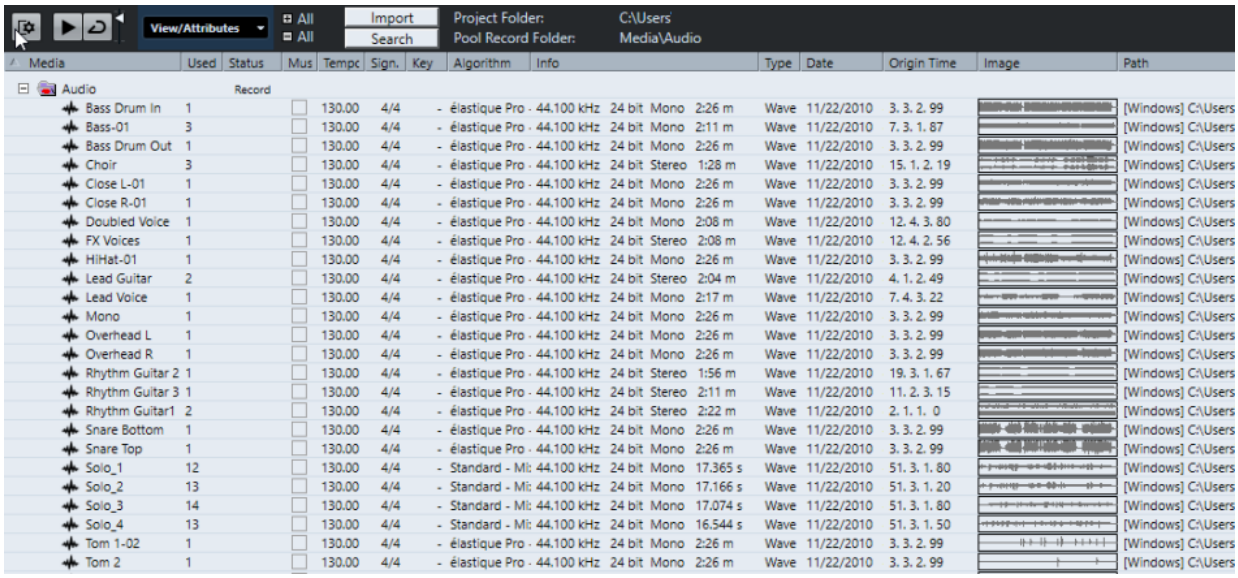
- Copiar clips
- Escuchar clips
- Organizar clips
- Aplicar procesado de audio a clips
- Guardar o importar archivos de **Pool** completos

Ventana de la Pool

La ventana de la **Pool** le permite gestionar los archivos de medios del proyecto activo.

Para abrir la **Pool**, haga uno de lo siguiente:

- En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, haga clic en **Abrir ventana de Pool**. Si este icono no está visible, debe activar la opción **Ventanas de medios y de MixConsole** en el menú contextual de la barra de herramientas.
- Seleccione **Proyecto** > **Pool**.
- Seleccione **Medios** > **Abrir ventana de Pool**.



Media	Used	Status	Mus	Tempo	Sign.	Key	Algorithm	Info	Type	Date	Origin Time	Image	Path
Audio		Record											
Bass Drum In	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Bass-01	3			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:11 m	Wave	11/22/2010	7. 3. 1. 87		[Windows] C:\Users
Bass Drum Out	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Choir	3			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 1:28 m	Wave	11/22/2010	15. 1. 2. 19		[Windows] C:\Users
Close L-01	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Close R-01	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Doubled Voice	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:08 m	Wave	11/22/2010	12. 4. 3. 80		[Windows] C:\Users
FX Voices	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 2:08 m	Wave	11/22/2010	12. 4. 2. 56		[Windows] C:\Users
HiHat-01	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Lead Guitar	2			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 2:04 m	Wave	11/22/2010	4. 1. 2. 49		[Windows] C:\Users
Lead Voice	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:17 m	Wave	11/22/2010	7. 4. 3. 22		[Windows] C:\Users
Mono	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Overhead L	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Overhead R	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar 2	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 1:56 m	Wave	11/22/2010	19. 3. 1. 67		[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar 3	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 2:11 m	Wave	11/22/2010	11. 2. 3. 15		[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar1	2			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 2:22 m	Wave	11/22/2010	2. 1. 1. 0		[Windows] C:\Users
Snare Bottom	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Snare Top	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Solo_1	12			130.00	4/4	-	Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono 17.365 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 80		[Windows] C:\Users
Solo_2	13			130.00	4/4	-	Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono 17.166 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 20		[Windows] C:\Users
Solo_3	14			130.00	4/4	-	Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono 17.074 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 80		[Windows] C:\Users
Solo_4	13			130.00	4/4	-	Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono 16.544 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 50		[Windows] C:\Users
Tom 1-02	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Tom 2	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users

El contenido de la **Pool** se divide en las siguientes carpetas:

Carpeta Audio

Contiene todos los clips y regiones de audio que están en el proyecto.

Si el proyecto contiene una o más pistas de muestreador, se crea una subcarpeta específica de **Pistas de muestreador** en la carpeta **Audio**. Esta subcarpeta contiene todos los clips de muestras que ha cargado en el **Control de muestreador**.

Carpeta Video

Contiene todos los clips de video que están en el proyecto.

Carpeta Papelera

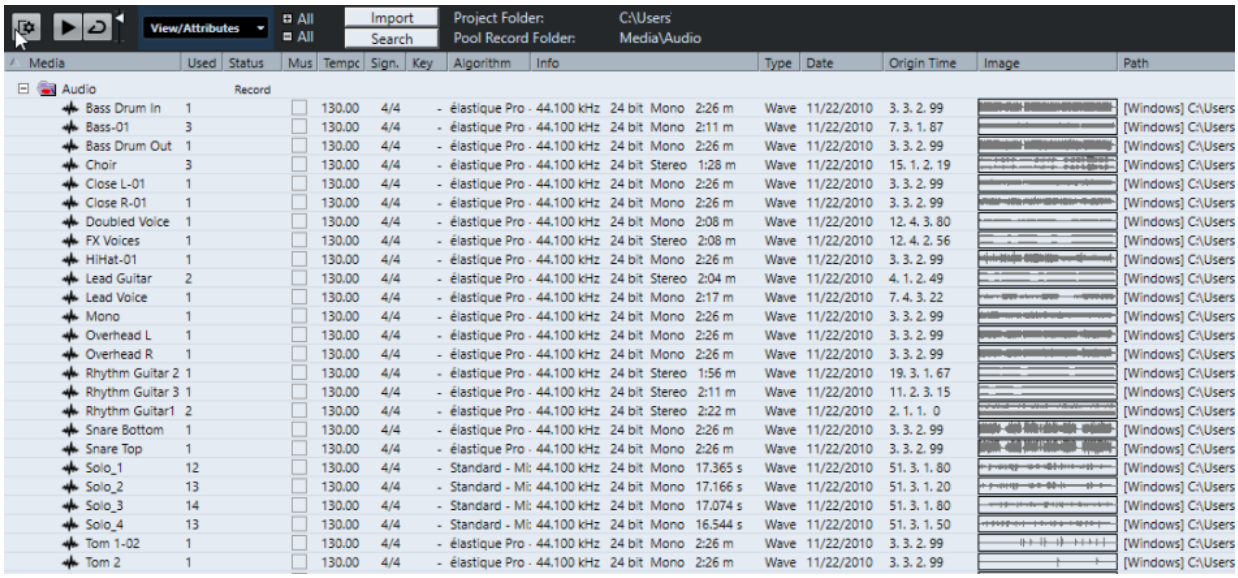
Contiene clips sin usar que se han movido aquí para eliminarlos luego permanentemente del disco duro.

NOTA

No puede renombrar o eliminar estas carpetas, pero puede añadir cualquier número de subcarpetas.

Columnas de la ventana de la Pool

En las columnas de la ventana de la **Pool** se muestra información acerca de los clips y las regiones.



Están disponibles las siguientes columnas:

Medios

Contiene las carpetas **Audio**, **Video**, y **Papelera**. Si las carpetas están abiertas podrá editar los nombres de los clips o regiones.

Usado

Muestra cuántas veces se usa un clip en el proyecto. Si no hay ninguna entrada en esta columna, el clip correspondiente no se usa.

Estado

Muestra varios iconos relacionados con el estado actual de la **Pool** y del clip. Se pueden mostrar los siguientes símbolos:

- Carpeta **Grabar** Record

  Indica la carpeta **Grabar**.
- Procesar

  Indica que se ha procesado un clip.
- Desaparecido ?

  Indica que se hace referencia a un clip del proyecto pero que no está en la **Pool**.
- Externo

  Indica que el archivo que está relacionado con el clip es externo, por ejemplo, ubicado fuera de la carpeta de **Audio** actual del proyecto.
- Grabado R

  Indica que el clip se ha grabado en la versión abierta del proyecto. Es útil para encontrar los clips grabados recientemente de manera rápida.

Modo musical

Puede usar el **Modo musical** para hacer que coincida el tempo de los loops de audio con el tempo del proyecto. La casilla de esta columna le permite activar o desactivar el modo musical. Si en la columna **Tempo** se muestra «???», debe introducir el tempo correcto antes de poder activar el **Modo musical**.

Tempo

Muestra el tempo de los archivos de audio si está disponible. Si no se ha especificado ningún tempo, la columna muestra «???».

Tipo de compás

Muestra el tipo de compás, por ejemplo, «4/4».

Tonalidad

Muestra la tonalidad fundamental si se había especificado una para el archivo.

Algoritmo

Muestra el preset de algoritmo que se usa si el archivo de audio se procesa.

- Para cambiar el preset por defecto, haga clic en el nombre del preset y seleccione otro preset en el menú emergente.

Información

En clips de audio, esta columna muestra la frecuencia de muestreo, la profundidad de bits, el número de canales y la duración.

En regiones, muestra los tiempos de inicio y final en frames.

En clips de video, muestra la velocidad de cuadro, la resolución, el número de frames, y la duración.

Tipo

Muestra el formato de archivo del clip.

Fecha

Muestra la fecha de la última modificación del archivo de audio.

Tiempo de origen

Muestra la posición de inicio original en la que se grabó un clip en el proyecto. Ya que este valor se puede usar como base de la opción **Insertar en proyecto** en el menú **Medios** o el menú contextual, puede cambiarlo si el valor de **Tiempo de origen** es independiente (por ejemplo, en regiones no).

Puede cambiar el valor, en la Pool, editando el **Tiempo de origen**. En la ventana de **Proyecto**, puede cambiar el valor moviendo el evento a una nueva posición y seleccionando **Audio** > **Actualizar origen**.

Imagen

Muestra imágenes de la forma de onda de los clips de audio o regiones.

Ruta

Muestra la ruta en que se encuentra el clip en el disco duro.

Nombre de bobina

Si ha importado un archivo OMF, puede que incluya este atributo, que luego se muestra en esta columna. Describe la bobina o la cinta de la que se capturó originalmente el medio.

NOTA

Puede reordenar las columnas haciendo clic en su encabezado y arrastrando hacia la izquierda o hacia la derecha.

Barra de herramientas de la ventana de la Pool

La barra de herramientas contiene herramientas y ajustes para trabajar con la **Pool**.

Mostrar información



Muestra/Oculta la línea de información.

Escuchar



Reproduce el audio seleccionado.

Escuchar bucle



Reproduce en bucle hasta que desactiva **Escuchar**.

Volumen



Le permite ajustar el volumen.

Ver/Atributos

Le permite activar/desactivar los atributos que se muestran en la ventana de la **Pool**.

+/- Todo

Abre/Cierra todas las carpetas.

Importar

Le permite importar archivos de medios a la **Pool**.

Buscar

Le permite buscar archivos de medios en la **Pool** y en los discos conectados.

Carpeta de proyecto

Muestra la ruta a la carpeta del proyecto activo.

Carpeta de grabación

Muestra la ruta a la carpeta **Grabar** del proyecto activo. Por defecto, esta es la carpeta **Audio**. Sin embargo, puede crear una nueva subcarpeta de **Audio** y designarla como su carpeta de grabación de la **Pool**.

Línea de información

La línea de información muestra información sobre el evento o parte que seleccione en la **Pool**.

- Para activar la línea de información, haga clic en **Mostrar información** a la izquierda de la barra de herramientas.

La línea de información muestra la siguiente información:

Archivos de audio

El número de archivos de audio de la **Pool**.

Usado

El número de archivos de audio en uso.

Tamaño total

El tamaño total de todos los archivos de audio de la **Pool**.

Archivos externos

El número de archivos de la **Pool** que no residen en la carpeta de proyecto (por ejemplo, archivos de video).

Trabajar con la Pool

NOTA

La mayoría de las funciones del menú principal relacionadas con la **Pool** también están disponibles en el menú contextual de la **Pool**.

Renombrar clips o regiones en la Pool

IMPORTANTE

Renombrar clips o regiones en la **Pool** también renombra los archivos referenciados en el disco. Se recomienda renombrar clips o regiones en la **Pool**. De otro modo, se puede perder la referencia del clip al archivo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la **Pool**, seleccione un clip o región, y haga clic en el nombre existente.
2. Introduzca un nombre nuevo y pulse **Retorno**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Archivos desaparecidos en la página 644

Duplicar clips en la Pool

Puede crear duplicados de clips y aplicarles diferentes métodos de procesado.

NOTA

Duplicar un clip no crea un nuevo archivo en el disco, pero sí una nueva versión del clip, que hace referencia al mismo archivo de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la **Pool**, seleccione el clip que quiere duplicar.
2. Seleccione **Medios** > **Nueva versión**.

RESULTADO

Aparece una nueva versión del clip en la misma carpeta de la **Pool**. El clip duplicado tiene el mismo nombre que el original, pero con un número de versión al final. Las regiones dentro de un clip también se copian, pero mantienen sus nombres.

Insertar clips en un proyecto

Para insertar un clip en un proyecto, puede usar los comandos de insertar, en el menú **Medios**, o arrastrar y soltar.

Insertar clips en un proyecto usando los comandos de menú

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la **Pool**, seleccione los clips que quiera insertar en el proyecto.
2. Seleccione **Medios** > **Insertar en proyecto** y seleccione una de las opciones de inserción.

Si hay varios clips seleccionados, elija si quiere insertarlos todos en una pista o cada uno en una pista diferente.

NOTA

Los clips se colocan para que sus puntos de ajuste estén alineados con la posición de inserción seleccionada. Si quiere ajustar el punto de ajuste antes de insertar un clip, haga doble clic para abrir el **Editor de muestras**. Aquí puede ajustar la posición de ajuste y luego realizar las opciones de inserción.

RESULTADO

El clip se insertará en la pista seleccionada o en una nueva pista de audio. Si había varias pistas seleccionadas, el clip se insertará en la primera de las seleccionadas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Establecer el punto de ajuste en la página 549

Insertar clips en un proyecto arrastrando y soltando

Puede arrastrar un clip desde la **Pool** hasta la ventana de **Proyecto**.

La posición de ajuste se tiene en cuenta si la opción **Ajustar** está activada.

Si arrastra el clip hasta la ventana de **Proyecto**, se muestra una cruceta y un tooltip. El tooltip indica la posición de la línea de tiempo donde el punto de ajuste se alinea con el clip.

Si coloca el clip en un área vacía de la lista de pistas, es decir, donde no hay pistas, se crea una nueva pista para el evento insertado.

NOTA

Si pulsa y mantiene **Mayús** mientras arrastra el clip desde la **Pool** sobre un evento, el clip de este evento se reemplaza.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Establecer el punto de ajuste en la página 549
Reemplazar clips en eventos en la página 206
Cursor con forma de cruz en la página 89

Suprimir clips desde la Pool

Puede suprimir clips desde la **Pool**, borrando o sin borrar el archivo correspondiente en el disco duro.

Eliminar clips de la Pool

Puede eliminar clips de la **Pool** sin borrar los archivos correspondientes del disco duro.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la **Pool**, seleccione los clips que quiere eliminar, y seleccione **Edición** > **Suprimir**
   También puede pulsar **Retroceso** o **Supr**.
2. Dependiendo de si los clips los usa un evento, tiene las siguientes opciones:
   - Si los clips los usa un evento, haga clic en **Eliminar** y luego clic en **Eliminar de la Pool**.

- Si los clips no los usa ningún evento, haga clic en **Eliminar de la Pool**.

RESULTADO

Los clips ya no están disponibles en la **Pool** para este proyecto, pero los archivos todavía existen en el disco duro y se pueden usar en otros proyectos, etc. Esta operación se puede deshacer.

Suprimir archivos del disco duro

Puede suprimir clips de la **Pool** borrando el archivo correspondiente del disco duro. Para borrar un archivo permanentemente del disco duro, primero debe mover los clips correspondientes a la carpeta **Papelera** de la **Pool**.

IMPORTANTE

Asegúrese de que los archivos de audio que quiere borrar no los esté usando en otros proyectos.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la **Pool**, seleccione los clips que quiere eliminar del disco duro, y seleccione **Edición** > **Suprimir**.
   También puede pulsar **Retroceso** o **Supr**, o arrastrar los clips a la carpeta **Papelera**.

   NOTA

   Puede recuperar un clip o región de la carpeta **Papelera** arrastrándolo de vuelta a una carpeta de **Audio** o de **Video**.
2. Dependiendo de si los clips los usa un evento, tiene las siguientes opciones:
   - Si los clips los usa un evento, haga clic en **Eliminar** y luego clic en **Papelera**.
   - Si los clips no los usa ningún evento, haga clic en **Papelera**.
3. Seleccione **Medios** > **Vaciar papelera**.
4. Haga clic en **Borrar**.

RESULTADO

Los archivos se borran del disco duro.

Eliminar clips sin usar desde la Pool

Puede buscar todos los clips de la **Pool** que no se usan en el proyecto. Esto le permite eliminar rápidamente todos los clips no usados.

PRERREQUISITO

La ventana de la **Pool** está abierta.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Medios** > **Eliminar medios no usados**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Para mover los clips a la carpeta **Papelera**, seleccione **Papelera**.
   - Para eliminar los clips de la **Pool**, seleccione **Eliminar de la Pool**.

Eliminar regiones desde la Pool

PROCEDIMIENTO

- En la **Pool**, seleccione una región y seleccione **Edición** > **Suprimir**.
  También puede pulsar **Retroceso** o **Supr**.

  IMPORTANTE

  No se le avisará si la región está todavía en uso.

Localizar eventos y clips

Puede mostrar rápidamente a qué clips pertenecen los eventos seleccionados y a qué eventos pertenecen los clips seleccionados.

Localizar eventos a través de clips en la Pool

Puede encontrar qué eventos del proyecto hacen referencia a un clip particular en la **Pool**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la **Pool**, seleccione uno o más clips.
2. Seleccione **Medios** > **Seleccionar en el proyecto**.

RESULTADO

Todos los eventos que hacen referencia a los clips seleccionados ahora están seleccionados en la ventana de **Proyecto**.

Localizar clips a través de eventos en la ventana de proyecto

Puede encontrar qué clip pertenece a un evento en particular en la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione uno o más eventos.
2. Seleccione **Audio** > **Buscar eventos seleccionados en la Pool**.

RESULTADO

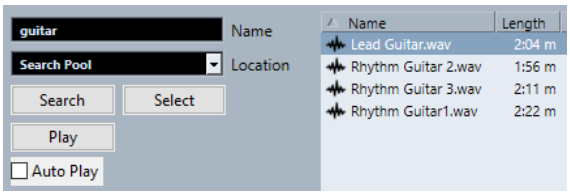
Los clips correspondientes se buscan y se resaltan en la **Pool**.

Buscar archivos de audio

Las funciones de búsqueda le ayudan a encontrar archivos de audio en la **Pool**, en su disco duro o en otros medios. Esto funciona igual que la búsqueda normal de archivos, pero con opciones extra.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la **Pool**, haga clic en **Buscar**, en la barra de herramientas.
   Se abrirá un panel de búsqueda arriba de la ventana, mostrando las funciones.



2. Especifique los archivos que quiere buscar en el campo **Nombre**.
   Puede introducir nombres parciales o comodines (*).

   NOTA

   Solo se encontrarán archivos de audio de formatos soportados.

3. Use el menú emergente **Ubicación** para especificar el lugar en el que buscar.
   El menú emergente lista todas sus unidades locales y medios extraíbles.

   - Para limitar la búsqueda a ciertas carpetas, elija **Seleccione la ruta de la búsqueda** y seleccione la carpeta en la que quiere buscar en el diálogo que se abre.

   Se incluyen en la búsqueda la carpeta seleccionada y todas las subcarpetas.

   NOTA

   Las carpetas que haya seleccionado recientemente usando la función **Seleccione la ruta de la búsqueda** aparecen en el menú emergente, permitiéndole seleccionarlas rápidamente de nuevo.

4. Haga clic en **Buscar**.
   La búsqueda empieza y **Buscar** se etiqueta como **Detener**.

   - Para cancelar la búsqueda, haga clic en **Detener**.

   Cuando la búsqueda ha acabado, los archivos que se han encontrado se listan a la derecha.

   - Para oír un archivo, selecciónelo en la lista y use los controles de reproducción de la izquierda (Reproducir, Detener, Pausa y Bucle). Si la opción **Reproducción automática** está activada, los archivos seleccionados se reproducen automáticamente.
   - Para importar un archivo hasta la **Pool**, haga doble clic en el archivo en la lista o selecciónelo y haga clic en **Importar**.

5. Para cerrar el panel de búsqueda, haga clic otra vez en **Buscar**, en la barra de herramientas.

Usar la funcionalidad de búsqueda extendida

Aparte del criterio de búsqueda por **Nombre**, hay más filtros de búsqueda disponibles. Las opciones de búsqueda extendida le permiten una búsqueda más detallada, ayudándole a dominar incluso la base de datos de sonidos más grande.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la **Pool**, haga clic en **Buscar**, en la barra de herramientas.
   Se muestra el panel de búsqueda en la parte inferior de la ventana de la **Pool**.
2. Haga clic en **Nombre** para abrir el menú emergente de búsqueda extendida en el que puede seleccionar y definir un criterio de búsqueda.



   El menú también contiene los submenús **Añadir filtro** y **Presets**.
   El criterio de búsqueda tiene los siguientes parámetros:

- **Nombre**: nombres parciales o comodines (*)
- **Tamaño**: menor que, mayor que, igual, entre (dos valores), en segundos, minutos, horas y bytes
- **Profundidad de bits**: 8 bits, 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits flotantes, 64 bits flotantes
- **Canales**: mono, estéreo y de 3 a 16
- **Frecuencia de muestreo**: varios valores, elija **Otros** para un ajuste libre
- **Fecha**: varios rangos de búsqueda

3. Seleccione uno de los criterios de búsqueda en el menú emergente.

   El criterio de búsqueda cambia al criterio seleccionado.
4. Opcional: Para mostrar más opciones de búsqueda, abra el menú emergente de búsqueda extendida, seleccione el submenú **Añadir filtro** y seleccione un elemento.
5. Opcional: Para guardar sus ajustes de filtros de búsqueda como preset, abra el menú emergente de búsqueda extendida, seleccione **Presets** > **Guardar preset**, e introduzca un nombre para el preset.

   Los presets guardados se añaden al submenú **Presets**.
6. Opcional: Para eliminar un preset de ajustes de filtro de búsqueda, abra el menú emergente de búsqueda extendida, seleccione el preset y luego seleccione **Eliminar preset**.

Archivos desaparecidos

Cuando abre un proyecto y faltan uno o más archivos, se abre el diálogo **Buscar archivos desaparecidos**. Si hace clic en **Cerrar**, el proyecto se abre sin los archivos que faltan.

En la **Pool** puede buscar los archivos que se consideran perdidos. Esto se indica con un símbolo de interrogación en la columna **Estado**.

Un archivo se considera desaparecido por las siguientes razones:

- El archivo se ha movido o renombrado fuera del programa desde la última vez que trabajó en el proyecto, además usted ignoró el diálogo **Buscar archivos desaparecidos** cuando abrió el proyecto en la sesión actual.
- Usted ha movido o renombrado el archivo fuera del programa durante la sesión actual.
- Ha movido o renombrado la carpeta en la que se encuentran los archivos desaparecidos.

Encontrar archivos desaparecidos

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Media** > **Verificar archivos**.
2. En el diálogo **Buscar archivos desaparecidos**, decida si quiere que el programa busque el archivo por usted (**Buscar**), si quiere encontrarlo usted mismo (**Localizar**) o si quiere especificar en qué directorio tiene que buscar el programa el archivo (**Carpeta**).
   - Si selecciona **Buscar**, se abre un diálogo que le permite especificar qué carpeta o disco tiene que escanear el programa. Haga clic en el botón **Buscar en carpeta**, seleccione un directorio o un disco y haga clic en **Iniciar**. Si se encuentra, selecciónelo en la lista y haga clic en **Aceptar**. Después Cubase tratará de mapear todos los demás archivos que faltan automáticamente.
   - Si selecciona **Localizar**, se abre un diálogo de archivo, permitiéndole localizar el archivo manualmente. Seleccione el archivo y haga clic en **Abrir**.
   - Si selecciona **Carpeta**, se abrirá un diálogo que le permite especificar el directorio en el que se encuentra el archivo. Puede ser un buen método si ha renombrado o movido la carpeta que contenía el archivo desaparecido, pero sigue teniendo el mismo nombre.

Una vez haya seleccionado la carpeta correcta, el programa encontrará el archivo y podrá cerrar el diálogo.

Reconstruir archivos de edición desaparecidos

Si no se puede encontrar un archivo desaparecido, esto se indica normalmente con un signo de interrogación en la columna **Estado** de la **Pool**. Sin embargo, si el archivo que no se encuentra es un archivo de edición (un archivo que se crea cuando procesa audio y se almacena en la carpeta **Edits** dentro de la carpeta del proyecto), puede ser posible que el programa lo reconstruya recreando la edición al archivo de audio original.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la **Pool**, busque los clips cuyos archivos están desaparecidos.
2. Haga clic en la columna **Estado**. Si el estado de los archivos es «Reconstruible», Cubase puede reconstruir los archivos.
3. Seleccione los clips reconstruibles y seleccione **Medios** > **Reconstruir**.

RESULTADO

Se procederá a la edición y los archivos editados se recrearán.

Eliminar archivos desaparecidos de la Pool

Si la **Pool** contiene archivos de audio que no se pueden encontrar o reconstruir, los puede eliminar.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana de la **Pool**, seleccione **Medios** > **Eliminar archivos desaparecidos**.

RESULTADO

Se eliminan todos los archivos desaparecidos de la **Pool** y los eventos correspondientes de la ventana de **Proyecto**.

Escuchar clips en la Pool

Puede escuchar clips de la **Pool** usando comandos de teclado, el botón **Escuchar**, o haciendo clic en la imagen con forma de onda de un clip.

- Use comandos de teclado.

  Si activa **Activar/Desactivar la preescucha local con la [barra espaciadora]** en el diálogo **Preferencias** (página **Transporte**), puede usar **Espacio** para escuchar. Esto es lo mismo que activar **Escuchar** en la barra de herramientas.
- Seleccione un clip y active **Escuchar**.

  Se reproduce el clip entero. Para detener la reproducción, haga clic en **Escuchar** de nuevo.
- Haga clic sobre la imagen de la forma de onda del clip.

  El clip se reproduce desde la posición seleccionada en la forma de onda hasta el final. Para detener la reproducción, haga clic en **Escuchar** o en cualquier otro lugar en la ventana de la **Pool**.

El audio se enruta directamente a la **Control Room** si está activada. Si la **Control Room** está desactivada, la señal de audio se enruta al bus **Main Mix** (la salida por defecto), ignorando los ajustes del canal de audio, efectos y EQs.

NOTA

Puede ajustar el nivel de la escucha con el deslizador en miniatura de la barra de herramientas. Esto no afectará al nivel de reproducción general.

Si ha activado **Escuchar bucle** antes de escuchar, ocurre lo siguiente:

- Cuando hace clic en **Escuchar** para oír un clip, el clip se repite indefinidamente hasta que para la reproducción haciendo clic en **Escuchar** o **Escuchar bucle** de nuevo.
- Cuando hace clic en la imagen de forma de onda para escucharla, la sección entre el punto seleccionado hasta el final del clip se repite indefinidamente hasta que pare la reproducción.

Abrir clips en el editor de muestras

El **Editor de muestras** le permite realizar ediciones detalladas en un clip.

- Para abrir un clip en el **Editor de muestras**, haga doble clic en un icono de forma de onda o en un nombre de un clip en la columna **Medios**.
- Para abrir una región concreta de un clip en el **Editor de muestras**, haga doble clic en una región en la **Pool**.

  Puede usar esto para establecer un punto de ajuste de un clip, por ejemplo. Cuando inserta el clip más tarde desde la **Pool** al proyecto, el punto de ajuste definido le permite que esté debidamente alineado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Establecer el punto de ajuste en la página 549
Editor de muestras en la página 528

Importar medios

El diálogo **Importar medio** le permite importar archivos directamente a la **Pool**.

Para abrir el diálogo, seleccione **Medios** > **Importar medio**, o haga clic en **Importar** en la barra de herramientas de la **Pool**.

Esto abre un diálogo estándar de archivo, en el que puede navegar a otras carpetas, escuchar archivos, etc. Se pueden importar los siguientes formatos de audio:

- Wave (Normal o Broadcast)
- AIFF y AIFC (AIFF comprimido)
- REX o REX 2
- FLAC (Free Lossless Audio Codec)
- MPEG Layer 2 y Layer 3 (archivos MP2 y MP3)
- Ogg Vorbis (archivos OGG)
- Windows Media Audio (solo Windows)
- Wave 64 (archivos W64)

Las siguientes características son posibles:

- Estéreo o mono
- Cualquier frecuencia de muestreo

NOTA

Los archivos que tienen una frecuencia de muestreo diferente a la frecuencia de muestreo del proyecto se reproducen con una velocidad y un tono incorrectos.

- 8 bits, 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits flotantes o 64 bits flotantes
- Varios formatos de video

NOTA

También puede usar los comandos del submenú **Importar** del menú **Archivo** para importar archivos de audio o video en la **Pool**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Archivos Wave en la página 1110
Importar archivos ReCycle en la página 300
Formatos soportados de archivos de audio comprimidos en la página 297
Compatibilidad con archivos de video en la página 1140

Importar CDs de audio a la Pool

Puede importar pistas o secciones de pistas desde un CD directamente a la **Pool**. Se abre un diálogo en el que puede especificar qué pistas quiere que se copien del CD, se conviertan a archivos de audio y se añadan a la **Pool**.

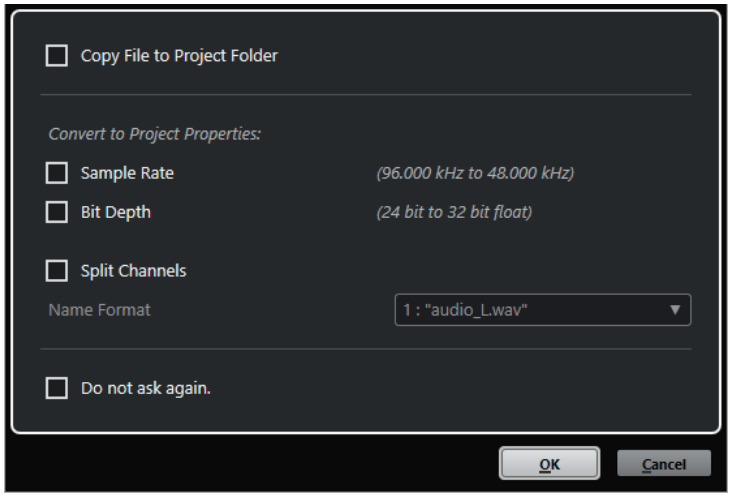
- Para importar un CD de audio a la **Pool**, seleccione **Medios** > **Importar desde CD de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Importar pistas de CD de audio en la página 297

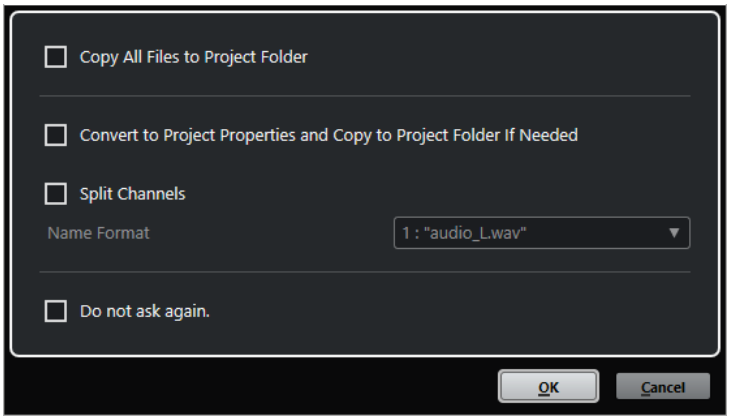
Diálogo Opciones de importación

El diálogo **Opciones de importación** le permite especificar cómo se importan los archivos de audio a la **Pool**.

- Si selecciona un archivo en el diálogo **Importar medio** y hace clic en **Abrir**, se abre el diálogo **Opciones de importación**.



Diálogo **Opciones de importación** para importar un único archivo



Diálogo **Opciones de importación** para importar múltiples archivos

Copiar archivo a carpeta del proyecto/Copiar todos los archivos a carpeta de proyecto

Copia el archivo de audio a la carpeta **Audio** del proyecto y hace que el clip haga referencia a la copia.

Desactive esta opción para que el clip haga referencia al archivo original en la ubicación original. En este caso se marca como «externo» en la **Pool**.

Convertir a ajustes del proyecto/Convertir a ajustes de proyecto y, si es necesario, copiar a carpeta de proyecto

Convierte el archivo importado si la frecuencia de muestreo o la profundidad de bits difieren de los ajustes del diálogo **Configuración de proyecto**. Para importar un único archivo, puede elegir qué propiedades se convierten.

Separar canales

Divide archivos de audio estéreo o multicanal en el número correspondiente de archivos mono, uno para cada canal, y copia los archivos importados a la carpeta **Audio** del proyecto.

Los archivos divididos se insertan en el proyecto y en la **Pool** como pistas mono individuales.

El menú emergente **Formato de nombre** le permite especificar cómo se nombran los archivos divididos. Esto permite la compatibilidad con otros productos a la hora de intercambiar archivos de audio.

No preguntar de nuevo

Siempre importa los archivos según los ajustes, sin abrir el diálogo de nuevo. Puede restablecer esta opción en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Audio**).

VÍNCULOS RELACIONADOS

Columnas de la ventana de la Pool en la página 635
Convertir archivos en la página 651

Exportar regiones como archivos de audio

Si ha creado regiones dentro de un clip de audio, se pueden exportar como archivos de audio separados. Si tiene dos clips que hacen referencia al mismo archivo de audio, puede crear un archivo de audio diferente para cada clip.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la **Pool**, seleccione la región que quiera exportar.
2. Seleccione **Audio** > **Convertir selección en archivo (bounce)**.
3. Seleccione la carpeta en la que quiere crear el nuevo archivo y haga clic en **Aceptar**.

4. Opcional: Si está usando la opción **Convertir selección en archivo (bounce)** para crear un archivo de audio aparte de un clip que hace referencia al mismo archivo de audio que otro clip, introduzca un nombre para el nuevo archivo de audio.

RESULTADO

Se crea un archivo de audio nuevo en la carpeta especificada. El archivo tiene el nombre de la región y se añade automáticamente a la **Pool**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear eventos de audio a partir de regiones en la página 548

Cambiar la carpeta de grabación de la Pool

Todos los clips que graba en el proyecto se guardan en la carpeta de **Grabación de la Pool**. La carpeta de **Grabación de la Pool** se indica con el texto **Grabar** en la columna **Estado** y con un punto en la carpeta en sí.

Por defecto esta es la principal carpeta de **Audio**. Sin embargo, puede crear una nueva subcarpeta de **Audio** y designarla como su carpeta de **Grabación de la Pool**.

NOTA

Las carpetas que crea en la **Pool** son solo para organizar sus archivos en la **Pool**. Todos los archivos se graban en la carpeta que especificó como carpeta de **Grabación de la Pool**.

PROCEDIMIENTO

1. En la **Pool**, seleccione la carpeta **Audio** o cualquier clip de audio.

   NOTA

   No puede designar la carpeta **Video** o cualquiera de sus subcarpetas como carpeta de **Grabación de la Pool**.

2. Seleccione **Medios** > **Crear carpeta**.
3. Renombre la nueva carpeta.
4. Seleccione la nueva carpeta y seleccione **Medios** > **Ajustar la carpeta de grabación de la Pool**, o haga clic en la columna **Estado** de la nueva carpeta.

RESULTADO

La nueva carpeta se convierte en la carpeta de **Grabación de la Pool**. Cualquier audio grabado en el proyecto se guarda en esta carpeta.

Organizar clips y carpetas

Si acumula un gran número de clips en la **Pool**, puede ser difícil encontrar rápidamente elementos concretos. Organizar clips en nuevas subcarpetas con nombres que reflejen el contenido puede ser una solución. Por ejemplo, puede poner todos los efectos de sonido en una única carpeta, todas las voces solistas en otra, etc.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la **Pool**, seleccione la carpeta para la que quiera crear una subcarpeta.

   NOTA

   No puede poner clips de audio en una carpeta de video ni al revés.

2. Seleccione **Medios** > **Crear carpeta**.
3. Renombre la carpeta.
4. Arrastre los clips a la nueva carpeta.

Aplicar procesados a clips en la Pool

Puede aplicar procesados de audio a los clips desde la **Pool** de la misma manera que a los eventos de la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la **Pool**, seleccione los clips que quiera procesar.
2. Seleccione **Audio** > **Procesado offline directo** y seleccione un método de procesado.

RESULTADO

Un símbolo de forma de onda indica que se han procesado los clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Procesado offline directo en la página 492

Deshacer el procesado

Puede deshacer el procesado que se ha aplicado a los clips.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la **Pool**, seleccione el clip del que quiera eliminar el procesado.
2. Seleccione **Audio** > **Procesado offline directo**.
3. Seleccione la acción que quiera eliminar y haga clic en **Suprimir**.

Minimizar archivos

Puede minimizar los archivos de audio según el tamaño de los clips de audio referenciados en el proyecto. Los archivos que se producen usando esta opción solo contienen las porciones que se usan realmente en el proyecto.

Esto puede reducir el tamaño de su proyecto de manera importante si tenía porciones largas de los archivos de audio sin usar. Por lo tanto, la opción es útil para conseguir rebajar el tamaño después de que haya completado el proyecto.

IMPORTANTE

Esta operación cambia permanentemente los archivos de audio seleccionados en la **Pool**. Esta operación no se puede deshacer. Si solo quiere crear los archivos de audio minimizados como copia, dejando el proyecto original intacto, puede usar la opción **Copia de seguridad del proyecto**.

NOTA

Minimizar archivos limpia el historial de ediciones por completo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la **Pool**, seleccione los archivos que quiera minimizar.

2. Seleccione **Medios** > **Minimizar archivo**.
3. Haga clic en **Minimizar**.
   Después de que la minimización termine, las referencias al archivo en el proyecto almacenado dejan de ser válidas.
4. Haga uno de lo siguiente:
   - Para guardar el proyecto actualizado, haga clic en **Guardar ahora**.
   - Para continuar con el proyecto sin guardar, haga clic en **Más tarde**.

RESULTADO

Solo las porciones de audio que se usan realmente en el proyecto permanecen en sus correspondientes archivos de audio en la carpeta **Grabar** de la **Pool**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Copias de seguridad de proyectos en la página 112

Importar y exportar archivos de la Pool

Puede importar o exportar una **Pool** como archivo aparte. La extensión de archivo es ".npl".

- Para importar un archivo de **Pool**, seleccione **Medios** > **Importar Pool**.
  Cuando importa un archivo de **Pool**, sus referencias a archivos se añaden a la **Pool** actual.

  NOTA

  Ya que los archivos de audio y video solo se referencian y no se guardan en el archivo de **Pool**, la importación de **Pool** solo es útil si tiene acceso a todos los archivos referenciados. Estos archivos tienen preferiblemente las mismas rutas de archivos que cuando se guardó la **Pool**.

- Para exportar un archivo de **Pool**, seleccione **Medios** > **Exportar Pool**.

También puede guardar y abrir bibliotecas, es decir, archivos de **Pool** sueltos que no están asociados con un proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Trabajar con bibliotecas en la página 651

Trabajar con bibliotecas

Puede usar bibliotecas para guardar efectos de sonido, loops de audio, clips de video, etc., y transferir los medios de una biblioteca a un proyecto, usando arrastrar y soltar.

- Para crear una nueva biblioteca, seleccione **Archivo** > **Nueva biblioteca**.
  Debe especificar una carpeta de proyecto para la nueva biblioteca en la que se guardarán los archivos de medios. La biblioteca aparece como una ventana de **Pool** aparte.
- Para abrir una biblioteca, seleccione **Archivo** > **Abrir biblioteca**.
- Para guardar una biblioteca, seleccione **Archivo** > **Guardar biblioteca**.

Convertir archivos

En la **Pool** puede convertir archivos a otro formato.

PROCEDIMIENTO

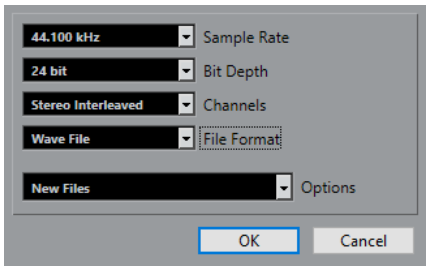
1. En la ventana de la **Pool**, seleccione los archivos que quiera convertir.

2. Seleccione **Medios** > **Convertir archivos**.
3. En el diálogo **Opciones de conversión**, haga sus cambios y haga clic en **Aceptar**.

Diálogo Opciones de conversión

En este diálogo puede convertir archivos de audio de la **Pool**.

- Para abrir el diálogo **Opciones de conversión**, seleccione un clip en la ventana de la **Pool** y seleccione **Medios** > **Convertir archivos**.



Frecuencia de muestreo

Le permite convertir a otra frecuencia de muestreo.

Profundidad de bits

Le permite convertir a 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits flotantes o 64 bits flotantes.

Canales

Le permite convertir a mono o estéreo entrelazado.

Formato de archivo

Le permite convertir a formato Wave, AIFF, FLAC, Wave 64 o Broadcast Wave Format.

Opciones

Puede usar el menú emergente **Opciones** para establecer una de las siguientes opciones:

- **Nuevos archivos**

  Crea una copia del archivo en la carpeta audio y convierte este nuevo archivo de acuerdo con los atributos seleccionados. El nuevo archivo se añade a la **Pool**, pero todas las referencias del clip siguen apuntando al archivo original, no convertido.
- **Reemplazar archivos**

  Convierte el archivo original sin cambiar las referencias de los clips. Sin embargo, las referencias se graban con la siguiente acción de guardado.
- **Nuevo + Reemplazar en la Pool**

  Crea una nueva copia con los atributos seleccionados, reemplaza el archivo original con el nuevo en la **Pool** y redirecciona las referencias de los clips hacia el nuevo archivo. Seleccione esta opción si quiere que sus clips de audio hagan referencia al archivo convertido pero quiere conservar el archivo original en el disco, por ejemplo, si el archivo se usa en otros proyectos.

Extraer audio de archivo de video

Puede extraer audio de archivos de video. Esto genera automáticamente un nuevo clip de audio que aparece en la carpeta de **Grabación de la Pool**.

NOTA

Esta función no está disponible para archivos de video MPEG-1.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Pool**, seleccione **Medios** > **Extraer audio de archivo de video**.
2. Seleccione el archivo de video del que quiere extraer el audio y haga clic en **Abrir**.

RESULTADO

El audio se extrae del archivo de video. El archivo de audio tiene el mismo formato de archivo y frecuencia de muestreo/amplitud que el proyecto actual, y el mismo nombre que el archivo de video.

MediaBay y rack de medios

Puede gestionar los archivos de medios de su ordenador así como presets de varias fuentes desde dentro del **MediaBay** o del rack de **Medios**.

La ventana **MediaBay** le ofrece funciones avanzadas para trabajar con archivos de medios y gestionar elementos de la base de datos. Para mostrar los archivos de medios de su ordenador en el **MediaBay**, debe escanear las carpetas o volúmenes que contienen los archivos para que se añadan a la base de datos.

El rack de **Medios**, en la zona derecha de la ventana de **Proyecto**, le permite acceder a algunas de las funciones más importantes del **MediaBay** desde dentro de una zona fija de la ventana del **Proyecto**. Para un acceso rápido a archivos de medios concretos, el rack de **Medios** le permite añadir carpetas específicas de su ordenador como favoritos. Los archivos de medios de dentro de las carpetas favoritas que añada al rack de **Medios** se escanean automáticamente y se añaden a la base de datos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de MediaBay en la página 665
Escanear carpetas en la página 669
Rack de medios en la zona derecha en la página 654
Añadir favoritos usando la página de favoritos en la página 663
Añadir favoritos usando la página del explorador de archivos en la página 664

Rack de medios en la zona derecha

El rack de **Medios**, en la zona derecha de la ventana de **Proyecto**, le permite acceder a las funciones del **MediaBay** desde dentro de una zona fija de la ventana del **Proyecto**.

- Para abrir el rack de **Medios** en la zona derecha, haga clic en **Mostrar/Ocultar zona derecha**, en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** y, arriba de la zona derecha, haga clic en la pestaña **Medios**.

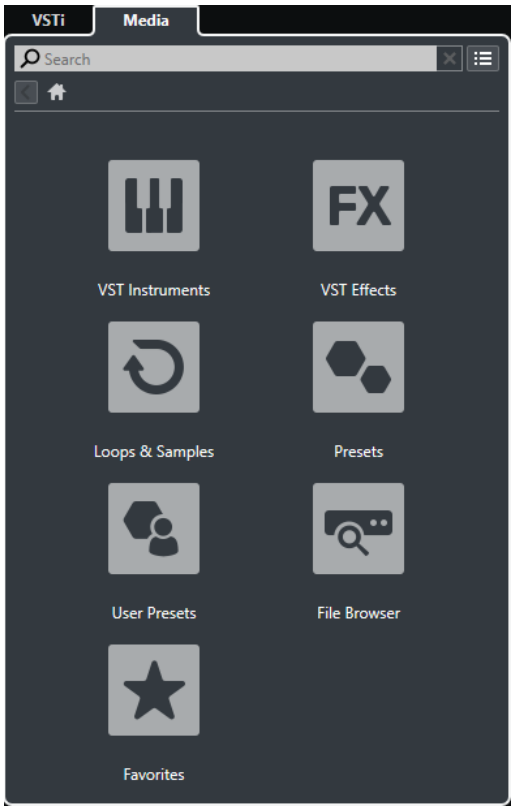
Se abre el rack de **Medios** en la página **Inicio**, que tiene varios cuadros. Estos cuadros se corresponden con los tipos de medios disponibles.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Mostrar/Ocultar zonas en la página 45
Página Inicio en la página 654
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Página Inicio

La página **Inicio** le da acceso a los cuadros que se corresponden con los tipos de medios disponibles, a los **Favoritos** y al **Explorador de archivos**.

- Para abrir la página **Inicio**, haga clic en el control de navegación **Inicio**, en el rack de **Medios**.



Están disponibles los siguientes cuadros:

Instrumentos VST

Muestra instrumentos VST y presets de instrumento.

Efectos VST

Muestra efectos VST y presets de efecto.

Loops y muestras

Muestra los loops de audio, loops MIDI o los sonidos de instrumentos ordenados por conjuntos de contenido.

Presets

Muestra los presets de pista, presets de strip, bancos de patterns, presets de cadena de FX y presets de efectos VST.

Presets de usuario

Muestra los presets de pista, presets de strip, bancos de patterns, presets de cadena de FX, presets de efectos VST y presets de instrumentos que se listan en la carpeta de **Contenido de usuario**.

Favoritos

Muestra sus carpetas favoritas y le permite añadir nuevos favoritos. El contenido de la carpeta se añade automáticamente a la base de datos de **MediaBay**.

Explorador de archivos

Muestra su sistema de archivos y las carpetas predefinidas **Favoritos**, **Este ordenador**, **VST Sound**, **Contenido de fábrica** y **Contenido de usuario**, donde puede buscar archivos de medios y accederlos inmediatamente.

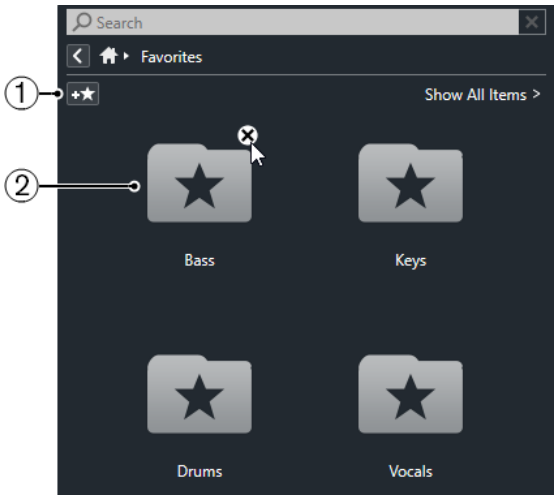
VÍNCULOS RELACIONADOS

Cargar presets de instrumento en la página 691
Cargar loops y muestras en la página 690

Cargar presets de pista en la página 690
Cargar presets de plug-ins de efectos en la página 691
Cargar presets de cadena de FX en la página 692
Cargar presets de strip en la página 692
Cargar bancos de patterns en la página 692
Añadir favoritos usando la página de favoritos en la página 663
Añadir favoritos usando la página del explorador de archivos en la página 664

Página Favoritos

La página de **Favoritos** le permite añadir su propias carpetas favoritas al rack de **Medios**.



1 **Añadir favorito**

Abre un diálogo de archivos en el que puede navegar hasta la ubicación de una carpeta y añadirla como carpeta favorita.

2 **Carpetas favoritas**

Las carpetas que añadió como favoritas se muestran como cuadros en la página de **Favoritos**.

- Para mostrar el contenido de una carpeta, haga clic en ella.
- Para eliminar la carpeta de la página de **Favoritos**, haga clic en su botón cerrar.

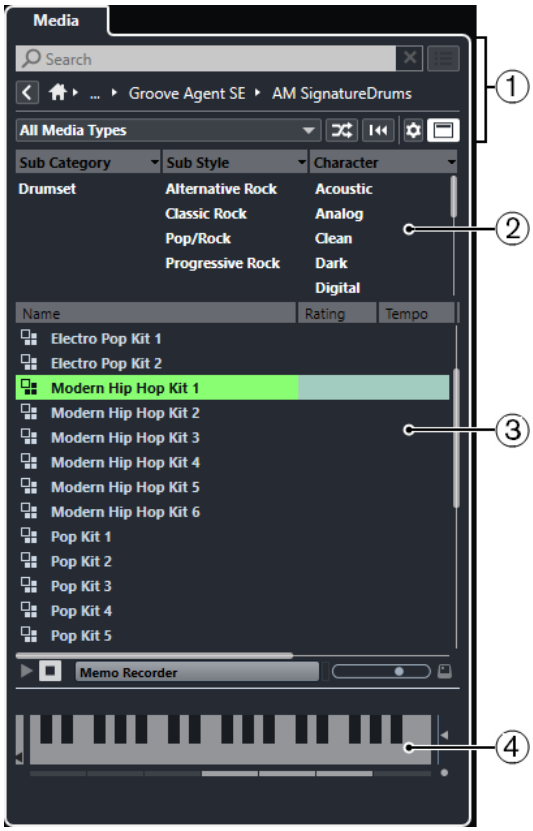
VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir favoritos usando la página de favoritos en la página 663

Página de resultados

La página de **Resultados** muestra todos los archivos de medios que se encuentran en la carpeta favorita definida.

- Para abrir la página **Resultados**, haga clic en el control de navegación **Mostrar todos los resultados**, en el rack de **Medios**.



Están disponibles las siguientes opciones:

1 **Controles de navegación del rack de medios**

Le permite navegar hasta carpetas específicas y filtrar la lista de **Resultados**.

2 **Filtro de atributos**

Le permite ver y editar algunos de los atributos estándar de archivo que se encuentran en sus archivos de medios.

3 **Lista de resultados**

Muestra todos los archivos de medios que se encuentran en la carpeta seleccionada, y le permite seleccionar un archivo de medios.

4 **Preescuchar**

Le permite preescuchar el archivo de medios seleccionado.

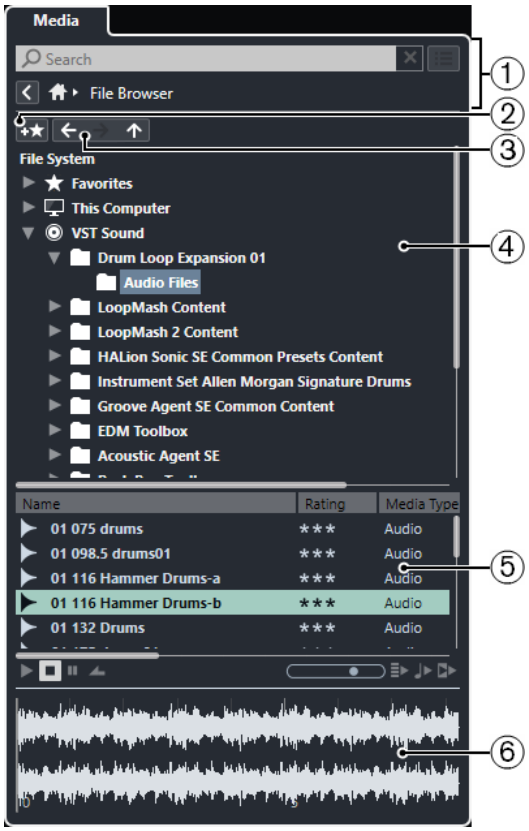
VÍNCULOS RELACIONADOS

Controles de navegación del rack de medios en la página 661
Configurar las columnas de la lista de resultados en la página 671
Inspector de atributos en la página 685
Sección de resultados en la página 670
Sección Preescuchar en la página 675

Página Explorador de archivos

La página **Explorador de archivos** muestra todos los archivos de medios que se encuentran en el **Explorador de archivos**.

- Para abrir la página **Explorador de archivos**, vaya a la página **Inicio** del rack de **Medios** y haga clic en **Explorador de archivos**.



Están disponibles las siguientes opciones:

1 **Controles de navegación del rack de medios**

Le permite navegar hasta carpetas específicas y filtrar la lista de **Resultados**.

2 **Añadir favorito**

Le permite añadir la carpeta seleccionada como carpeta favorita.

3 **Atrás/Avanzar/Arriba**

Arriba navega a la carpeta padre. **Atrás** navega a la carpeta usada previamente. **Avanzar** navega a la carpeta más reciente.

4 **Explorador de archivos**

Le permite explorar las carpetas seleccionadas.

5 **Lista de resultados**

Muestra todos los archivos de medios soportados que se encuentran en la carpeta seleccionada, y le permite seleccionar un archivo de medios.

6 **Preescuchar**

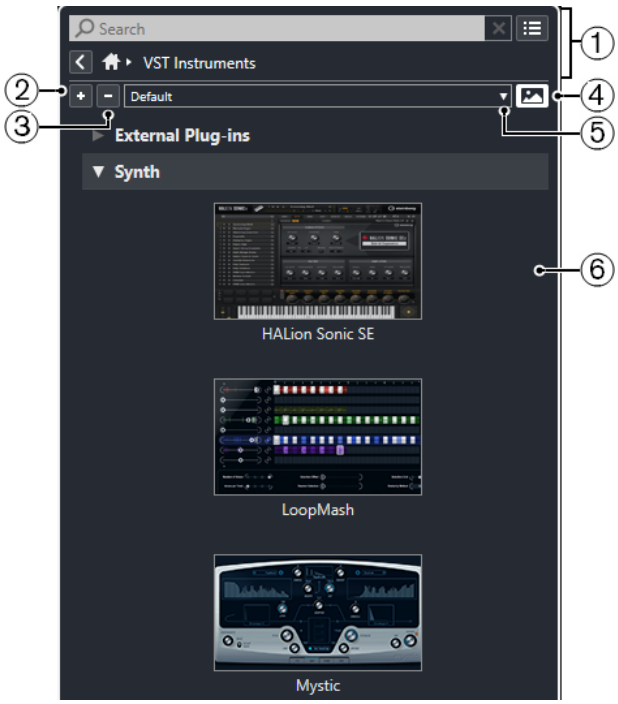
Le permite preescuchar el archivo de medios seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Controles de navegación del rack de medios en la página 661
Sección Explorador de archivos en la página 668
Sección de resultados en la página 670
Sección Preescuchar en la página 675

Página Instrumentos VST

La página **Instrumentos VST** muestra todos los instrumentos VST de la colección seleccionada.

- Para abrir la página **Instrumentos VST**, vaya a la página **Inicio** del rack de **Medios** y haga clic en **Instrumentos VST**.



Están disponibles las siguientes opciones:

1 **Controles de navegación del rack de medios**
Le permite navegar hasta carpetas específicas y filtrar la lista de **Resultados**.

2 **Expandir todo**
Expande todos los resultados.

3 **Plegar todo**
Pliega todos los resultados.

4 **Mostrar/Ocultar imágenes de plug-ins VST**
Muestra/Oculta las imágenes de los paneles de control de los plug-ins de instrumento VST.

5 **Colecciones de plug-ins y opciones**

- **Por defecto** activa la colección por defecto.
- **Ordenar por categoría** ordena la colección por categoría. Esto solo está disponible para la colección **Por defecto**.
- **Ordenar por fabricante** ordena la colección por fabricante. Esto solo está disponible para la colección **Por defecto**.
- **Gestor de plug-ins** abre el **Gestor de plug-ins** que le permite crear nuevas colecciones de plug-ins. Se listarán en el menú **Colecciones de plug-ins y opciones**, debajo de la colección **Por defecto**.

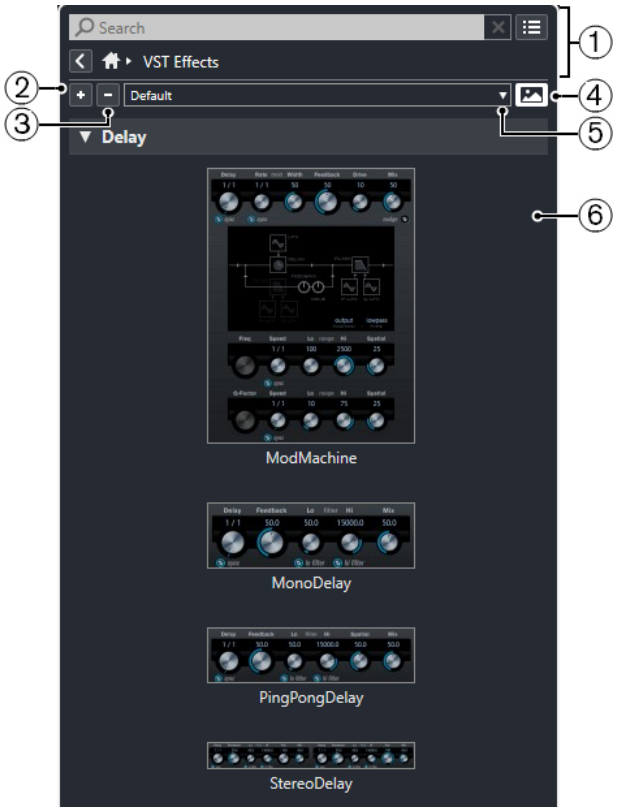
6 **Lista de plug-ins**
Muestra los plug-ins de la colección seleccionada.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Gestor de plug-ins VST en la página 772
Añadir imágenes de instrumentos VST al rack de medios en la página 664

Página Efectos VST

La página **Efectos VST** muestra todos los efectos VST de la colección seleccionada.

- Para abrir la página **Efectos VST**, vaya a la página **Inicio** del rack de **Medios** y haga clic en **Efectos VST**.



Están disponibles las siguientes opciones:

1 **Controles de navegación del rack de medios**

Le permite navegar hasta carpetas específicas y filtrar la lista de **Resultados**.

2 **Expandir todo**

Expande todos los resultados.

3 **Plegar todo**

Pliega todos los resultados.

4 **Mostrar/Ocultar imágenes de plug-ins VST**

Muestra/Oculta las imágenes de los paneles de control de los plug-ins de efecto VST.

5 **Colecciones de plug-ins y opciones**

- **Por defecto** activa la colección por defecto.
- **Ordenar por categoría** ordena la colección por categoría. Esto solo está disponible para la colección **Por defecto**.
- **Ordenar por fabricante** ordena la colección por fabricante. Esto solo está disponible para la colección **Por defecto**.
- **Gestor de plug-ins** abre el **Gestor de plug-ins** que le permite crear nuevas colecciones de plug-ins. Se listarán en el menú **Colecciones de plug-ins y opciones**, debajo de la colección **Por defecto**.

6 **Lista de plug-ins**

Muestra los plug-ins de la colección seleccionada.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Gestor de plug-ins VST en la página 772
Añadir imágenes de efectos VST al rack de medios en la página 664

Controles de navegación del rack de medios

Los controles de navegación le permiten navegar hasta archivos y carpetas del rack de **Medios**.

Los siguientes controles le permiten realizar una búsqueda de texto y mostrar todos los resultados en la página actual.



1 **Buscar**

Le permite buscar archivos de medios por nombre o por atributo.

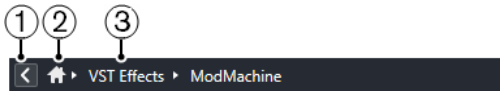
2 **Reinicializar búsqueda**

Le permite reinicializar la búsqueda.

3 **Mostrar todos los resultados**

Muestra la página de **Resultados** de un cuadro seleccionado. Si no hay ningún cuadro seleccionado, se muestran todos los archivos de medios.

Los siguientes controles le permiten navegar de la página actual a otras páginas.



1 **Atrás**

Le permite navegar hacia atrás a la página anterior.

2 **Inicio**

Le permite navegar hasta la página **Inicio**.

3 **Ruta de migas de pan**

Muestra la ruta a la página actual y le permite navegar hacia atrás a la página anterior.

Los siguientes controles le permiten configurar y modificar la página de **Resultados**.



1 **Seleccionar tipos de medios**

Le permite seleccionar los tipos de medios que se muestran en la página de **Resultados**.

2 **Permutar resultados**

Baraja la página de **Resultados**.

3 **Restablecer filtro de atributos**

Se enciende si está ajustado un filtro de atributo. Haga clic en este botón para restablecer el filtro de atributo.

4 **Configurar columnas de resultado**

Le permite especificar qué columnas de atributo se muestran en la página de **Resultados**.

5 **Mostrar/Ocultar filtros de atributos**

Muestra/Oculta la sección de **Filtros de atributo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Página Inicio en la página 654

Página de resultados en la página 656
Atributos de archivos de medios en la página 683

Trabajar con el rack de medios

El rack de **Medios**, en la zona derecha de la ventana del **Proyecto**, le permite buscar archivos de medios soportados e instrumentos VST incluidos, y añadirlos a su proyecto.

Los controles en diferentes páginas del rack de **Medios** le permiten examinar, filtrar, seleccionar y preescuchar sus archivos de medios.

La página de **Favoritos** y la página **Explorador de archivos** le permiten añadir carpetas en las que se encuentran sus archivos de medios como **Favoritos**. Esto le ayuda a navegar rápidamente hasta esos archivos de medios.

Los cuadros y los controles en diferentes páginas del rack de **Medios** le permiten examinar, filtrar, seleccionar y preescuchar el contenido.

Una vez ha encontrado el archivo de medios, el instrumento o el preset que quiere usar, y lo ha seleccionado en la lista de **Resultados**, puede insertarlo en su proyecto arrastrando y soltando, usando el menú de opciones contextual o haciendo doble clic.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Rack de medios en la zona derecha en la página 654
Página de resultados en la página 656

Añadir instrumentos VST a proyectos

Puede usar el rack de **Medios** para añadir instrumentos VST a su proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. En el rack de **Medios**, haga clic en la baldosa **Instrumentos VST**.
2. Arrastre un instrumento a la lista de pistas o al visor de eventos.

   NOTA

   Para intercambiar el instrumento VST de una pista de instrumento, arrastre el instrumento desde el rack de **Medios** y deposítelo en la sección superior del **Inspector** de la pista de instrumento. Tenga en cuenta que debe actualizar el nombre de la pista manualmente si es necesario.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Cargar presets de instrumento en la página 691

Añadir efectos VST a proyectos

Puede usar el rack de **Medios** para añadir efectos VST a su proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. En el rack de **Medios**, haga clic en el cuadro de **Efectos VST**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Arrastre un efecto a la lista de pistas para crear una pista de canal FX.
   - Para añadir el efecto a una pista relacionada con audio, arrastre el efecto desde el rack de **Medios** y deposítelo en la sección **Inserciones** o **Envíos** del **Inspector** de la pista.

- Para añadir el efecto a un canal relacionado con audio, arrastre el efecto desde el rack de **Medios** y deposítelo en la sección **Inserciones** o **Envíos** del **MixConsole**, en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**, o en la ventana de **Configuraciones de canal**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Cargar presets de plug-ins de efectos en la página 691

Aplicar presets de pista

Puede usar el rack de **Medios** para añadir presets de pista a su proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. En el rack de **Medios**, haga clic en el cuadro de **Presets**.
2. Haga clic en **Presets de pista**.
3. Haga clic en **Audio**, **Instrumentos VST**, **MIDI**, **Multi** o **Muestreador** dependiendo del tipo de pista.
4. Haga uno de lo siguiente:
   - Arrastre un preset de pista en el **Inspector** o en la lista de pistas para el correspondiente tipo de pista.
   - Arrastre un preset de pista debajo de la lista de pistas para añadir una nueva pista con el preset de pista cargado.

   NOTA

   Para intercambiar el preset de pista de una pista, arrastre el preset desde el rack **Medios** y deposítelo en la pista de la lista de pistas. Tenga en cuenta que debe actualizar el nombre de la pista manualmente si es necesario.

RESULTADO

Se aplica el preset de pista.

Añadir favoritos usando la página de favoritos

Puede añadir carpetas favoritas a la página de **Favoritos**. Esto le permite tener acceso directo a archivos de medios en carpetas específicas.

PROCEDIMIENTO

1. En el rack de **Medios**, haga clic en la baldosa **Favoritos**.
2. En la parte superior izquierda de la página, haga clic en **Añadir favorito**.
3. Seleccione la carpeta que quiera añadir como **Favorito**.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

- La carpeta favorita se añade a la base de datos.
- En la página de **Favoritos**, se añade una nueva baldosa con el nombre especificado.
- En el **Explorador de archivos**, se añade una nueva carpeta a la carpeta **Favoritos** con el nombre especificado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Página Favoritos en la página 656

Añadir favoritos usando la página del explorador de archivos

Puede añadir carpetas favoritas usando la página **Explorador de archivos**. Esto le permite tener acceso directo a archivos de medios en carpetas específicas.

PROCEDIMIENTO

1. En el rack de **Medios**, haga clic en la baldosa **Explorador de archivos**.
2. En la sección **Explorador de archivos**, navegue hasta la carpeta que quiera añadir como favorita y selecciónela.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - En la parte superior izquierda de la página, haga clic en **Añadir favorito**.
   - Haga clic derecho en la carpeta, y en el menú contextual seleccione **Añadir favorito**.
4. En el diálogo **Ajustar nombre** que se abre, introduzca un nombre para la carpeta.
5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

- La carpeta favorita se añade a la base de datos.
- En el **Explorador de archivos**, se añade una nueva carpeta a la carpeta **Favoritos** con el nombre especificado.
- En la página de **Favoritos**, se añade una nueva baldosa con el nombre especificado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Página Explorador de archivos en la página 657

Añadir imágenes de instrumentos VST al rack de medios

Las imágenes de instrumentos VST de otros fabricantes no se cargan por defecto. Sin embargo, puede añadirlas al rack de **Medios** manualmente.

PRERREQUISITO

Ha añadido el instrumento VST de otro fabricante como rack o instrumento de pista.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el panel de control del instrumento VST.
2. En el panel de control, haga clic en **Añadir imagen de plug-in VST al rack de medios**.

RESULTADO

Se muestra la imagen del instrumento VST en el rack de **Medios**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir instrumentos VST en la página 755
Panel de control de instrumento VST en la página 755

Añadir imágenes de efectos VST al rack de medios

Las imágenes de efectos VST de otros fabricantes no se cargan por defecto. Sin embargo, puede añadirlas al rack de **Medios** manualmente.

PRERREQUISITO

Ha añadido un efecto VST de otro fabricante.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el panel de control del efecto VST.
2. En el panel de control, haga clic en **Añadir imagen de plug-in VST al rack de medios**.

RESULTADO

Se muestra la imagen del efecto VST en el rack de **Medios**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir efectos de inserción en la página 463
Panel de control de efectos en la página 481

Ventana de MediaBay

Para abrir el **MediaBay** en una ventana aparte, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **Medios** > **MediaBay**.
- Pulse **F5**.



El **MediaBay** se divide en las siguientes secciones:

1 **Explorador de archivos**

Le permite escanear carpetas específicas de su sistema de archivos y añadir favoritos.

2 **Barra de herramientas**

Contiene herramientas y atajos para ajustes y funciones del **MediaBay**, y le permite alternar entre las ubicaciones de favoritos definidas previamente. Los favoritos de la ventana **MediaBay** no se escanean automáticamente.

3 **Filtros**

Le permite filtrar la lista de **Resultados** usando un filtrado lógico o de atributo.

4 **Resultados**

Muestra todos los archivos de medios soportados. Puede filtrar la lista y realizar búsquedas de texto.

5 **Preescuchar**

Le permite preescuchar los archivos mostrados en la lista de **Resultados**.

6 **Inspector de atributos**

Le permite ver, editar, y añadir atributos o etiquetas de archivos de medios.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Sección Explorador de archivos en la página 668
Barra de herramientas de MediaBay en la página 666
Añadir favoritos en la página 669
Escanear carpetas en la página 669
Sección Filtros en la página 680
Sección de resultados en la página 670
Sección Preescuchar en la página 675
Inspector de atributos en la página 685
Configurar el MediaBay en la página 668

Barra de herramientas de MediaBay

La barra de herramientas contiene herramientas y atajos de ajustes y funciones en **MediaBay**.

Navegación

Atrás



Navega a la carpeta usada previamente.

Avanzar



Navega a la carpeta más reciente.

Arriba



Navega a la carpeta padre.

Favoritos

Añadir favorito



Le permite añadir la carpeta seleccionada como carpeta favorita.

Seleccionar favorito definido



Le permite seleccionar un **Favorito** para explorar rápidamente los archivos que está buscando.

Incluir carpetas y subcarpetas



Actívelo para mostrar el contenido de carpetas y subcarpetas.

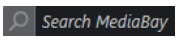
Separador izquierdo

Separador izquierdo

Las herramientas que se colocan a la izquierda del separador se muestran siempre.

Búsqueda de texto

Buscar



Le permite buscar archivos de medios por nombre o por atributo.

Filtro de tipos de medio

Seleccionar tipos de medios



Le permite seleccionar los tipos de medios que se muestran en la página de **Resultados**.

Filtro de puntuación

Filtro de puntuación



Filtra archivos según sus puntuaciones.

Reinicializar filtros de resultado

Reinicializar filtros



Le permite reinicializar los filtros.

Resultados

Actualizar resultados



Actualiza los resultados.

Permutar resultados



Baraja la página de **Resultados**.

Contador de atributos

Contador de atributos



Muestra el número de atributos que se están actualizando ahora mismo.

Separador derecho

Separador derecho

Las herramientas que se colocan a la derecha del separador se muestran siempre.

Ajustes de MediaBay

Ajustes de MediaBay



Abre los ajustes de **MediaBay**.

Controles de zona de ventana

Mostrar/Ocultar zona izquierda



Muestra/Oculta la zona izquierda de la ventana.

Mostrar/Ocultar zona inferior



Muestra/Oculta la zona inferior de la ventana.

Mostrar/Ocultar zona derecha



Muestra/Oculta la zona derecha de la ventana.

Configurar disposición de ventanas



Le permite configurar la disposición de ventanas.

Configurar barra de herramientas



Abre un menú emergente en el que puede configurar qué elementos de la barra de herramientas son visibles.

Configurar el MediaBay

Puede mostrar y ocultar las diferentes secciones de **MediaBay**. Esto ahorra espacio en pantalla y le permite mostrar solo la información que necesita.

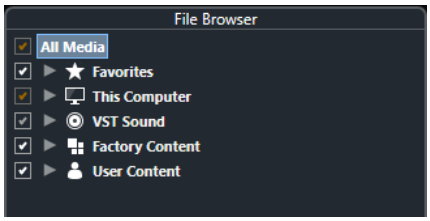
PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Configurar disposición de ventanas**.
2. Active/Desactive las casillas de verificación de las secciones que quiera mostrar/ocultar.
3. Haga clic fuera de la lámina para salir del modo de configuración.

Sección Explorador de archivos

La sección **Explorador de archivos** muestra su sistema de archivos con las carpetas predefinidas **Favoritos**, **Este ordenador**, **VST Sound**, **Contenido de fábrica** y **Contenido de usuario**.

- Para abrir la sección **Explorador de archivos** en el **MediaBay**, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** y active **Explorador de archivos**.



Para mostrar los archivos de medios soportados en la sección **Resultados** del **MediaBay**, debe escanear todas las carpetas que quiera incluir en la búsqueda.

También puede añadir carpetas de favoritos. Todos los archivos de medios contenidos en un **Favorito** se escanean automáticamente.

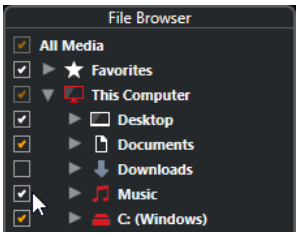
VÍNCULOS RELACIONADOS
Escanear carpetas en la página 669
Añadir favoritos en la página 669

Escanear carpetas

Para incluir carpetas específicas en la búsqueda de **MediaBay**, debe escanearlas.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección **Explorador de archivos** del **MediaBay**, navegue hasta la carpeta que quiera incluir en el escaneado.
2. Active la casilla de verificación de la carpeta para activar el escaneado.



RESULTADO

Todos los archivos que se encuentren en las carpetas escaneadas se muestran en la lista de **Resultados**. El resultado del escaneo se guarda en un archivo de base de datos.

El color de las marcas de verificación le ayuda a identificar qué carpetas y subcarpetas se escanean:

- Blanco indica que se incluyen todas las subcarpetas en el escaneado.
- Naranja indica que por lo menos se excluye una subcarpeta del escaneo.

El color de la carpeta indica el estado del escaneado:

- Rojo indica que una carpeta se está escaneando ahora mismo.
- Blanco indica que se han escaneado todas las subcarpetas.
- Amarillo indica que por lo menos hay una carpeta que todavía no se ha escaneado.

NOTA

Por favor, espere has que el **MediaBay** complete el escaneado antes de continuar con su trabajo.

Añadir favoritos

Puede añadir carpetas favoritas usando la sección **Explorador de archivos**.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección **Explorador de archivos**, navegue hasta la carpeta que quiera añadir como favorita y selecciónela.
2. Haga clic derecho en la carpeta o en el volumen, y en el menú contextual seleccione **Añadir favorito**.
3. En el diálogo **Ajustar nombre** que se abre, introduzca un nombre para la carpeta.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

- En la sección **Explorador de archivos**, se añade una nueva carpeta a la carpeta **Favoritos** con el nombre especificado.
- En la sección **Favoritos**, en el menú emergente **Seleccionar favorito definido**, está disponible el favorito añadido.
- En el rack de **Medios**, en la zona derecha de la ventana del **Proyecto**, se añade a la página de **Favoritos** una nueva baldosa con el nombre especificado.

NOTA

Los favoritos de la ventana **MediaBay** no se escanean automáticamente.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para eliminar un **Favorito**, selecciónelo en el árbol de **Favoritos** de la sección del **Explorador de archivos**, abra el menú contextual y seleccione **Eliminar favorito**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Escanear carpetas en la página 669

Refrescar vistas

Si cambia carpetas que ya están escaneadas añadiendo o eliminando archivos cuando Cubase está cerrado, debe volver a escanear las carpetas de medios correspondientes. Esto también es así si modificó atributos de su contenido de usuario usando otro programa.

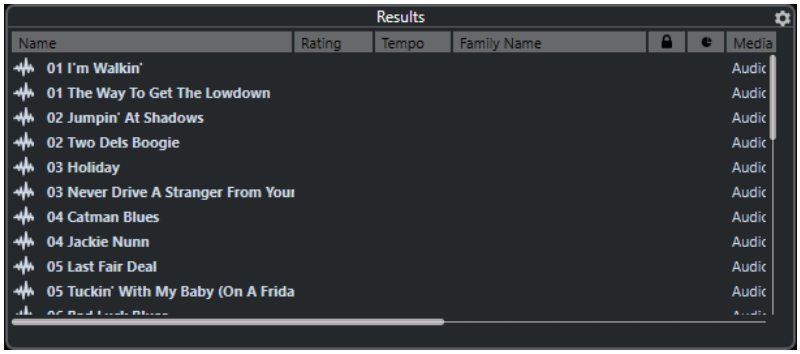
Si ha hecho cambios a sus contenidos y quiere que los cambios se vean en el **MediaBay**, debe refrescar las vistas las carpetas de medios correspondientes.

- Para refrescar una carpeta, en la sección **Explorador de archivos** del **MediaBay**, haga clic derecho en una carpeta y seleccione **Refrescar vistas**.
- Para mostrar una nueva unidad, en la sección **Explorador de archivos** del **MediaBay**, haga clic derecho en el nodo padre y seleccione **Refrescar vistas**. Luego puede escanear la unidad en busca de archivos de medios.
- Para actualizar el estado de escaneado de las carpetas después de modificar la base de datos del volumen con otro programa, haga clic derecho en la base de datos del volumen y seleccione **Refrescar vistas**.

Sección de resultados

La lista de **Resultados** muestra todos los archivos de medios que se encuentran en la carpeta seleccionada del **Explorador de archivos**.

- Para mostrar archivos de medios en la sección de **Resultados**, debe seleccionar una carpeta escaneada en la sección de **Explorador de archivos** del **MediaBay**.



NOTA

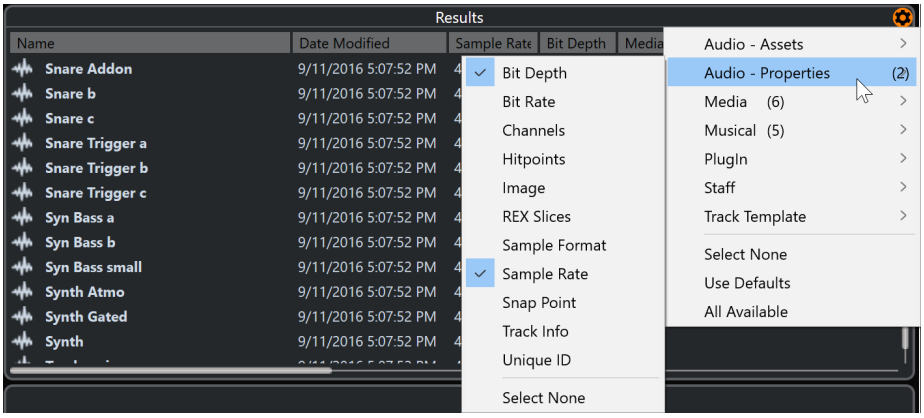
Puede especificar el número máximo de archivos que se mostrarán en la lista de **Resultados** de los **Ajustes de MediaBay**.

Configurar las columnas de la lista de resultados

Para cada tipo de medio o para combinaciones de tipos de medio, puede especificar las columnas de atributos que se mostrarán en la lista de **Resultados**.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección de **Resultados**, seleccione los tipos de medios para los que quiera hacer ajustes.
2. Haga clic en **Configurar columnas de resultado** y haga uno de lo siguiente:
   - Para mostrar columnas específicas, active o desactive las opciones respectivas en los submenús.
   - Para eliminar todas las columnas excepto **Nombre**, seleccione **Anular selección**.
   - Para mostrar las columnas por defecto, seleccione **Usar por defecto**.
   - Para mostrar todas las columnas con atributos establecidos, seleccione **Todos los disponibles**.



NOTA

Si **Permitir la edición en la lista de resultados** está activado en los **Ajustes de MediaBay**, también puede editar atributos en la lista de **Resultados**. De otro modo, solo es posible hacerlo en el **Inspector de atributos**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar el MediaBay en la página 668
Inspector de atributos en la página 685

Gestionar archivos de medios en la lista de resultados

- Para mover o copiar un archivo desde la lista de **Resultados** hasta otra ubicación, arrástrelo a otra carpeta en la sección **Explorador de archivos**.
- Para cambiar el orden de las columnas en la lista de **Resultados**, haga clic en un encabezado de una columna, y arrastre ese encabezado hasta otra posición.
- Para eliminar un archivo, haga clic derecho en él en la lista y seleccione **Suprimir**. El archivo se borra permanentemente de su ordenador.

IMPORTANTE

Si borra un archivo usando el Explorador de archivos/Finder de macOS, este todavía se muestra en la lista de **Resultados**, aunque no esté ya disponible para el programa. Para remediarlo, vuelva a escanear la carpeta correspondiente.

Permutar la lista de resultados

Puede mostrar las entradas de la lista de **Resultados** en un orden aleatorio.

- Para barajar la lista de **Resultados**, haga clic en el botón **Permutar resultados** en la barra de herramientas del **MediaBay**.

Encontrar la ubicación de un archivo

Puede mostrar la ubicación de un archivo en su sistema en el Explorador de archivos/Finder de macOS.

NOTA

Esta función no está disponible en archivos que forman parte de un archivo VST Sound.

PROCEDIMIENTO

- En la lista de **Resultados**, haga clic derecho en un archivo y seleccione **Mostrar en Explorador**/**Mostrar en Finder**.

RESULTADO

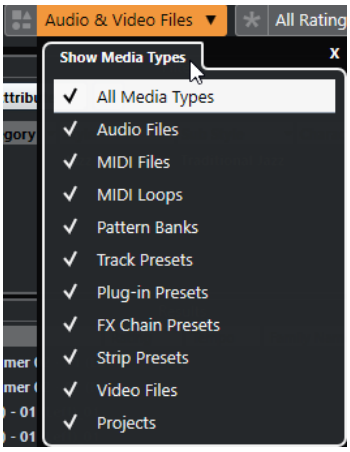
El Explorador de archivos/Finder de macOS se abre y el archivo correspondiente se resalta.

Filtrado según el tipo de medio

Puede configurar la lista de **Resultados** para que muestre solo un tipo de medio particular, o una combinación de tipos de medios.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas del **MediaBay**, abra el selector de **Mostrar tipos de medios**.



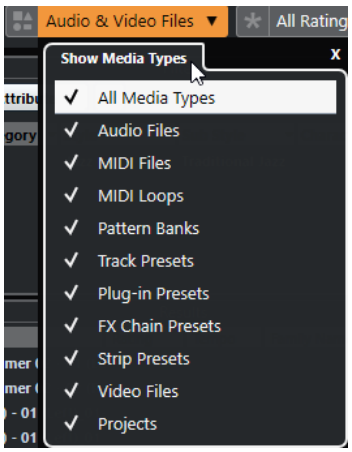
2. Puede activar los tipos de medio que quiere que se muestren en la lista de **Resultados**.

RESULTADO

Los archivos se filtran por el tipo de medio seleccionado.

Selector Mostrar tipos de medios

Puede activar los tipos de medios que quiere que se muestren en la lista de **Resultados**.



Están disponibles los siguientes tipos de medios:

Archivos de audio

Muestra todos los archivos de audio. Los formatos soportados son `.wav`, `.w64`, `.aiff`, `.aifc`, `.rex`, `.rx2`, `.mp3`, `.mp2`, `.ogg`, `.wma` (solo Windows).

Archivos MIDI

Muestra todos los archivos MIDI (extensión de archivo `.mid`).

Loops MIDI

Muestra todos los loops MIDI (extensión de archivo `.midiloop`).

Bancos de patterns

Muestra todos los bancos de patterns (extensión de archivo `.patternbank`). Los bancos de patterns los genera el plug-in MIDI **Beat Designer**. Para más información, vea el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

Presets de pista

Muestra todos los presets de pista para pistas de audio, MIDI e instrumento (extensión de archivo `.trackpreset`). Los presets de pista son una combinación de ajustes de pista, efectos, y ajustes de **MixConsole** que se pueden aplicar a las nuevas pistas de varios tipos.

Presets de plug-ins

Muestra todos los presets VST de plug-ins de instrumentos y efectos. Además, se listan los presets de EQ que grabe en **MixConsole**. Estos presets contienen todos los ajustes de parámetros para un plug-in particular. Se pueden usar para aplicar sonidos a pistas de instrumento y efectos a pistas de audio.

Presets de strip

Muestra todos los presets de strip (extensión de archivo `.strippreset`). Estos presets contienen cadenas de efectos de channel strip.

Presets de cadena de FX

Muestra todos los presets de cadenas de efectos (extensión de archivo `.fxchainpreset`). Estos presets contienen cadenas de efectos de inserción.

Archivos de video

Muestra todos los archivos de video.

Proyectos

Muestra todos los archivos de proyectos (de Cubase, Nuendo): `.cpr`, `.npr`.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preescuchar bancos de patterns en la página 680
Presets de pista en la página 197
Guardar/Cargar presets de strip en la página 412
Guardar/Cargar presets de EQ en la página 404
Guardar/Cargar presets de cadena de FX en la página 401
Compatibilidad con archivos de video en la página 1140

Filtrar según puntuación

Con el **Filtro de puntuación**, puede filtrar archivos según sus puntuaciones.

NOTA

El **Filtro de puntuación** no está disponible en el rack de **Medios**, en la zona derecha.

PROCEDIMIENTO

- En la sección **Filtro de puntuación** de la barra de herramientas del **MediaBay**, seleccione un valor en el menú emergente **Filtro de puntuación**.

Realizar una búsqueda de texto

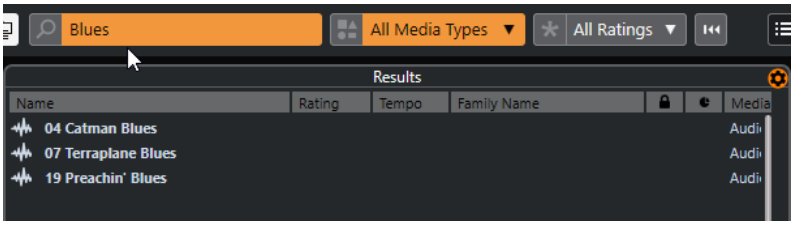
Puede realizar una búsqueda de texto de la lista de **Resultados**. Si introduce texto en el campo de búsqueda de texto en la barra de herramientas del **MediaBay**, solo se muestran los archivos de medios cuyos atributos coinciden con el texto introducido.

NOTA

El campo **Buscar MediaBay** tiene la misma función que el operador **encaja** del filtro lógico. Sin embargo, la búsqueda se aplica a todos los atributos de archivo.

- Haga clic en el campo e introduzca el texto que quiera encontrar.

  Por ejemplo, si está buscando todos los loops de audio con sonidos de batería, introduzca «drum» en el campo de búsqueda. Los resultados de la búsqueda contendrán loops llamados «Drums 01», «Drumloop», «Snare Drum», etc. También se encuentran todos los archivos de medios con el atributo de categoría **Drum&Percussion**, o cualquier otro atributo que contenga la palabra «drum». También puede añadir apóstrofes para encontrar coincidencias exactas para las palabras entradas y usar operadores booleanos.



- Para reinicializar la búsqueda de texto, borre el texto o haga clic en **Reinicializar filtros**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Filtro lógico en la página 681

Búsqueda de texto booleana

Puede realizar búsquedas avanzadas, usando operadores booleanos o comodines.

Puede usar los siguientes elementos:

And [+]

[a and b]

Al introducir cadenas separadas por «and» (o el signo más), todos los archivos encontrados contienen tanto a como b.

[And] es el valor por defecto cuando no se usa ningún operador booleano, por ejemplo, también puede introducir [a b].

Or [,]

[a or b]

Al introducir cadenas separadas por «or» (o una coma), todos los archivos encontrados contienen a ó b, o ambos.

Not [-]

[not b]

Al introducir texto precedido por «not» (o un signo menos), se encuentran todos los archivos que no contienen b.

Paréntesis [()]

[(a or b) + c]

Usando paréntesis puede agrupar cadenas de texto. En este ejemplo, se buscan archivos que contengan c y, o bien a, o bien b.

Comillas [«»]

[«su texto de la búsqueda»]

Con las comillas puede definir secuencias de varias palabras. Los archivos que se encuentran contienen la secuencia de palabras que introdujo.

IMPORTANTE

Cuando busque nombres de archivos que contengan un guion, ponga el texto de la búsqueda entre comillas. De otro modo el programa trataría el guion como si fuera el operador booleano «not».

NOTA

Estos operadores también se pueden usar para filtrado lógico.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Aplicar un filtro lógico en la página 681

Restablecer la lista de resultados

Puede restablecer todos los ajustes y resultados de filtrado.

- En la barra de herramientas del **MediaBay**, haga clic en **Reinicializar filtro**.

Sección Preescuchar

Puede preescuchar archivos individuales en la sección **Preescuchar** para encontrar cuál de ellos usar en su proyecto.

Los elementos visibles en esta sección y sus funciones dependen del tipo de medio.

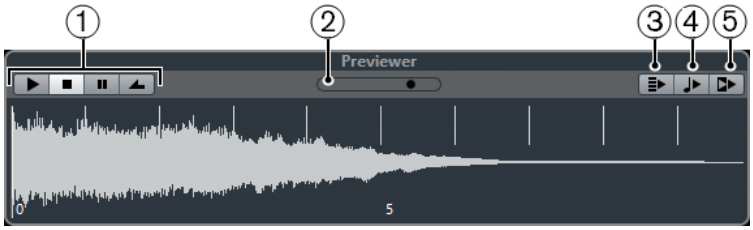
IMPORTANTE

La sección **Preescuchar** no está disponible en archivos de video, archivos de proyecto y presets de pista de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ajustes de MediaBay en la página 695

Preescuchar archivos de audio

Preescuchar archivos de audio le permite escuchar los archivos de audio antes de usarlos en su proyecto.



1 **Controles de transporte**

Iniciar, detener, pausar y buclear la preescucha.

2 **Fader de volumen de preescucha**

Especifica el nivel de la preescucha.

3 **Reproducir automáticamente selección de nuevos resultados**

Reproduce automáticamente el archivo seleccionado.

4 **Alinear tiempos a proyecto**

Reproduce el archivo seleccionado en sincronía con el proyecto, empezando en la posición del cursor del proyecto. Tenga en cuenta que esto puede aplicar una corrección de tiempo en tiempo real a su archivo de audio.

NOTA

Si importa un archivo de audio en su proyecto en el que **Alinear tiempos a proyecto** esté activado en **Preescuchar**, se activa automáticamente el **Modo musical** para el evento correspondiente.

5 **Esperar a reproducir el proyecto**

Sincroniza las funciones de reproducción y detención de la barra de **Transporte** con los botones de reproducción y detención de la sección **Preescuchar**.

Para usar esta opción en toda su amplitud, ponga el localizador izquierdo al inicio de un compás, luego inicie la reproducción del proyecto usando la barra de **Transporte**. Los bucles que ahora seleccione en la lista de **Resultados** empiezan junto con el proyecto en perfecta sincronía.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Modo musical en la página 562

Usar rangos de selección

Puede especificar rangos de selección para preescuchar una sección en particular de un archivo de audio e insertarla en el proyecto.

NOTA

Los rangos de selección no se pueden usar cuando la opción **Alinear tiempos a proyecto** está activada en **Preescuchar**.

- Para seleccionar un rango, mueva el ratón sobre la parte superior de la forma de onda, para que se convierta en un lápiz, haga clic y arrastre.



- Para ajustar los bordes del rango de selección, arrastre las manecillas.

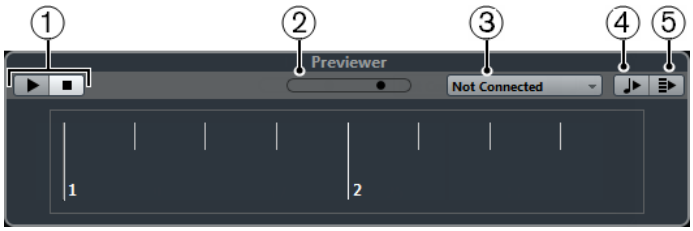


- Para deseleccionar el rango, arrastre ambos manipuladores hasta la izquierda del todo.

Preescuchar archivos MIDI

Preescuchar archivos MIDI le permite escuchar los archivos MIDI antes de usarlos en su proyecto.

- Para preescuchar un archivo MIDI, cargue un instrumento VST y selecciónelo como dispositivo de salida en el menú emergente **Seleccionar salida MIDI**.



1 **Controles de transporte**

Inician y detienen la preescucha.

2 **Fader de volumen de preescucha**

Especifica el nivel de la preescucha.

3 **Salida**

Le permite seleccionar el dispositivo de salida.

4 **Alinear tiempos a proyecto**

Reproduce el archivo seleccionado en sincronía con el proyecto, empezando en la posición del cursor del proyecto. Tenga en cuenta que esto puede aplicar una corrección de tiempo en tiempo real a su archivo MIDI.

5 **Reproducir automáticamente selección de nuevos resultados**

Reproduce automáticamente el archivo seleccionado.

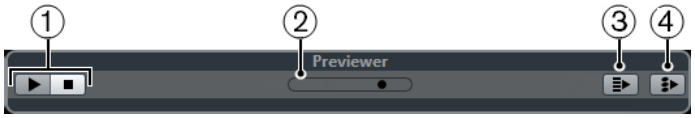
VÍNCULOS RELACIONADOS
Instrumentos VST en la página 755

Preescuchar Loops MIDI

Preescuchar loops MIDI le permite escuchar los loops MIDI antes de usarlos en su proyecto.

NOTA

Los loops MIDI siempre se reproducen en sincronía con el proyecto.



1 **Controles de transporte**

Inician y detienen la preescucha.

2 **Fader de volumen de preescucha**

Especifica el nivel de la preescucha.

3 **Reproducir automáticamente selección de nuevos resultados**

Reproduce automáticamente el archivo seleccionado.

4 **Enlazar reproducción a pista de acordes**

Transpone los eventos del loop MIDI para reproducirse en contexto con la pista de acordes. Tenga en cuenta que para ello necesita una pista de acordes con eventos de acorde.

Si esta opción está activada, e inserta un loop MIDI en el proyecto, **Seguir pista de acordes** se activa automáticamente en la pista.

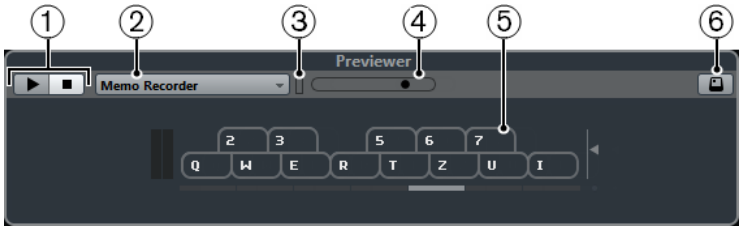
VÍNCULOS RELACIONADOS

Usar Seguir pista de acordes en la página 996

Preescuchar presets VST y presets de pista para pistas de instrumento y MIDI

Preescuchar presets VST y presets de pista le permite escuchar los presets antes de usarlos en su proyecto.

- Para preescuchar presets de pista de pistas MIDI o de instrumento y presets VST, debe enviar algunas notas MIDI al preset de pista a través de la entrada MIDI, usar un archivo MIDI, el modo **Grabador de secuencia** o a través del teclado del ordenador.



1 **Controles de transporte**

Inicia y detiene la preescucha.

2 **Modo secuencia para preescuchar**

Le permite cargar un archivo MIDI para aplicar el preset seleccionado al archivo MIDI. También puede seleccionar el modo **Grabador de secuencia**, que repite continuamente una secuencia dada de notas en bucle.

3 **Actividad de MIDI**

Le permite monitorizar mensajes MIDI entrantes.

4 **Fader de volumen de preescucha**

Especifica el nivel de la preescucha.

5 **Teclado**

Puede mostrar el **Teclado** en el modo visualización de teclado o en el modo visualización de piano.

6 **Introducción por teclado de ordenador**

Le permite usar su teclado del ordenador para preescuchar los presets.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Preescuchar presets usando el Grabador de secuencia en la página 679
Teclado en pantalla en la página 270

Preescuchar presets a través de la entrada MIDI

La entrada MIDI siempre está activa. Por ejemplo, cuando se conecta un teclado MIDI a su ordenador y se configura adecuadamente, puede empezar a tocar directamente las notas para preescuchar el preset seleccionado.

Preescuchar presets usando un archivo MIDI

PROCEDIMIENTO

1. En el menú emergente **Modo secuencia para preescuchar**, seleccione **Cargar archivo MIDI**.
2. En el diálogo de archivos que se abre, seleccione un archivo MIDI y haga clic en **Abrir**.
   Se muestra el nombre del archivo MIDI en el menú emergente.
3. Haga clic en **Reproducir** a la izquierda del menú emergente.

RESULTADO

Las notas recibidas del archivo MIDI se reproducen ahora con los ajustes del preset de pista aplicados.

NOTA

Los archivos MIDI usados recientemente se mantienen en el menú, para un rápido acceso. Para eliminar una entrada de esta lista, selecciónela en el menú y luego seleccione **Eliminar archivo MIDI**.

Preescuchar presets usando el Grabador de secuencia

El modo **Grabador de secuencia** repite continuamente una secuencia dada de notas en bucle.

NOTA

No puede usar el modo **Grabador de secuencia** cuando preescucha presets usando un archivo MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. En el menú emergente **Modo secuencia para preescuchar**, seleccione **Grabador de secuencia**.
2. Active **Reproducir**.
3. Toque algunas notas en el teclado MIDI o en el teclado del ordenador.

RESULTADO

Las notas se reproducen con el preset de instrumento que está seleccionado en la sección de **Resultados**.

Cuando deja de tocar notas y espera 2 segundos, la secuencia de notas que haya tocado hasta este momento se reproduce en un bucle continuo.

Para usar otra secuencia, empiece a introducir notas de nuevo.

Preescuchar presets a través del teclado del ordenador

NOTA

Si activa **Introducción por teclado de ordenador**, el teclado del ordenador se usa exclusivamente para la sección **Preescuchar**. Sin embargo, puede seguir usando los siguientes

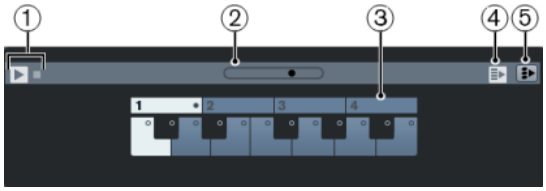
comandos de teclado: **Ctrl/Cmd** - **S** (Guardar), **Num** ***** (Iniciar/Detener grabación), **Espacio** (Iniciar/Detener reproducción), **Num** **1** (Ir al localizador izquierdo), **Supr** o **Retroceso**, **Num** **/** (Ciclo act./desact.) y **F2** (Mostrar/Ocultar barra de transporte).

PROCEDIMIENTO

1. Active la **Introducción por teclado de ordenador**.
2. Reproduzca algunas notas en el teclado del ordenador.

Preescuchar bancos de patterns

Preescuchar bancos de patterns le permite escuchar los bancos de patterns antes de usarlos en su proyecto.



1 Controles de transporte

Inician y detienen la preescucha.

2 Fader de volumen de preescucha

Especifica el nivel de la preescucha.

3 Teclado

El teclado le permite preescuchar el banco de patterns seleccionado. En la sección **Preescuchar**, elija un subbanco (el número de arriba) y un pattern (una tecla), y haga clic en **Reproducir**.

Un banco de patterns contiene 4 subbancos que a su vez contienen 12 patrones cada uno.

Los subbancos pueden contener patterns vacíos. Seleccionar un pattern vacío en la sección **Preescuchar** no tiene ningún efecto. Los patrones que contienen datos tienen un círculo en la parte de arriba de la tecla en el visor.

4 Reproducir automáticamente selección de nuevos resultados

Reproduce automáticamente el archivo seleccionado.

5 Enlazar reproducción a pista de acordes

Transpone los eventos del banco de patterns para reproducirse en contexto con la pista de acordes. Tenga en cuenta que para ello necesita una pista de acordes con eventos de acorde.

NOTA

Puede crear patrones de percusión con el plug-in MIDI **Beat Designer**. Puede encontrar información detallada acerca del **Beat Designer** y de sus funciones en el documento aparte **Referencia de plug-ins**, en el capítulo **Efectos MIDI**.

Sección Filtros

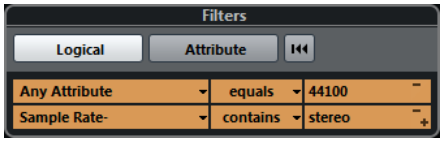
El **MediaBay** le permite refinar sus búsquedas de archivos. Tiene dos posibilidades: filtrado **Lógico** o por **Atributo**.

Filtro lógico

El filtro lógico le permite configurar condiciones de búsqueda complejas que deben darse para encontrar archivos.

NOTA

El **Filtro lógico** no está disponible en el rack de **Medios**, en la zona derecha.



contiene

El resultado de la búsqueda debe contener el texto o número especificado en el campo de texto de la derecha.

encaja con palabras

El resultado de la búsqueda debe coincidir con las palabras especificadas en el campo de texto de la derecha.

omite

El resultado de la búsqueda no debe contener el texto o número especificado en el campo de texto de la derecha.

es igual a

El resultado de la búsqueda se debe corresponder exactamente con el texto o número especificado en el campo de texto de la derecha, incluyendo cualquier extensión de archivo. Las búsquedas de texto no son sensibles a mayúsculas ni minúsculas.

>=

El resultado de la búsqueda debe ser mayor o igual que el número especificado en el campo de texto de la derecha.

<=

El resultado de la búsqueda debe ser menor o igual que el número especificado en el campo de texto de la derecha.

está vacío

Use esta opción para encontrar archivos a los que todavía no se les haya especificado ningún atributo.

encaja

El resultado de la búsqueda debe incluir el texto o número introducido en el campo de texto de la derecha. También puede usar operadores booleanos. Añada apóstrofes para encontrar coincidencias exactas de las palabras introducidas, por ejemplo ‘drum’ y ‘funky’. Esta opción le permite una búsqueda de texto muy avanzada.

en el rango

Si esta opción está seleccionada, puede especificar un límite inferior y un límite superior de búsqueda en los campos a la derecha.

Aplicar un filtro lógico

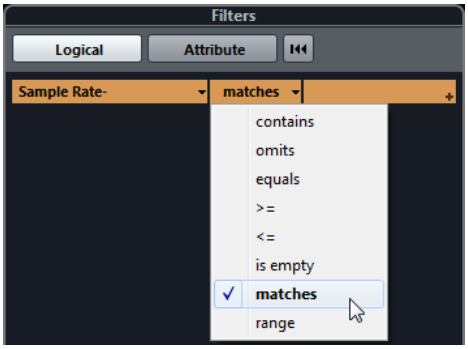
Para encontrar rápidamente archivos de audio específicos, puede buscar por un valor específico de atributo de archivo, por ejemplo.

PRERREQUISITO

La carpeta en la que quiere buscar archivos está seleccionada.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección **Filtros**, active **Lógico**.
2. Haga clic en **Buscar en estos atributos** para abrir el diálogo **Seleccionar atributos de filtrado**.
3. Seleccione los atributos que quiera usar.
   Si selecciona más de un atributo, los archivos encontrados coinciden con uno o con otro atributo.
4. Haga clic en **Aceptar**.
5. En el menú emergente de condición, seleccione uno de los operadores de búsqueda.



6. Introduzca el texto o número que quiera encontrar en el campo de la derecha.

   NOTA

   Si introduce 2 o más cadenas o líneas de filtrado, los archivos que se encuentran coinciden con todas las cadenas o las líneas de filtrado.

   - Para añadir más de una cadena en el campo de texto, introduzca un **Espacio** entre ellos.
   - Para añadir otra línea de filtrado, haga clic en el botón **+**, a la derecha del campo de texto. Puede añadir hasta siete líneas de filtrado en las que puede definir más condiciones de búsqueda.
   - Para eliminar una línea de filtrado, haga clic en **-**.
   - Para reinicializar todos los campos de búsqueda a sus valores por defecto, haga clic en **Reinicializar filtro** en la parte superior de la sección **Filtros**.

RESULTADO

La lista de **Resultados** se actualiza automáticamente, mostrando solo los archivos que se corresponden con sus condiciones de búsqueda.

Búsqueda de texto avanzada

Puede realizar búsquedas de texto avanzadas usando operadores booleanos.

PRERREQUISITO

La carpeta en la que quiere buscar archivos está seleccionada.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección **Filtros**, active **Lógico**.
2. Seleccione un atributo en el menú emergente **Buscar en estos atributos** o mantenga el ajuste **Cualquier atributo** activado.
3. Ajuste la condición a **encaja**.

4. Especifique el texto que quiere buscar en el campo de la derecha usando operadores booleanos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Realizar una búsqueda de texto en la página 674

Atributos de archivos de medios

Los atributos de archivos de medios son conjuntos de metadatos que ofrecen información adicional acerca del archivo.

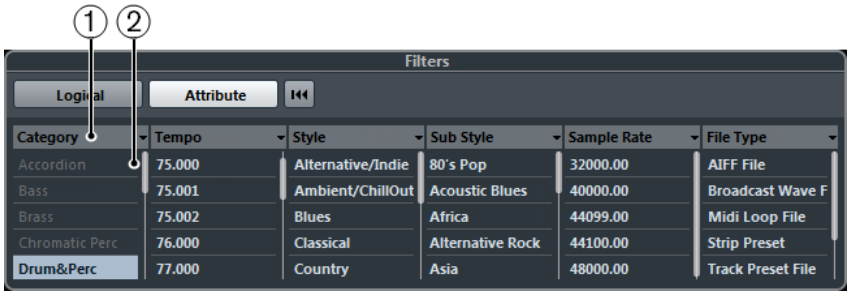
Los diferentes tipos de archivos de medios tienen diferentes atributos. Por ejemplo, los archivos de audio `.wav` tienen atributos tales como nombre, duración, tamaño, frecuencia de muestreo, conjunto de contenidos, etc., mientras que los archivos `.mp3` tienen más atributos tales como artista o género.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Inspector de atributos en la página 685

Filtro de atributos

Asignar valores de atributos a sus archivos facilita la organización de sus archivos de medios. El filtro de **Atributo** le permite ver y editar algunos de los atributos de archivos estándar que se encuentran en sus archivos de medios.

Si hace clic en **Atributo**, la sección **Filtros** muestra todos los valores que se han especificado para las categorías de atributos mostradas. Seleccionar uno de estos valores filtra los resultados para mostrar solo los archivos a los que este valor de atributo está asignado.



1 Títulos de columnas de atributos

Le permiten seleccionar diferentes categorías de atributos. Si las columnas son lo suficientemente anchas, el número de archivos que coinciden con estos criterios se muestra a la derecha de este valor.

2 Valores de atributos

Muestra los valores de atributos y con qué frecuencia aparece cierto atributo en sus archivos de medios.

NOTA

- Algunos atributos están enlazados directamente los unos con los otros. Por ejemplo, para cada valor de categoría, hay ciertos valores de subcategorías disponibles. Cambiar el valor en una de esas columnas de atributo muestra diferentes valores en la otra columna.
- Cada columna de atributo muestra solo los valores de atributos encontrados.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Inspector de atributos en la página 685

Aplicar un filtro de atributo

Con el filtro de **Atributo** puede encontrar rápidamente archivos de medios etiquetados con ciertos atributos.

- Para aplicar un filtro de **Atributo**, seleccione un valor de atributo.

  La lista de **Resultados** se filtra en consecuencia. Aplique más filtros de atributos para restringir el resultado aún más.
- Para encontrar archivos que concuerden con uno u otro atributo, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en diferentes valores de atributos en la misma columna.
- Para cambiar los valores de atributos mostrados de una columna, haga clic en el título de la columna de atributo y seleccione otro atributo.

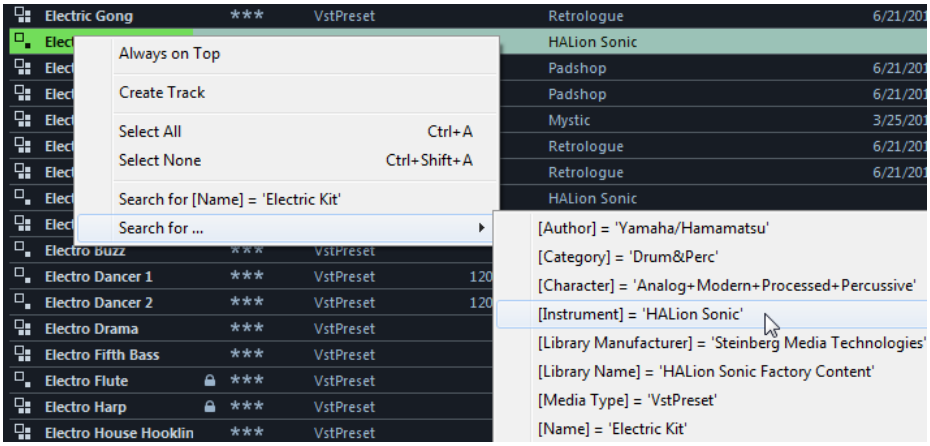
NOTA

Los atributos de papeles (characters) siempre forman una condición Y.

Realizar una búsqueda de menú contextual

Puede buscar otros archivos que tengan el mismo atributo que el archivo seleccionado. Esto le permite encontrar todos los archivos que tienen un valor en común, por ejemplo, si quiere ver todos los archivos que se crearon el mismo día.

- En la lista de **Resultados** o en el **Inspector de atributos**, haga clic derecho en un archivo y seleccione el valor del atributo que quiera buscar en el submenú **Buscar por**.

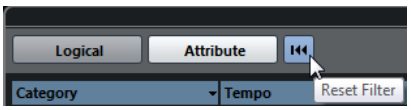


  La sección **Filtros** cambia automáticamente al filtrado **Lógico** y se muestra la línea de condición de filtrado correspondiente.
- Para restablecer el filtro, haga clic en **Retroceder**.

Reinicializar el filtro

PROCEDIMIENTO

- Para restablecer el filtro, haga clic en **Reinicializar filtro**, en la parte superior de la sección **Filtros**.



  Esto también restablece la lista de **Resultados**.

Inspector de atributos

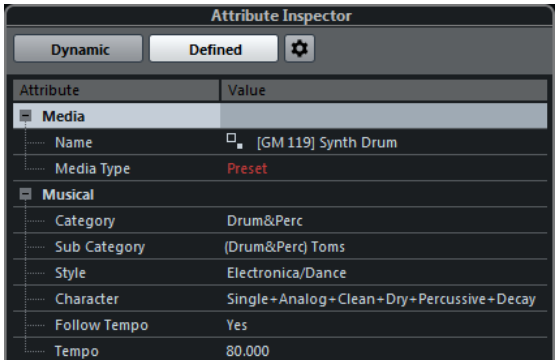
Cuando ha seleccionado uno o más archivos en la lista de **Resultados**, el **Inspector de atributos** muestra una lista de atributos y sus valores.

NOTA

El **Inspector de atributos** no está disponible en el rack de **Medios**, en la zona derecha.

En el **Inspector de atributos**, también puede editar y añadir nuevos valores de atributos.

Los atributos disponibles se dividen en varios grupos (Medios, Musical, Preset, etc.), para hacer la lista manejable y facilitar la búsqueda de elementos.



Dinámico

Muestra todos los valores disponibles de los archivos seleccionados.

Definido

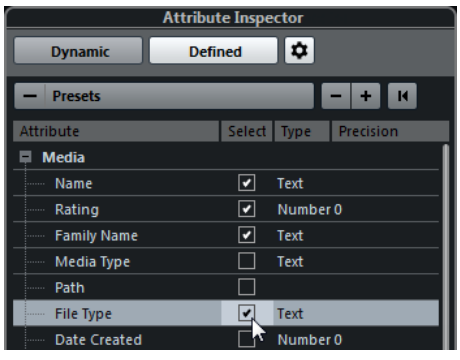
Muestra un conjunto de atributos configurados para el tipo de medio seleccionado, sin importar si los valores correspondientes están disponibles en los archivos seleccionados.

Configurar atributos definidos

Activa el modo de configuración en el que puede configurar los atributos que se muestran en el **Inspector de atributos**.

Modo de configuración

Cuando hace clic en **Configurar atributos definidos**, se activa el modo de configuración.



Seleccionar tipos de medios

Le permite seleccionar los tipos de medios que se muestran en la página de **Resultados**.

Añadir atributo de usuario

Abre el diálogo **Añadir atributo de usuario**, en el que puede añadir atributos de usuario personalizados. Ahora puede seleccionar el **Tipo de atributo** y el **Nombre mostrado**.

Reinicializar a valor por defecto

Restablece la lista de atributos a los valores por defecto.

Atributo

Muestra el nombre del atributo.

Seleccionar

Muestra si un atributo está activado o desactivado.

Tipo

Muestra si el valor de un atributo es un número, texto, o un valor Sí/No.

Precisión

Muestra el número de decimales mostrados en atributos numéricos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Atributos de archivos de medios en la página 683
Gestionar listas de atributos en la página 688

Editar atributos

Las funciones de búsqueda, especialmente el filtro de atributos, son una herramienta de gestión de medios muy potente cuando se hace un uso extensivo del etiquetado, es decir, al añadir y editar atributos.

Los archivos de medios se organizan normalmente en estructuras complejas de carpetas para ofrecer una manera lógica de guiado para el usuario hasta ciertos archivos, con los nombres de archivos y/o carpetas indicando el instrumento, estilo, tempo, etc.

Las etiquetas le ayudan a encontrar un sonido o bucle en particular con una estructura de carpetas así.

Editar atributos en el Inspector de atributos

En el **Inspector de atributos**, puede editar valores de atributos de varios archivos de medios. Los valores de los atributos se pueden elegir desde listas emergentes, se pueden introducir como texto o números, o se pueden ajustar a los valores Sí o No.

NOTA

- Cambiar un valor de un atributo en el **Inspector de atributos** cambia permanentemente el archivo correspondiente, a menos que el archivo esté protegido contra escritura o forme parte de un archivo VST Sound.
- Algunos atributos no se pueden editar. En este caso, el formato del archivo no permite cambiar este valor, o cambiar un valor en particular no tiene sentido. Por ejemplo, no puede cambiar el tamaño del archivo en el **MediaBay**.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de **Resultados**, seleccione los archivos para los que quiera hacer ajustes.

   Los valores de atributos correspondientes se visualizan en el **Inspector de atributos**.

   También puede seleccionar varios archivos y hacer ajustes en ellos a la vez. La única excepción es el atributo nombre, que debe ser único para cada archivo.
2. En el **Inspector de atributos**, haga clic en la columna **Valor** de un atributo.

Dependiendo del atributo seleccionado, pasa lo siguiente:

- Para la mayoría de los atributos se abre un menú emergente desde el que puede elegir un valor. Algunos menús emergentes también tienen una entrada **más** para abrir una ventana con más valores de atributo.
- Para el atributo de **Puntuación**, puede hacer clic en la columna **Valor** y arrastrar hacia la izquierda o la derecha para modificar el ajuste.
- Para el atributo **Papel** (grupo Musical), se abre el diálogo **Editar papel**. Para definir valores, haga clic en un botón radial de la parte izquierda o derecha y luego en **Aceptar**.

3. Establezca el valor del atributo.

   Para suprimir el valor del atributo de los archivos seleccionados, haga clic derecho en la columna **Valor** correspondiente y seleccione **Eliminar atributo** del menú contextual.

Editar atributos en la lista de resultados

También puede editar atributos directamente en la lista de **Resultados**. Esto le permite asignar atributos a un número de archivos de loop, por ejemplo.

PRERREQUISITO

Permitir la edición en la lista de resultados está activado en los **Ajustes de MediaBay**.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de **Resultados**, seleccione los archivos para los que quiera hacer ajustes.

   Puede hacer ajustes a varios archivos a la vez, excepto para el atributo de nombre, que debe ser diferente para cada archivo.

2. Haga clic en la columna para el valor que quiera cambiar y haga los cambios que desee.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ajustes de MediaBay en la página 695

Editar atributos de múltiples archivos a la vez

Puede editar atributos de múltiples archivos al mismo tiempo.

NOTA

Si edita un gran número de archivos simultáneamente, el procesado de sus ediciones puede llevar algún tiempo.

La edición de atributos se ejecuta en segundo plano para que pueda continuar con su trabajo. El **Contador de atributos**, en la barra de herramientas de **MediaBay**, muestra cuántos archivos aún se están actualizando.

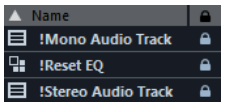
VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de MediaBay en la página 666

Editar atributos de archivos protegidos contra escritura

Los archivos de medios pueden estar protegidos contra escritura por varias razones: el contenido puede que lo proporcione alguien que protegió los archivos contra escritura, el formato de archivo podría restringir operaciones de escritura del **MediaBay**, etc.

En el **MediaBay**, el estado de protección contra escritura en archivos se muestra como atributo en el **Inspector de atributos** y en la columna **Write Protection** de la lista de **Resultados**.



IMPORTANTE

Puede definir valores de atributos de archivos protegidos contra escritura en el **MediaBay**. Estos cambios solo se guardan en el archivo de base de datos de **MediaBay**, no se guardan en el disco. Esto significa que, si elimina las preferencias, se pierden estos cambios.

NOTA

Si las columnas **Write Protection** y/o **Pending Tags** no están visibles, active los atributos correspondientes del tipo de archivo en el **Inspector de atributos**.

- Para establecer o eliminar el atributo de protección contra escritura de un archivo, haga clic derecho en el archivo en la lista de **Resultados** y seleccione **Activar protección de escritura/Quitar protección de escritura**.

  Esto solo es posible si el tipo de archivo le permite operaciones de escritura y si tiene los permisos necesarios del sistema operativo.
- Cuando especifica valores de atributos para un archivo que está protegido contra escritura, esto se refleja en la columna **Pending Tags**, junto a la columna **Write Protection**, en la lista de **Resultados**.

  Si vuelve a escanear el contenido del **MediaBay** y ha cambiado un archivo de medios en su disco duro desde el último escaneo, se pierden todas las etiquetas pendientes para este archivo.
- Si un archivo tiene etiquetas pendientes y quiere escribir los atributos al archivo, debe eliminar la protección contra escritura, luego hacer clic derecho en el archivo y seleccionar **Escribir etiquetas en archivo**.

NOTA

Si usa otros programas distintos de Cubase para cambiar el estado de protección de escritura de archivos, debe volver a escanear los archivos en el **MediaBay** para reflejar estos cambios.

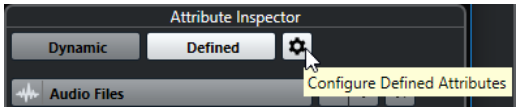
VÍNCULOS RELACIONADOS
Desactivar las preferencias en la página 1199
Editar atributos en la página 686

Gestionar listas de atributos

En el **Inspector de atributos**, puede definir qué atributos se muestran en la lista de **Resultados** y en el mismo **Inspector de atributos**. Puede configurar conjuntos de atributos individualmente en diferentes tipos de medios.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector de atributos**, haga clic en **Definido**.
2. Haga clic en **Configurar atributos definidos** para entrar en el modo de configuración.



3. Abra el menú emergente **Seleccionar tipos de medios**, active los tipos de medios que quiera mostrar, y haga clic en cualquier lugar en el **MediaBay**.

El **Inspector de atributos** ahora muestra una lista de todos los atributos disponibles para estos tipos de medio.

- Si ha activado más de un tipo de medio, sus ajustes afectan a todos los tipos seleccionados. Una marca de verificación naranja indica que los ajustes de visualización actuales de un atributo difieren para los tipos de medio seleccionados.
- Los ajustes de visualización hechos para la opción **Tipos de archivo mixtos** se aplican si selecciona archivos de tipos de medio diferentes en la lista de **Resultados** o en el **Inspector de atributos**.

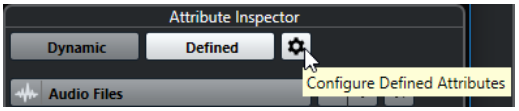
4. Active los atributos que quiera que se muestren.
   Puede editar varios atributos simultáneamente.
5. Haga clic en **Configurar atributos definidos** de nuevo para salir del modo de configuración.

Definir atributos de usuario

Puede definir sus propios atributos y guardarlos en la base de datos de **MediaBay** y los correspondientes archivos de medios. Cubase reconoce todos los atributos de usuario incluidos en archivos de medios.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector de atributos**, haga clic en **Definido**.
2. Haga clic en **Configurar atributos definidos** para entrar en el modo de configuración.



3. Haga clic en **+**.
4. En el diálogo **Añadir atributo de usuario**, especifique el **Tipo de atributo** y el **Nombre mostrado**.
   El nombre mostrado debe ser único en la lista de atributos. El campo **Nombre de base de datos** indica si tal nombre es válido o no.
5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

El nuevo atributo se añade a la lista de atributos disponibles y se muestra en el **Inspector de atributos** y en la lista de **Resultados**.

Trabajar con el MediaBay

Cuando trabaja con muchos archivos de música, el **MediaBay** le ayuda a encontrar y organizar su contenido. Después de escanear sus carpetas, todos los archivos de medios encontrados de los formatos soportados se listan en la sección de **Resultados**.

Puede configurar **Favoritos**, es decir, carpetas o directorios de su sistema que contienen archivos de medios. Normalmente los archivos están organizados de una cierta manera en su ordenador. Puede que tenga carpetas reservadas para contenidos de audio, carpetas para efectos especiales, carpetas para combinaciones de sonidos de ruido ambiente que necesite para una cierta toma de cine, etc. Todas ellas se pueden establecer como diferentes **Favoritos** en el **MediaBay**, permitiéndole limitar los archivos disponibles en la lista de **Resultados** según el contexto.

Usando las opciones de búsqueda y filtrado, puede acotar los resultados.

Puede insertar los archivos en su proyecto haciendo arrastrar y soltar, haciendo doble clic, o usando las opciones del menú contextual.

Usar archivos de medios

La ventana del **MediaBay**, y el rack de **Medios** en la zona derecha de la ventana del **Proyecto**, le ofrecen varias posibilidades de buscar archivos, loops, muestras, presets y patrones específicos, que podrá usar en su proyecto.

Una vez ha encontrado los archivos de medios que buscaba, puede cargarlos en su proyecto.

Cargar loops y muestras

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - En el **MediaBay**, abra el selector de tipos de medio, haga clic en **Archivos MIDI**, **Archivos de audio** o **Loops MIDI** y seleccione un archivo de medios.
   - En el rack de **Medios**, en la zona derecha, haga clic en el cuadro **Loops y muestras** y haga clic en los siguientes cuadros hasta que pueda seleccionar los archivos de medios en la lista de **Resultados**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Haga doble clic en un archivo de medios para crear una nueva pista de instrumento o de audio con el archivo cargado.
   - Arrastre el archivo de medios a una pista del visor de eventos.

RESULTADO

El archivo de medios se inserta en la nueva pista, o en la posición de inserción.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Selector Mostrar tipos de medios en la página 673

Cargar presets de pista

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - En el **MediaBay**, abra el selector de tipos de medio, haga clic en **Presets de pista** y seleccione un preset.
   - En el rack de **Medios**, en la zona derecha, haga clic en **Presets** > **Presets de pista** y haga clic en los siguientes cuadros hasta que pueda seleccionar el preset en la lista de **Resultados**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Haga doble clic en el preset de pista para crear una nueva pista con el preset cargado.
   - Arrastre el preset de pista a una pista para aplicar el preset a la pista.

RESULTADO

Se aplica el preset a la pista, y se cargan todos los ajustes del preset.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Selector Mostrar tipos de medios en la página 673

Cargar presets de instrumento

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - En el **MediaBay**, abra el selector de tipos de medio, haga clic en **Presets de plug-ins** y seleccione un preset para un plug-in de instrumento.
   - En el rack de **Medios**, en la zona derecha, haga clic en el cuadro de **Instrumentos VST** y haga clic en los siguientes cuadros hasta que pueda seleccionar el preset en la lista de **Resultados**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Haga doble clic en el preset de instrumento para crear una nueva pista de instrumento con el preset de instrumento cargado.
   - Arrastre el preset de instrumento para crear una nueva pista de instrumento con el preset de instrumento cargado.
   - Arrastre el preset de instrumento al visor de eventos para crear una nueva pista de instrumento con el preset de instrumento cargado.
   - Arrastre el preset de instrumento a una pista de instrumento para aplicar el preset a la pista.

RESULTADO

El instrumento se carga como una pista de instrumento, y el preset se aplica a la pista de instrumento.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir instrumentos VST a proyectos en la página 662
Selector Mostrar tipos de medios en la página 673

Cargar presets de plug-ins de efectos

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - En el **MediaBay**, abra el selector de tipos de medio, haga clic en **Presets de plug-ins** y seleccione un preset.
   - En el rack de **Medios**, en la zona derecha, haga clic en **Presets** > **Presets de efectos VST** y haga clic en los siguientes cuadros hasta que pueda seleccionar el preset en la lista de **Resultados**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Arrastre el preset de plug-in a una pista de audio o a su sección **Inserciones**, en el **Inspector**.
   - Arrastre el preset de plug-in a un área vacía de la lista de pistas.

RESULTADO

Si arrastró el preset de plug-in a una pista de audio, se rellenan las tres primeras ranuras de inserción con el plug-in correspondiente. Si no hay más ranuras libres disponibles, se muestra un aviso.

Si ha arrastrado el preset de plug-in a un área vacía de la lista de pistas, se crea una nueva pista de canal FX y se rellenan las primeras ranuras de inserción de esta nueva pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Selector Mostrar tipos de medios en la página 673
Añadir efectos VST a proyectos en la página 662

Cargar presets de cadena de FX

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - En el **MediaBay**, abra el selector de tipos de medio, haga clic en **Presets de cadena de FX** y seleccione un preset.
   - En el rack de **Medios**, en la zona derecha, haga clic en **Presets** > **Presets de cadena de FX** y haga clic en los siguientes cuadros hasta que pueda seleccionar el preset en la lista de **Resultados**.
2. En la ventana de **Proyecto**, seleccione una pista de audio.
3. Arrastre el preset desde el **MediaBay** o desde el rack de **Medios** y deposítelo en la sección de **Inserciones** abierta del **Inspector**.

RESULTADO

Se aplica el **Preset de cadena de FX** a la pista y se cargan todos los ajustes del preset. Cualquier inserción que se haya cargado previamente se sobrescribirá.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Selector Mostrar tipos de medios en la página 673

Cargar presets de strip

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - En el **MediaBay**, abra el selector de tipos de medio, haga clic en **Presets de strip** y seleccione un preset.
   - En el rack de **Medios**, en la zona derecha, haga clic en **Presets** > **Presets de strip** y haga clic en los siguientes cuadros hasta que pueda seleccionar el preset en la lista de **Resultados**.
2. En la ventana de **Proyecto**, seleccione una pista de audio.
3. Arrastre el preset desde el **MediaBay** o desde el rack de **Medios** y deposítelo en la sección **Strip** abierta del **Inspector**.

RESULTADO

Se aplica el preset de strip a la pista, y se cargan todos los ajustes del preset.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Selector Mostrar tipos de medios en la página 673
Guardar/Cargar presets de strip en la página 412

Cargar bancos de patterns

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:

- En el **MediaBay**, abra el selector de tipos de medio, haga clic en **Bancos de patterns** y seleccione un preset.
- En el rack de **Medios**, en la zona derecha, haga clic en **Presets** > **Bancos de patterns**, y haga clic en los siguientes cuadros hasta que pueda seleccionar el preset en la lista de **Resultados**.

2. Haga uno de lo siguiente:
   - Haga doble clic en el banco de patterns para crear una nueva pista de instrumento con el preset cargado.
   - Arrastre el banco de patterns y deposítelo en una pista de instrumento para aplicar el banco de patterns a la pista.
   - Arrastre el banco de patterns y deposítelo en la lista de pistas para crear una nueva pista de instrumento con el banco de patterns cargado.

RESULTADO

Se carga **Groove Agent** como instrumento de pista. Se carga un drum map en la pista de instrumento, y se carga una instancia de **Beat Designer** como efecto de inserción.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Selector Mostrar tipos de medios en la página 673

Trabajar con bases de datos de volúmenes

Cubase guarda toda la información de los archivos de medios que se usan en el **MediaBay**, tales como rutas y atributos, en un archivo de base de datos local en su ordenador. Sin embargo, en algunos casos, puede que sea necesario explorar y administrar este tipo de metadatos en un volumen externo.

Por ejemplo, un editor de sonidos puede tener que trabajar tanto en casa como en un estudio, en dos ordenadores diferentes. Por lo tanto, los efectos de sonido se guardan en un medio de almacenamiento externo. Para poder conectar el dispositivo externo y explorar directamente sus contenidos en el **MediaBay** sin tener que escanear el dispositivo, tiene que crear una base de datos de volumen para el dispositivo externo.

Las bases de datos de volúmenes se pueden crear para unidades de su ordenador o para medios de almacenamiento externos. Contienen el mismo tipo de información acerca de los archivos de medios en esas unidades como la base de datos normal de **MediaBay**.

NOTA

Cuando arranca Cubase, se montan automáticamente todas las bases de datos de volúmenes. Las bases de datos que se vuelven disponibles mientras el programa se está ejecutando se tienen que montar manualmente.

Volver a escanear bases de datos de volúmenes

Si ha modificado los datos de su volumen externo en un sistema diferente, debe volver a escanear el **MediaBay**.

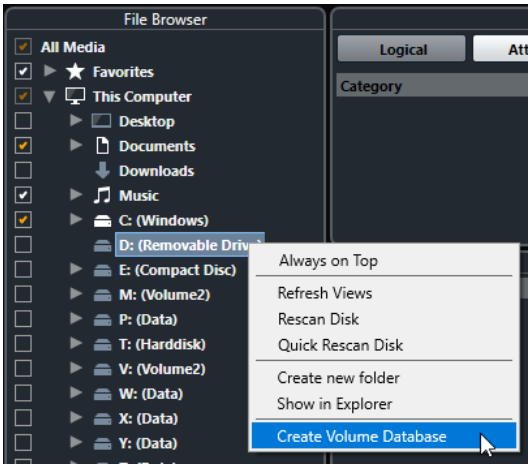
VÍNCULOS RELACIONADOS

Refrescar vistas en la página 670

Crear bases de datos de volúmenes

PROCEDIMIENTO

- En la sección **Explorador de archivos**, haga clic derecho en el medio de almacenamiento externo, unidad o partición de su sistema para el que quiera crear una base de datos y seleccione **Crear base de datos de volumen**.



IMPORTANTE

Debe seleccionar el directorio de nivel más alto para ello. No puede crear un archivo de base de datos para una carpeta de menor nivel.

NOTA

Si crea una base de datos de volúmenes en una unidad de red, varios usuarios pueden acceder a ella. Sin embargo, esto puede generar conflictos de escritura, ya que solo un usuario puede escribir en la base de datos a la vez.

RESULTADO

La información de archivos para esta unidad se escribe en un nuevo archivo de base de datos. Las bases de datos de volúmenes se indican con el símbolo a la izquierda del nombre de la unidad.

NOTA

Si la unidad contiene una gran cantidad de datos, este proceso puede tardar un tiempo.

Las bases de datos de volúmenes se montan automáticamente cuando Cubase arranca. Se muestran en la sección **Explorador de archivos** y sus datos se pueden ver y editar en la lista de **Resultados**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Bases de datos de volúmenes bloqueadas en unidades de red en la página 694

Bases de datos de volúmenes bloqueadas en unidades de red

Puede desbloquear bases de datos de volúmenes en unidades de red. Esto puede ser necesario, si el sistema de otro usuario que también utilizaba la base de datos de volúmenes en la unidad de red falló o no se desconectó correctamente. En este caso, Cubase crea un archivo en una carpeta oculta que indica que la base de datos todavía está en uso.

Si esto sucede, recibirá un mensaje de advertencia cuando inicie el programa. Muestra el nombre del usuario o del sistema.

Haga uno de lo siguiente:

- Pídale al otro usuario que reinicie Cubase para que el bloqueo se libere automáticamente.
- Si no puede comunicarse con el otro usuario y no necesita acceder a la base de datos, haga clic en **Ignore Database**.
- Si no puede comunicarse con el otro usuario y quiere usar la base de datos, haga clic en **Force unlock** para eliminar el bloqueo.

Eliminar bases de datos de volúmenes

Si ha trabajado en otro ordenador usando un disco duro externo y vuelve a su propio ordenador y conecta el dispositivo externo de nuevo como parte su configuración de sistema, ya no necesita más una base de datos de volumen aparte para él. Cualquier dato en esta unidad se incluirá en el archivo de base de datos local de nuevo, eliminando el archivo de base de datos extra.

PROCEDIMIENTO

- En la sección **Explorador de archivos**, haga clic derecho en la base de datos de volumen y seleccione **Eliminar base de datos de volumen**.

RESULTADO

Los metadatos se integran en el archivo de base de datos local del **MediaBay** y se elimina el archivo de base de datos de volumen.

NOTA

Si la unidad contiene una gran cantidad de datos, este proceso puede tardar un tiempo.

Montar y desmontar bases de datos de volumen

Las bases de datos de volumen que se vuelven disponibles mientras Cubase se está ejecutando se deben montar manualmente.

- Para montar una base de datos de volumen manualmente, haga clic derecho en el medio de almacenamiento externo, unidad o partición de su sistema que quiera montar y seleccione **Montar base de datos de volumen**.
- Para desmontar una base de datos de volumen, haga clic derecho y seleccione **Desmontar base de datos de volumen**.

Ajustes de MediaBay

- Para abrir un panel con ajustes del **MediaBay**, haga clic en **Ajustes de MediaBay**.

Están disponibles las siguientes opciones:

Ocultar carpetas que no se escanean

Oculta todas las carpetas que no se escanean en busca de archivos. Esto mantiene la vista de árbol del **Explorador de archivos** menos cargada visualmente.

Mostrar solo carpeta seleccionada

Muestra solo la carpeta seleccionada y sus subcarpetas.

Escanear carpetas solo cuando el MediaBay está abierto

Busca en las carpetas archivos de medios cuando la ventana de **MediaBay** está abierta.

Si esta opción está desactivada, las carpetas se escanean en segundo plano, incluso cuando la ventana del **MediaBay** está cerrada. Sin embargo, Cubase nunca escanea carpetas mientras está reproduciendo o grabando.

Elementos máximos en lista de resultados

Le permite especificar el número máximo de archivos que se muestran en la lista de **Resultados**. Esto evita largas listas de archivos imposibles de manejar.

NOTA

El **MediaBay** no le avisa si el número máximo de archivos se ha alcanzado. Puede haber situaciones en las que un cierto archivo no se pueda encontrar porque se alcanzó el número máximo de archivos.

Permitir la edición en la lista de resultados

Le permite editar atributos en la lista de **Resultados**. Si esta opción está desactivada, los atributos solo pueden editarse en el **Inspector de atributos**.

Mostrar extensiones de archivos en la lista de resultados

Muestra las extensiones de los nombres de archivo en la lista de **Resultados**.

Explorar tipos de archivo desconocidos

Al explorar en busca de archivos de medios, el **MediaBay** ignora los archivos con una extensión de archivo desconocida. Sin embargo, cuando esta opción está activada, el **MediaBay** intenta abrir y explorar cualquier archivo en la ruta de búsqueda e ignora los archivos que no puede reconocer.

Sonido surround

Cubase ofrece características surround integradas con soporte para varios formatos. Todos los canales y buses relacionados con audio pueden gestionar configuraciones de altavoces multicanal. Un canal de **MixConsole** puede contener bien mezclas surround completas o bien un canal de altavoz individual que sea parte de una configuración surround.

Cubase le ofrece las siguientes funcionalidades relacionadas con surround:

- Puede enrutar pistas relacionadas con audio, es decir, pistas de audio, de instrumento y de muestreador a canales surround.
- El plug-in **VST MultiPanner** se aplica automáticamente a las pistas relacionadas con audio con una configuración mono o estéreo que estén enrutadas a canales de salida con cualquier tipo de configuración multicanal que no sea estéreo. El plug-in **VST MultiPanner** está disponible en el **Inspector** y en **MixConsole**, y se puede usar para posicionar canales en el campo de surround.
- En producciones de realidad virtual (VR) o de realidad aumentada (AR), puede crear mezclas en el formato Ambisonics de primer orden, segundo orden y tercer orden. Cubase le permite monitorizar mezclas Ambisonics en sistemas de altavoces, y soporta controladores VR y visores en la cabeza al trabajar con video de 360°.
- Los plug-ins de panoramización de terceros están soportados.
- El plug-in **MixConvert V6** se usa para convertir un canal surround a un formato diferente si la configuración de entrada/salida correspondiente no la gestiona el **VST MultiPanner**. Cubase coloca **MixConvert V6** automáticamente en el lugar que sea necesario.
- Los plug-ins con soporte multicanal diseñados específicamente para mezclas de sonido surround están soportados, por ejemplo, el plug-in **Mix6to2**. Además, cualquier plug-in VST 3 tiene soporte multicanal y por lo tanto se puede usar en una configuración surround, incluso si no fue diseñado específicamente para surround. Para una información más detallada sobre todos los plug-ins incluidos, vea el documento aparte **Referencia de plug-ins**.
- Puede exportar mezclas surround en varios formatos usando la función **Exportar mezcla de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Preparativos para crear mezclas surround en la página 699
VST MultiPanner en la página 702
Mezclas Ambisonics en la página 719
MixConvert V6 en la página 715
Efectos de inserción en configuraciones multicanal en la página 467
Exportar mezcla surround en la página 719

Resultados

Una mezcla surround en Cubase se puede enviar como audio multicanal desde el bus de salida a un grabador, o se puede exportar a archivos de audio a su disco duro.

Las mezclas surround exportadas pueden estar divididas a un archivo mono para cada canal de altavoz, o entrelazadas a un único archivo que contiene todos los canales surround.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Exportar mezcla de audio en la página 1094

Configuraciones de canales surround disponibles

Cubase soporta varias configuraciones de canales surround.

Están soportadas las siguientes configuraciones de canales surround:

LRC

Este formato usa los canales izquierdo, derecho y central.

Quadro

Es el formato cuadrafónico original de música, con un altavoz en cada esquina. Este formato estaba pensado para los reproductores de discos de vinilo.

5.1

Este formato, también llamado Dolby Digital, AC-3, DTS y MPEG-2 multicanal, usa los canales frontales izquierdo, central y derecho, los canales surround izquierdo y derecho y un canal más LFE (Low Frequency Effects).

El canal central se usa principalmente para diálogos, los canales frontales y surround izquierdo y derecho para música y efectos de sonido, y el canal LFE para realzar el contenido de frecuencias bajas.

5.0

Este formato usa los canales frontales izquierdo, central y derecho, y los canales surround izquierdo y derecho.

6.0 Cine

Este formato usa los canales frontales izquierdo, central y derecho, y los canales surround izquierdo, central y derecho.

6.0 Music

Este formato usa los canales frontales izquierdo y derecho, los canales surround izquierdo y derecho, y los canales laterales izquierdo y derecho.

Ambisonics de primer orden/Ambisonics de segundo orden/Ambisonics de tercer orden

Estos formatos 3D le permiten crear un campo de sonido esférico. Usan un paquete codificado de señales de audio para colocar fuentes de sonido en cualquier lugar de la esfera de sonido. Los formatos Ambisonics disponibles difieren en el número de señales de audio que se usan. Ambisonics de órdenes más altos ofrecen más señales y permiten una colocación de mayor precisión.

LRCS

Este formato usa los canales izquierdo, derecho, central y surround. El canal surround está posicionado detrás en el centro. Este es el formato surround original que apareció primero como Dolby Stereo en el cine y más tarde como el formato de cine casero conocido como Dolby ProLogic.

LRCS+LFE

Este es el mismo formato que LRCS pero con un canal LFE añadido.

Quadro+LFE

Este es el mismo formato que Quadro pero con un canal LFE añadido.

LRS

Este formato usa los canales izquierdo, derecho y surround. El canal surround está colocado detrás en el centro.

LRC+LFE

Este es el mismo formato que LRC pero con un canal LFE añadido.

LRS+LFE

Este es el mismo formato que LRS pero con un canal LFE añadido.

IMPORTANTE

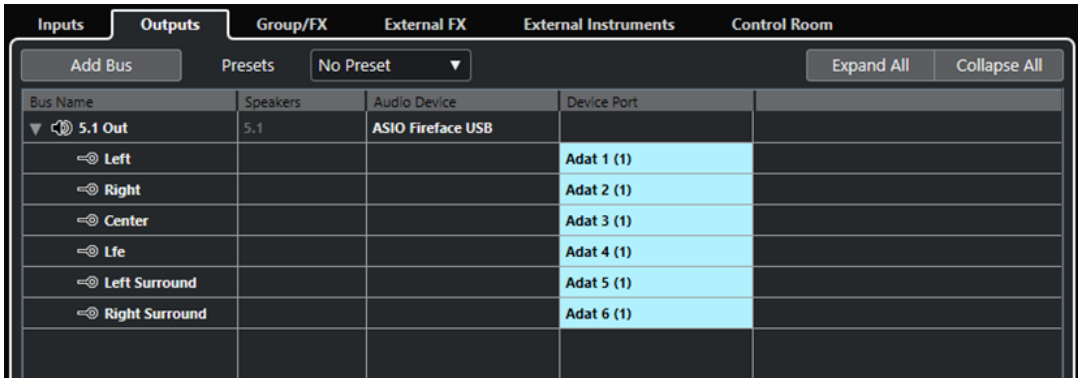
En Cubase, el orden de los canales surround y los canales laterales sigue la especificación de Microsoft Inc. Para cumplir con la especificación Dolby de los canales surround laterales y traseros, intercambie los puertos del dispositivo de los canales de surround y de los canales laterales.

Preparativos para crear mezclas surround

Debe preparar Cubase para el sonido surround definiendo buses de entrada y salida en un formato surround, y especificando qué entradas y salidas de audio se usan en los diferentes canales de los buses.

Configuración del bus de salida

Antes de empezar a trabajar con sonido surround, debe configurar un bus de salida surround a través del cual se enrutarán todos los canales de altavoz del formato surround seleccionado.



Bus de salida en configuración de canales 5.1

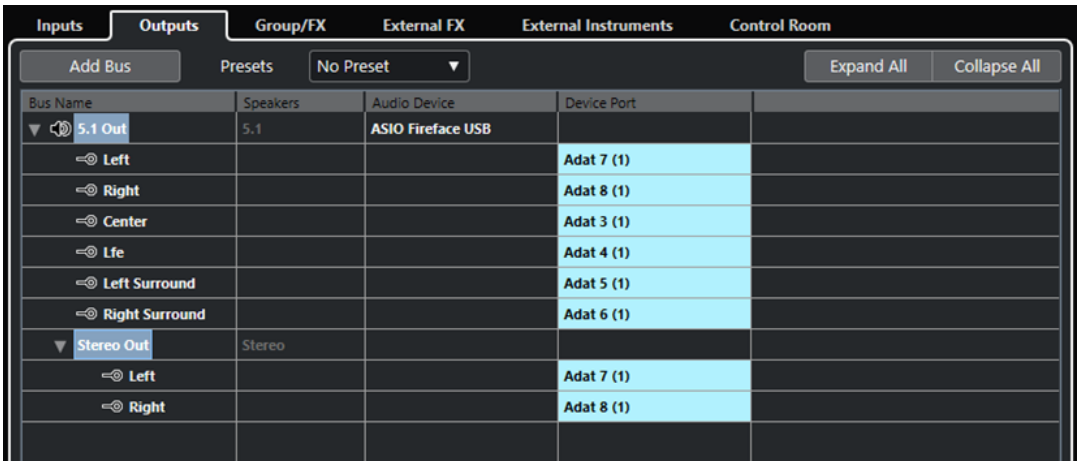
VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir buses de entrada y salida en la página 33

Subbuses

Los subbuses le permiten enrutar pistas a canales concretos dentro de un bus surround. Crear buses estéreo dentro de su bus surround le permite enrutar pistas estéreo directamente a una pareja de altavoces estéreo. También puede añadir subbuses en otros formatos surround con menos canales que el bus padre.

- Una vez haya creado un bus de surround, puede añadirle uno o varios subbuses haciendo clic derecho sobre el bus y seleccionando **Añadir subbus**.

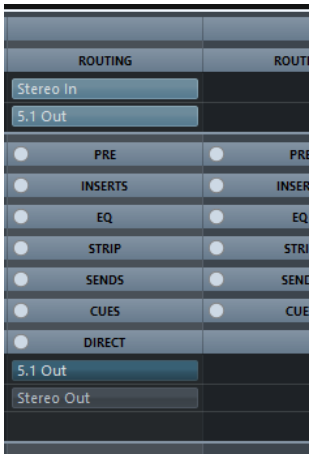


Bus de salida en configuración de canales 5.1 con un subbus estéreo

VÍNCULOS RELACIONADOS
Añadir subbuses en la página 33

Enrutado surround

El formato de procesado del **VST MultiPanner** depende del enrutado de canales. Puede usar los racks de **Enrutado** y de **Enrutado directo** de **MixConsole** para enrutar las pistas relacionadas con audio a los buses de salida o canales de grupos con una configuración surround.



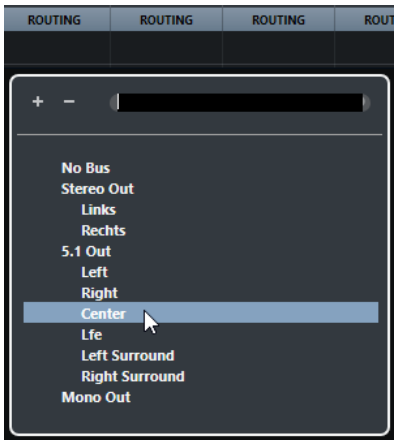
Por ejemplo, si un canal de fuente mono se enruta a un bus 5.1, el panoramizador funciona en modo 5.1.

VÍNCULOS RELACIONADOS
VST MultiPanner en la página 702
Enrutado en la página 396
Configurar Enrutado directo en la página 414

Enrutar canales a canales surround individuales

Si desea situar una fuente de audio en un canal de altavoz separado, puede enrutarla directamente a dicho canal de altavoz. Esto es útil para material premezclado o grabaciones multicanal que no necesitan de panoramización.

- Para enrutar un canal a un canal surround individual, seleccione el bus de salida correspondiente de ese canal de altavoz en el rack de **Enrutado**.

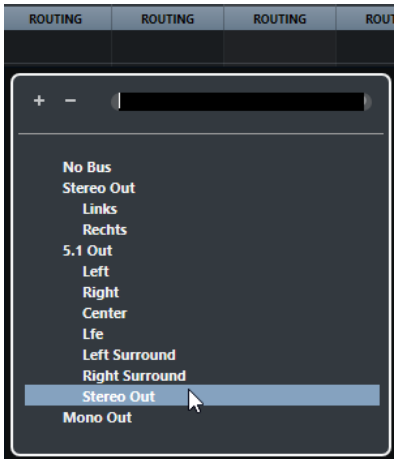


NOTA

Si se enruta un canal de audio estéreo directamente a un canal de altavoz, los canales izquierdo y derecho se mezclan a mono. El control de panoramizado del canal de audio determina el balance entre los canales izquierdo y derecho de la mezcla mono resultante. Un panoramizado al centro produce una mezcla de proporciones iguales.

Enrutar canales a subbuses

Si añade un subbus dentro de un bus de surround, aparecerá como un subelemento del bus de surround en el selector de enrutado. Seleccione esta opción para enrutar un canal de audio estéreo directamente al par de altavoces estéreo del bus surround, por ejemplo, para enrutar una pista de música directamente a los altavoces frontales izquierdo y derecho en un canal de surround.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Subbuses en la página 699

Configuración del bus de entrada

En la mayoría de los casos no es necesario que configure un bus de entrada en formato surround para poder trabajar con sonido surround en Cubase. Puede grabar archivos de audio a través de las entradas estándar, y enrutar fácilmente los canales de audio resultantes a las salidas surround en cualquier momento. También puede importar directamente archivos multicanal de un formato surround específico a pistas de audio del mismo formato.

Sin embargo, debe añadir un bus de entrada surround en los siguientes casos:

- Tiene material de audio en un formato surround específico y quiere transferir este material a Cubase como un archivo multicanal individual.
- Desea realizar una grabación en directo con una configuración surround.
- Ha preparado premezclas surround, por ejemplo stems, que quiere grabar en una nueva pista de audio con una configuración surround.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Importación de archivos de audio en la página 294
Añadir buses de entrada y salida en la página 33

VST MultiPanner

El plug-in **VST MultiPanner** le permite colocar una fuente de sonido en el campo surround o modificar premezclas existentes. El plug-in distribuye el audio entrante en distintas proporciones a los canales de surround de salida.

En el área de panorama, las fuentes de sonido se muestran como manipuladores de panoramización azules. En una configuración estéreo, los canales frontales izquierdo y derecho se muestran como un manipulador amarillo y uno rojo. Puede posicionar las fuentes de sonido dentro de la habitación arrastrando los manipuladores de panoramización.

Para realizar movimientos rotatorios que no se pueden hacer arrastrando, puede usar los controles de rotación y órbita que están debajo del área del panorama. Para ajustar el tamaño de la fuente de sonido, use los controles para distribuir la señal a los diferentes canales de altavoces y para el escalado avanzado.

NOTA

El hecho de que pueda usar el **VST MultiPanner** para una configuración de entrada/salida específica depende de si esta configuración la puede mapear el panoramizador.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Panel del plug-in VST MultiPanner en la página 702
Posición de la fuente de sonido en la página 707
MixConvert V6 en la página 715

Panoramización de energía constante

El plug-in **VST MultiPanner** usa leyes de panoramización de energía constante. Esto significa que la energía del canal fuente es idéntica a la energía de la señal de salida correspondiente.

Las leyes de energía constante se aseguran de que el volumen general percibido por el oyente siempre sea igual, sin que importe la panoramización de la señal. Esto le permite mover la fuente de sonido en el área de panorama, desactivar canales de altavoz específicos o usar los controles de divergencia sin experimentar cambios de volumen.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Panel del plug-in VST MultiPanner en la página 702

Panel del plug-in VST MultiPanner

El panel del plug-in **VST MultiPanner** le permite posicionar una fuente de sonido mono o estéreo.

- Para abrir el panel del plug-in **VST MultiPanner** en una ventana aparte, haga doble clic en la vista en miniatura del **VST MultiPanner** en el **Inspector** o en **MixConsole**.



Están disponibles los siguientes ajustes y opciones:

Botones de restricción de movimientos



Le permiten restringir el movimiento a un eje al mover la fuente de sonido con el ratón.

NOTA

- Los botones de restricción de movimiento no afectan a los controles de la sección de posicionamiento debajo del área de panoramizado.

Reset Parameters

Pulse **Alt/Opción** y haga clic en este botón para restablecer todos los parámetros de los panoramizadores a sus valores por defecto.

Medidor de nivel de entrada

Muestra el nivel de entrada de todos los canales de altavoces. Los valores numéricos, encima de los medidores, indican los niveles de pico registrados por los canales.

Position Left/Right Channels Independently

Active esta opción para ajustar arrastrando los canales de entrada izquierdo y derecho independientemente.

Área de panorama

Muestra la habitación desde arriba y le permite colocar la fuente de sonido arrastrando los manipuladores de panorama.

Para alejar el área del panorama, active **Overview Mode**.

Botones de canales de altavoz

Los botones de canales de altavoz alrededor del área de panorama representan la configuración de salida. Los botones le permiten poner en solo, enmudecer y desactivar los canales correspondientes.

NOTA

No puede automatizar el hecho de poner en solo los canales de salida.

Medidor de nivel de salida

Muestra el nivel de salida de todos los canales de altavoces. Los valores numéricos, encima de los medidores, indican los niveles de pico registrados por los canales.

Left-Right Pan

Ajusta la posición de la señal en el eje x.

Rear-Front Pan

Ajusta la posición de la señal en el eje y.

Rotate Signal around Z-Axis

Rota la fuente de sonido alrededor de su manecilla de posicionamiento. Esta opción solo está disponible para señales estéreo.

Orbit Center

Rota la fuente de sonido, incluyendo todos los canales de entrada y el manipulador de posición, alrededor del centro de la habitación.

Haga clic en **Counter Shot** para rotar la fuente de sonido exactamente 180 grados.

Radius

Ajusta la distancia de la fuente de sonido desde el centro de la habitación al usar **Orbit Center**.

Center Distribution

Distribuye parte de o toda la señal central a los altavoces izquierdo y derecho frontales.

NOTA

Si **Front Divergence** está al 100 %, **Center Distribution** no tiene efecto.

Front Divergence

Determina la curva de atenuación que se usa al posicionar la fuente de sonido en el eje x frontal.

Front/Rear Divergence

Determina la curva de atenuación que se usa al posicionar la fuente de sonido en el eje y.

Rear Divergence

Determina la curva de atenuación que se usa al posicionar la fuente de sonido en el eje x trasero.

Signal Width

Ajusta la expansión de la fuente de sonido en el eje x. Este parámetro solo está disponible en los canales con configuraciones de salida estéreo o multicanal.

Signal Depth

Ajusta la expansión de la fuente de sonido en el eje y. Este parámetro solo está disponible en los canales con configuraciones de salida multicanal.

LFE Level

Ajusta la cantidad de señal que se envía al canal LFE (Low Frequency Effects).

NOTA

El canal LFE se usa como canal de rango completo, no se aplica ningún filtro de paso bajo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Modos de restricción de movimientos en la página 708
Modo de vista global en la página 710
Canales de altavoz en solo, enmudecidos y desactivados en la página 713
Controles de panorama en la página 710
Control de rotación en la página 711
Controles de órbita en la página 711
Control Center Distribution en la página 711
Controles de divergencia en la página 712
Controles de escalado en la página 712

Vistas en miniatura

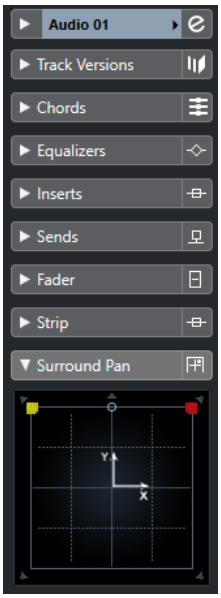
En el **MixConsole**, en la ventana de **Configuraciones de canal** y en el **Inspector**, las vistas en miniatura del **VST MultiPanner** le permiten realizar operaciones básicas de panoramización.

Aunque debe abrir el panel del plug-in para acceder a todas las funcionalidades del panoramizador, puede realizar operaciones básicas de panoramizado también en las siguientes áreas:

- En **MixConsole** y en la ventana de **Configuraciones de canal** se muestra una vista en miniatura del panoramizador arriba de la sección de fader.



- En el **Inspector** se muestra una vista en miniatura del panoramizador en la sección **Surround Pan**.



En las vistas en miniatura se aplica lo siguiente:

- Para mover la fuente de la señal en el campo surround, haga clic y arrastre.
- En la vista en miniatura del **Inspector** también puede poner en solo, enmudecer y desactivar canales.

NOTA

En todas las vistas del panoramizador en miniatura puede mantener pulsada la tecla **Mayús** mientras mueve la fuente de sonido para tener un posicionamiento más preciso.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Canales de altavoz en solo, enmudecidos y desactivados en la página 713
Modos de restricción de movimientos en la página 708

Controles generales de plug-ins

Bypass efecto

Bypass efecto, en la parte superior del panel del plug-in, le permite poner en bypass el **VST MultiPanner**.

Se aplica lo siguiente:

- Si las configuraciones de entrada y de salida son idénticas, las señales de entrada se enrutan directamente a los canales de salida.
- Si la configuración de entrada y salida difiere, el panoramizador intenta enrutar las señales de entrada a los canales de salida apropiados. Por ejemplo, si panoramiza una señal estéreo a una configuración 5.1, se usan los altavoces izquierdos y derechos frontales.

Enmudecer/Solo

Enmudecer y **Solo**, en la parte superior del panel del plug-in, son idénticos a los controles correspondientes del canal.

Leer/Escribir

Leer y **Escribir**, en la parte superior de la ventana del **VST MultiPanner**, le permiten aplicar y grabar datos de automatización.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Bypass de efectos de inserción en la página 466
Usar Solo y Enmudecer en la página 391
Parámetros de automatización en el VST MultiPanner en la página 707

Parámetros de automatización en el VST MultiPanner

La mayoría de los parámetros del plug-in **VST MultiPanner** se pueden automatizar como lo haría con cualquier otro parámetro de canal o inserción.

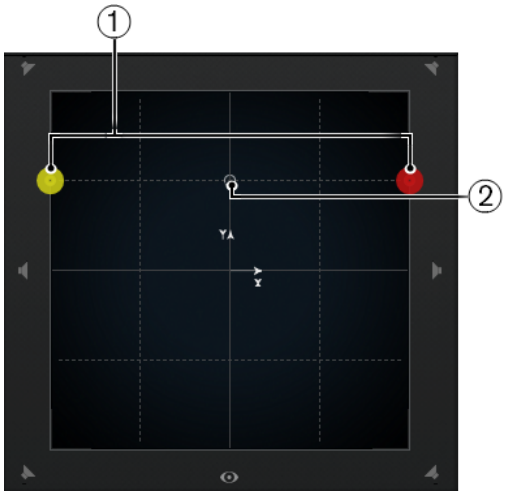
La grabación de automatización para los controles de órbita y el modo de posicionamiento independiente, sin embargo, se gestiona diferente. Los datos de automatización para estos parámetros se escriben como una combinación de los parámetros de panorama delantero-trasero, izquierdo-derecho y de **Rotar señal**. Para el modo de posicionamiento independiente, se añade la escala. Por lo tanto, modificar datos de automatización ya existentes es bastante problemático, ya que acarrea cambiar muchos parámetros diferentes. Si un pase de automatización no satisface sus expectativas, le recomendamos que empiece desde cero.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Controles de órbita en la página 711
Modos de restricción de movimientos en la página 708
Escribir datos de automatización en la página 734

Posición de la fuente de sonido

El área del panorama del plug-in **VST MultiPanner** le muestra la posición de la fuente de sonido y le permite moverla.

En el área de panorama, la posición virtual de la fuente de sonido se muestra como un círculo. Los canales izquierdo y derecho estéreo se muestran en amarillo y rojo. Los canales mono se muestran en azul.



El área de panorama mostrando una fuente de sonido estéreo

1 Los canales frontales izquierdo y derecho

2 La posición virtual de la fuente de sonido

Puede colocar la fuente de sonido en cualquier lugar dentro de la habitación e incluso moverla fuera del área del panorama. Esto es útil para las posiciones extremas de panoramización, tales como panoramizar todos los canales a la derecha del todo. Para mostrar la posición fuera del área del panorama, active **Modo de vista global**.

NOTA

Si trabaja con canales mono, la fuente de sonido se corresponde con el canal mono.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Posicionar una fuente de sonido en el área del panorama en la página 708
Modo de vista global en la página 710

Posicionar una fuente de sonido en el área del panorama

El área del panorama del plug-in **VST MultiPanner** le permite usar el ratón para posicionar la fuente de sonido.

PROCEDIMIENTO

- Para colocar la fuente de sonido, haga uno de lo siguiente:
  - Haga clic en la posición exacta en la que quiere que se coloque la fuente de sonido.
  - Haga clic y arrastre las manecillas de posicionamiento hasta la posición exacta en la que quiere que se coloque la fuente de sonido.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Posición de la fuente de sonido en la página 707
Modos de restricción de movimientos en la página 708

Modos de restricción de movimientos

El **VST MultiPanner** le permite restringir el movimiento dentro del área del panorama. De esta forma puede mover la fuente del sonido a lo largo de un eje específico, por ejemplo, desde la parte inferior izquierda hasta la superior derecha.

Están disponibles los modos de posicionamiento y las teclas modificadoras siguientes:

Modo de posicionamiento estándar



No se restringen los movimientos del ratón.

Modo de posicionamiento fino



Los movimientos del ratón se escalan para permitir movimientos muy finos y precisos. Esto es útil al panoramizar en uno de los visores en miniatura, por ejemplo.

Tecla modificadora: **Mayús**

Solo movimientos horizontales



Los movimientos del ratón se restringen a horizontales.

Tecla modificadora: **Ctrl/Cmd**

Solo movimientos verticales



Los movimientos del ratón se restringen a verticales.

Tecla modificadora: **Ctrl/Cmd** - **Mayús**

Movimientos diagonales - abajo izquierda a arriba derecha



Los movimientos del ratón se restringen a diagonales desde abajo izquierda hasta arriba derecha.

Tecla modificadora: **Alt/Opción**

Movimientos diagonales - abajo derecha a arriba izquierda



Los movimientos del ratón se restringen a diagonales desde abajo derecha hasta arriba izquierda.

Tecla modificadora: **Alt/Opción** - **Mayús**

Saltar a manecilla de posicionamiento



En este modo el puntero del ratón salta inmediatamente a la manecilla de posicionamiento, incluso si está ubicada fuera del área de panorama.

Tecla modificadora: **Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **Mayús**

NOTA

Si **Colocar canales izquierdos/derechos independientemente** está activado, hacer clic en cualquier lugar del área de panorama siempre mueve el cursor del ratón al manipulador de panoramización más cercano.

Colocar canales izquierdos/derechos independientemente



Los movimientos del ratón se restringen a solo canales izquierdos o canales derechos.

IMPORTANTE

- Si **Colocar canales izquierdos/derechos independientemente** está activado, los datos de automatización se escriben para varios parámetros. Debido a esto, se aplican reglas de automatización específicas.
- Los datos de automatización para el modo de posicionamiento independiente siempre se escriben para la fuente de sonido completa, no canales individuales. Esto significa que no es posible grabar automatización para un canal estéreo y luego añadir automatización para los demás canales en una segunda vuelta, por ejemplo.

NOTA

Los botones de restricción de movimiento no afectan a los controles de la sección de posicionamiento en la parte inferior de la ventana.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Restringir movimientos al arrastrar la fuente de sonido en la página 709

Restringir movimientos al arrastrar la fuente de sonido

Al arrastrar la fuente de sonido dentro del área de panoramización, los diferentes modos de restricción de movimiento le permiten limitar el movimiento a ejes específicos, permitiéndole una colocación muy precisa.

PROCEDIMIENTO

- Para restringir el movimiento dentro del área del panorama, haga uno de lo siguiente:

- Pulse la tecla modificadora correspondiente. Se resalta el botón de restricción de movimiento correspondiente, indicando que este modo está activo.

  Tan pronto como suelta la tecla modificadora vuelve al **Modo de posicionamiento estándar**.
- Haga clic en el botón correspondiente para activar un modo de posicionamiento permanentemente.

  Para desactivar el modo de posicionamiento seleccionado haga clic en **Standard Positioning Mode** u otro botón de restricción de movimiento.

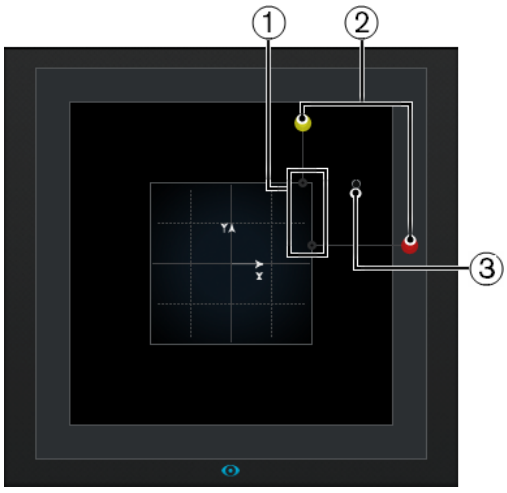
VÍNCULOS RELACIONADOS
Modos de restricción de movimientos en la página 708

Modo de vista global

El **Modo de vista global** panoramiza los movimientos fuera del área de panorama. Sin embargo, el panorama real se hace en la vista estándar.

Si ha movido la fuente de sonido a fuera del área de panorama, el **Modo de vista global** le permite ver dónde se encuentran el manipulador de posicionamiento y los manipuladores de panorama. Una línea fina conecta estas posiciones teóricas con sus posiciones efectivas acústicamente.

- Para activar/desactivar el modo de vista global, haga clic en **Modo de vista global** , debajo del área del panorama.



1 Las posiciones efectivas acústicamente del canal izquierdo y derecho dentro del área de panorama

2 Las posiciones teóricas del manipulador de panorama izquierdo y derecho fuera del área de panorama

3 Colocar el manipulador fuera del área de panorama

Controles de panorama

Left-Right Pan y **Rear-Front Pan** le permiten panoramizar la fuente de sonido en el eje x y en el eje y.



NOTA

Los controles de panoramización no se ven afectados por los botones de restricción de movimientos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Modos de restricción de movimientos en la página 708

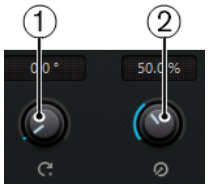
Control de rotación

Rotate Signal around Z-Axis le permite rotar la fuente de sonido.



Controles de órbita

Los controles de órbita le permiten rotar la fuente de sonido, incluyendo todos los canales de entrada, alrededor del centro del campo de surround.



1 **Orbit Center**

Este es el control principal que le permite realizar la rotación.

2 **Radius**

Si usa **Orbit Center**, **Radius** le permite controlar la distancia de la fuente de sonido al centro del campo de surround sin cambiar el ángulo.

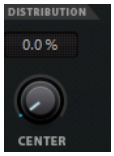
IMPORTANTE

En términos de automatización, **Orbit Center** y **Radius** no son parámetros independientes. En su lugar, se usa una combinación de diferentes parámetros de automatización.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Parámetros de automatización en el VST MultiPanner en la página 707

Control Center Distribution

Center Distribution distribuye parte o toda la señal central a los altavoces izquierdos y derechos.



Si panoramiza la señal central directamente al altavoz central y ajusta **Center Distribution** a 0 %, puede obtener una señal que sea demasiado discreta. En este caso, puede añadir parte de la

señal a los altavoces izquierdos y derechos frontales para ensancharla. Aumentando el valor **Center Distribution** puede distribuir la señal a los 3 altavoces. Al 100 %, la fuente central la provee totalmente una imagen fantasma creada por los altavoces izquierdo y derecho.

Una línea arriba del campo de surround indica la distancia hasta la que se añade una señal fantasma:



Si coloca la señal fuente dentro de este rango, la señal se envía a los 3 canales.

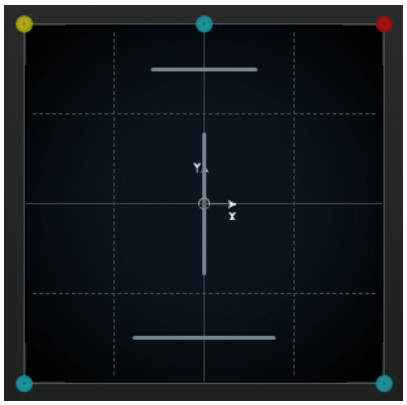
Controles de divergencia

Front Divergence, **Front/Rear Divergence** y **Rear Divergence** determinan las curvas de atenuación usadas al posicionar fuentes de sonido en el eje x frontal, el eje y frontal/trasero y el eje x trasero.



Si todos los controles de divergencia están en 0 %, colocar una fuente de sonido en un altavoz pondrá a todos los demás altavoces al nivel cero. Con valores más altos, los otros altavoces reciben un porcentaje de la fuente de sonido.

Las líneas verticales y horizontales muestran el efecto de cambiar los ajustes de divergencia:



- Al 0 %, una fuente de sonido que se mueve se concentra en un punto.
- Al 100 %, una fuente de sonido que se mueva será difusa y difícil de localizar.

NOTA

- Se combinan **Center Distribution** y **Front Divergence**. Si la divergencia frontal está al 100 %, la distribución del centro no tiene efecto.

Controles de escalado

Los controles de escalado le permiten controlar la expansión horizontal (**Width**) y la vertical (**Depth**) de la fuente de sonido.



Los controles de escalado tienen influencia sobre la percepción de la espacialidad y el ambiente, así como en la capacidad de posicionar las señales.

- 100 % corresponde a la anchura o profundidad completas del campo de surround.
- Si reduce todos los valores a 0 %, la distancia se reduce a cero y todos los canales de la fuente se concentran en un punto.

NOTA

Depth solo está disponible en configuraciones con canales delanteros y traseros.

Canales de altavoz en solo, enmudecidos y desactivados

Los botones de canales de altavoz alrededor del área de panorama representan la configuración de salida y le permiten desactivar, poner en solo o enmudecer canales. Los botones de altavoz alrededor de la **Top View** y la **Rear View** representan la configuración de salida y le permiten desactivar, poner en solo o enmudecer canales.

Altavoz activado

Este canal está activado.

Altavoz desactivado

Este canal está desactivado. En su lugar su señal se distribuye a los demás canales.

Altavoz en solo

Este canal se pone en solo.

Altavoz enmudecido

Este canal se enmudece.

Altavoz desactivado y enmudecido

Este canal se desactiva y se enmudece.

- Para desactivar un canal, pulse **Alt/Opción** y haga clic en el botón de altavoz correspondiente. De esta forma no se enruta ningún audio a este canal. La señal, que de otro modo se enviaría a este canal, se distribuye a los demás canales.

  NOTA

  Si la señal de un canal desactivado se distribuye a los demás canales, el nivel de potencia se mantiene constante.

- Para poner un canal en solo, haga clic en el botón de altavoz correspondiente. De este modo solo oye la señal enviada a este canal mientras que los demás canales están enmudecidos. Esto puede se útil para pruebas, por ejemplo, para asegurarse de que una señal se envía a un canal específico, como se pretendía.

NOTA

Puede poner en solo varios canales a la vez haciendo clic en sus botones de altavoz correspondientes uno después de otro. Si pulsa **Ctrl/Cmd** y hace clic en un botón de altavoz, este canal se pone en solo exclusivo y todos los demás canales se enmudecen.

IMPORTANTE

El solo y el enmudecido no se pueden automatizar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Panoramización de energía constante en la página 702

Controlar remotamente VST MultiPanner

Puede controlar el plug-in **VST MultiPanner** remotamente con varios dispositivos de control. Para controlar todas las funciones de panoramizado puede que sea necesario actualizar el software de su dispositivo.

Yamaha Nuage

Avid

Los parámetros del **VST MultiPanner** se mapean a los siguientes dispositivos:

- System 5-MC
- S6
- Artist Series

Panoramizar con un joystick

Puede usar un joystick para controlar remotamente el panorama **Rear-Front Pan** y **Left-Right Pan** del **VST MultiPanner**.

PRERREQUISITO

Ha conectado un joystick a su ordenador y ha reiniciado Cubase.

PROCEDIMIENTO

- Para colocar la fuente de sonido en la habitación, apriete el gatillo del joystick y mueva el joystick.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Joysticks en la página 799

Cambiar el panoramizador de canal

VST MultiPanner es el plug-in de panoramizador por defecto de los canales de audio en Cubase. Dependiendo de la configuración de canal puede usar también otros plug-ins de panoramización.

PROCEDIMIENTO

- En el **MixConsole**, en la ventana **Configuraciones de canal** o en el **Inspector**, haga clic derecho en la vista de miniatura del plug-in de panoramización **VST MultiPanner** y, en el menú contextual, seleccione un plug-in de panoramización.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Vistas en miniatura en la página 705

MixConvert V6

MixConvert V6 es un plug-in que convierte una fuente de audio multicanal a otro destino multicanal. Se usa con más frecuencia para mezclar (downmix) una mezcla surround multicanal a un formato con menos canales, por ejemplo, convertir una mezcla surround 5.1 en una mezcla estéreo.

MixConvert V6 se puede usar como efecto de inserción en **MixConsole**, como otros plug-ins, pero también tiene funciones especiales.

Cubase inserta automáticamente **MixConvert V6** en lugar del **VST MultiPanner** si el canal, por ejemplo, una pista de audio o un canal de grupo, se enruta a un destino con menos canales de audio. **MixConvert V6** también se inserta en lugar de cualquier panoramizador de envío cue si el destino tiene una configuración de canales diferente a la de la fuente.

NOTA

Hay una excepción a este comportamiento. Si un canal estéreo se enruta a un destino mono a través del enrutado de canal o una ruta de envío cue, se inserta un panoramizador estéreo normal. Sin embargo, este panoramizador estéreo controla el balance entre los canales izquierdo y derecho ya que están mezclados hacia el destino mono. La posición central mezcla ambos canales juntos en igual cantidad. Cuando el panorama se establece lo máximo hacia la izquierda, solo se oye el canal izquierdo, y viceversa.

La siguiente tabla le da una visión general de qué plug-in se usa en una configuración específica:

Pistas mono

Enrutado de destino	**Opción de Surround Pan**
Mono	• no se aplica
Estéreo	• Mono - Panoramizador estándar
Surround	• VST MultiPanner • MixConvert V6

Pistas estéreo

Enrutado de destino	**Opción de Surround Pan**
Mono	• Mono - Panoramizador estándar
Estéreo	• Estéreo - Panoramizador de balance • Estéreo - Panoramizador combinado

Enrutado de destino	Opción de Surround Pan
Surround	• VST MultiPanner • MixConvert V6

Pistas surround

Enrutado de destino	Opción de Surround Pan
Mono	• MixConvert V6
Estéreo	• MixConvert V6
Surround	• VST MultiPanner • MixConvert V6
Surround con anchura de canales más grande	• VST MultiPanner • MixConvert V6
Surround con anchura de canales más pequeña	• MixConvert V6

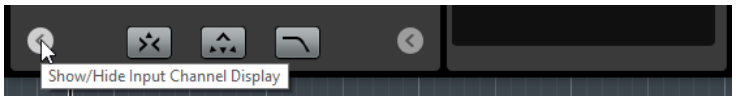
Puede seleccionar la opción de panorama surround en el menú contextual de las vistas del panorama en miniatura en **MixConsole**, en la ventana **Configuraciones de canal** y en el **Inspector**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Panel del plug-in MixConvert V6 en la página 716
VST MultiPanner en la página 702
Configuraciones de canales de entrada y salida en la página 718
Vistas en miniatura en la página 705

Panel del plug-in MixConvert V6

El panel del plug-in **MixConvert V6** le permite ajustar los niveles de los canales surround y poner en solo o enmudecer canales de entrada y salida.

- Para mostrar/ocultar las secciones **Entrada** o **Salida**, haga clic en el botón de flecha correspondiente.





El panel del plug-in está dividido en tres secciones: la sección **Entrada**, la sección **Salida** y la sección central. Las secciones **Entrada** y **Salida** están ocultas por defecto.

Sección Entrada

Muestra todos los canales de entrada y le permite poner en solo o enmudecer canales.

Sección Salida

Muestra todos los canales de salida y le permite poner en solo o enmudecer canales.

La sección central contiene los parámetros del plug-in principales, como también botones para poner en solo varios canales de altavoz al mismo tiempo.

Configuración de canales de entrada

Muestra la configuración de los canales de entrada.

Configuración de canales de salida/Seleccionar configuración de canales de salida

Muestra la configuración de canales de salida.

Si **MixConvert V6** se usa como efecto de inserción, el menú emergente le permite ajustar la configuración de canales de salida.

Botones de solo de canal

Pone en solo todos los canales frontales, el canal LFE, o todos los canales surround en el visor de entrada o de salida. Todos los demás canales se enmudecen.

Escuchar a canales solo en canal central

Enruta todos los canales en solo al canal central. Si no hay ningún canal central presente, la señal de los canales en solo se distribuye equitativamente a los altavoces izquierdos y derechos.

Escuchar a canales surround en canales frontales

Pone en solo todos los canales surround, incluyendo los canales laterales, y los enruta o mezcla a los altavoces centrales.

Nivel central

Ajusta el nivel del canal central frontal.

Nivel de fader LFE

Ajusta el nivel del canal LFE.

Nivel surround

Ajusta el nivel de los canales surround. El nivel de los canales surround no se puede ajustar individualmente.

Nivel de ganancia global

Ajusta el nivel de todos los canales de salida.

Activar/Desactivar filtro de paso bajo

Activa/Desactiva el filtro de paso bajo que está aplicado al canal LFE.

Reset Parameters

Pulse **Alt/Opción** y haga clic en este botón para restablecer todos los parámetros de los panoramizadores a sus valores por defecto.

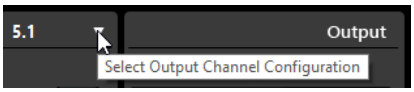
VÍNCULOS RELACIONADOS

Configuraciones de canales de entrada y salida en la página 718

Configuraciones de canales de entrada y salida

La configuración de canales de entrada viene determinada por la anchura de canales de la pista, grupo o bus de salida en la que está insertado **MixConvert V6**. La configuración de canales de salida depende de si se usa **MixConvert V6**.

- Si **MixConvert V6** reemplaza al panoramizador, la configuración de salida viene determinada por el destino del canal o por el envío cue.
- Si **MixConvert V6** se usa como efecto de inserción, la configuración de salida se puede modificar usando el menú emergente **Seleccionar configuración de salida**. Puede seleccionar cualquier configuración de la especificación VST 3 que contenga altavoces que también estén presentes en la configuración de entrada.



NOTA

También puede modificar la configuración de salida cargando un preset.

Poner canales en solo

Puede hacer clic en los iconos de altavoz en los visores de canales de entrada y salida, o en los botones de solo de canal en la sección central, para enmudecer o poner en solo canales.

Poner en solo un canal de entrada le permite oír la influencia que tiene canal en solo sobre la mezcla. Poner en solo un canal de salida le permite oír solamente el canal en solo en la mezcla.

Para poner canales en solo, haga uno de lo siguiente:

- Para poner un canal en solo, haga clic en el botón de altavoz correspondiente.

  Puede poner en solo varios canales al mismo tiempo. Todos los demás canales se enmudecen.

  Para desactivar el estado de solo de un canal, haga clic en el correspondiente icono de altavoz de nuevo.
- Para poner un canal en solo en exclusiva, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en el icono de altavoz correspondiente.
- Para poner en solo todos los canales frontales o todos los canales surround, haga clic en el botón correspondiente en la sección central.
- Para poner en solo el canal LFE, haga clic en el icono con forma de cruceta en el centro del visor de canales.

  NOTA

  De forma alternativa puede hacer clic en el botón **Solo Input/Ouput LFE Channel** en la sección central.
- Para enmudecer un canal, pulse **Mayús** y haga clic en el botón de altavoz correspondiente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Panel del plug-in MixConvert V6 en la página 716

Exportar mezcla surround

Cubase le permite exportar una mezcla de audio usando la función **Exportar mezcla de audio**.

Tiene las siguientes opciones de exportación al trabajar con una configuración surround:

- Separar canales, lo que resultará en un archivo de audio mono para cada canal surround.
- Exportar a formato entrelazado, lo que resultará en un archivo de audio multicanal único, por ejemplo, un archivo 5.1 conteniendo los 6 canales surround.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Exportar mezcla de audio en la página 1094
Archivos Wave en la página 1110

Mezclas Ambisonics

Cubase le permite crear mezclas 3D en formato Ambisonics para contenido de realidad virtual (VR) o realidad aumentada (AR). Puede usar las funciones y los plug-ins integrados para la mezcla espacial o la monitorización del movimiento de la cabeza (head-tracking), o usar plug-ins de terceras partes específicos.

Ambisonics es una tecnología que crea un campo sonoro esférico. A diferencia de los formatos de sonido inmersivos tradicionales, no se basa en canales, pero usa un paquete codificado de varias señales de audio que le permite colocar fuentes de sonido en cualquier posición de la esfera de sonido.

Cubase soporta Ambisonics de primer orden, de segundo orden y de tercer orden. Estos formatos difieren en el número de señales de audio que se usan. Ambisonics de órdenes más altos ofrecen más señales y permiten una mayor precisión de colocación.

Para reproducir la esfera de sonido, se deben decodificar las señales de un archivo Ambisonics. Puede reproducir la esfera de sonido de las siguientes maneras:

- Usando auriculares y una decodificación binaural.

  Usando una configuración con una función de transferencia relativa a la cabeza (HRTF) correspondiente que crea un campo de sonido de 360° totalmente esférico y realista. El sonido se percibe incluso de forma más realista si la codificación binaural tiene en cuenta los movimientos de cabeza del oyente usando la tecnología de seguimiento de cabeza.
- Usando una configuración estéreo o multicanal de altavoces.

Al trabajar con audio Ambisonics en Cubase se aplica lo siguiente:

- Puede grabar desde un sistema de microfonía que soporte Ambisonics.
- Puede importar archivos Ambisonics preproducidos en formato WAV.
- Puede editar eventos Ambisonics igual que cualquier otro audio en la ventana de **Proyecto**, en el **Editor de muestras** o en la ventana de **Procesado offline directo**, por ejemplo. Todas las señales de un archivo Ambisonics se editan al mismo tiempo.

  NOTA

  No todas las operaciones de edición son adecuadas para audio Ambisonics. Por ejemplo, evite las operaciones que puedan cambiar la fase y los niveles de las señales de audio para que así no vayan una en contra de otra.

- El plug-in **VST AmbiDecoder** decodifica audio Ambisonics para monitorizarlo con sus auriculares o sistema de altavoces. Al monitorizar a través del canal de **Auriculares**, el audio Ambisonics se decodifica automáticamente para estéreo binaural.
- Si se usa **VST AmbiDecoder** como panoramizador de canal en canales Ambisonics, puede ajustar las opciones de ángulos de rotación y foco al mezclar audio Ambisonics. Esto le permite, por ejemplo, enfatizar el sonido que viene de la dirección de visión al usar un controlador VR con seguimiento de la cabeza o rebalancear el campo de sonido de audio Ambisonics premezclado.
- Puede usar el **VST MultiPanner** para crear mezclas Ambisonics a partir de fuentes mono, estéreo o multicanal. Para usar **VST MultiPanner** en modo Ambisonics, debe enrutar la señal a una pista de grupo o a un bus de salida en formato Ambisonics.
- Los envíos guía (cue) no funcionan en canales Ambisonics.
- Cubase puede usar datos de movimiento (tracking) de dispositivos controladores VR externos como los visores montados en la cabeza o los dispositivos de ratón 3D para cambiar la dirección de escucha. Esto permite una monitorización realista de las mezclas de 360°.

  Para pistas de música de fondo que no se deban ver afectadas por los movimientos de la cabeza, puede omitir (bypass) el seguimiento de la cabeza enviando una señal de ajustado a la cabeza (head-locked) a través de side-chain.
- Cubase solo soporta el formato AmbiX. Puede usar el plug-in de inserción **VST AmbiConverter** para convertir entre el formato Furse-Malham (FuMa) y el formato AmbiX.
- Puede previsualizar audio Ambisonics en el **MediaBay**, en la **Pool**, en la ventana **Procesado offline directo** o en el diálogo de importación de archivos si su proyecto está configurado para reproducir audio Ambisonics.
- Puede usar plug-ins Ambisonics de terceros para mezclar, convertir, seguir la cabeza o binauralizar.

  NOTA

  - Recomendamos que utilice solo plug-ins VST 3 Ambisonics para asegurar un correcto enrutamiento del canal.
  - Si usa un panoramizador Ambisonics que solo es adecuado como plug-in de inserción, todos los canales de audio de la mezcla deben estar en formato Ambisonics, incluso si solo contienen audio mono o estéreo.
  - Para más detalles sobre cómo usar un plug-in de terceros, vea la documentación que viene con él.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Enrutado de canales en mezclas Ambisonics en la página 720
Reproducción de audio Ambisonics en la página 722
Panel VST AmbiDecoder en la página 723
Monitorizar una señal ajustada a la cabeza en VST AmbiDecoder en la página 728
Panel VST AmbiConverter en la página 731

Enrutado de canales en mezclas Ambisonics

Puede enrutar cualquier canal a un canal Ambisonics.

Qué configuraciones de canal están disponibles en una mezcla Ambisonics depende de la posición del plug-in de panoramización Ambisonics en la ruta de la señal:

- Si usa el plug-in de panoramización como un panoramizador de canal en **MixConsole**, puede usar cualquier formato de canal de audio.

- Si usa el panoramizador como plug-in de inserción, todos los canales de audio de la mezcla deben estar en formato Ambisonics, incluso si solo contienen audio mono o estéreo.

NOTA

Los envíos guía (cue) no funcionan en canales Ambisonics.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configuraciones de canales surround disponibles en la página 698
Cambiar el panoramizador de canal en la página 714

Panel del plug-in VST MultiPanner en modo Ambisonics

El panel del plug-in **VST MultiPanner** ofrece más ajustes y parámetros para la mezcla Ambisonics.



- Para usar el **VST MultiPanner** en modo Ambisonics en un canal de audio, debe enrutar el canal a un bus de salida en formato Ambisonics.

Show/Hide Extended Display

Muestra/Oculta el área de panorama de **Rear View**.

Top View/Rear View

Muestra el campo de sonido desde arriba y la parte posterior, y le permite colocar la fuente de sonido arrastrando los manipuladores de panorama. La orientación está ligada al ángulo de visión del seguimiento de la cabeza. Esto significa que lo que ve en frente de usted al usar un visor VR está también en frente del símbolo de cabeza en ambas vistas.

Field Size

Ajusta el tamaño percibido del campo de sonido. Esto se indica por el tamaño del símbolo de cabeza en la **Top View** y la **Rear View**. A menor tamaño, mayor es la distancia entre el oyente y la fuente de sonido. El volumen del sonido se atenúa en consecuencia. Mover el cursor del ratón sobre el dial de escala muestra la distancia simulada en metros en ambos visores de panorama.

Source Size

Esparce la fuente de audio en el campo de audio haciéndola más difusa.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Panel del plug-in VST MultiPanner en la página 702

Reproducción de audio Ambisonics

Cubase le permite decodificar audio Ambisonics para monitorizar a través de auriculares o altavoces. Para decodificar puede usar **VST AmbiDecoder** o plug-ins de decodificación de terceros que sean adecuados.

Al trabajar con **VST AmbiDecoder** se aplica lo siguiente:

- En el canal **Auriculares** de la **Control Room** se usa **VST AmbiDecoder** automáticamente para decodificar audio Ambisonics. De forma alternativa puede usar plug-ins de decodificación de terceros que sean adecuados.
- En el canal **Principal** de la **Control Room** se usa **VST AmbiDecoder** automáticamente para decodificar audio Ambisonics.
- Puede usar decodificadores Ambisonics de terceras partes como plug-ins de inserción en el canal **Principal** de la **Control Room**.
- **VST AmbiDecoder** le permite enviar una señal ajustada a la cabeza (head-locked) a su mezcla de monitor a través de side-chain.

NOTA

Para monitorizar su proyecto Ambisonics, se debe ajustar un bus de salida en formato Ambisonics como **Main Mix**.

VST AmbiDecoder soporta las siguientes configuraciones de canales de salida:

- Mono
- Estéreo
- 5.0
- 5.1

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar el bus de salida por defecto (Main Mix) en la página 33
Monitorizar audio Ambisonics de forma binaural a través del canal de auriculares en la página 726
Monitorizar audio Ambisonics de forma binaural usando plug-ins de inserción de terceras partes en la página 727
Monitorizar audio Ambisonics a través de una configuración estéreo o multicanal de altavoces en la página 727
Monitorizar una señal ajustada a la cabeza en VST AmbiDecoder en la página 728
Configuraciones de canales surround disponibles en la página 698

Panel VST AmbiDecoder

El plug-in **VST AmbiDecoder** convierte el audio Ambisonics para su reproducción en configuraciones de auriculares o de altavoces estéreo y multicanal. Se usa automáticamente en los canales **Auriculares** y **Principal** de la **Control Room** y también se puede usar como plug-in de inserción para mezclar canales Ambisonics.



Formado de entrada > Formato de salida

Muestra los formatos de audio de las señales de entrada y de salida.

Output

Le permite seleccionar entre el modo **Headphones** para la reproducción en auriculares, o el modo **Speakers** para la reproducción en una configuración estéreo de altavoces.

HRTF Mode

Le permite ajustar el modo de función de transferencia relacionada con la cabeza (HRTF) para la reproducción binaural. Esta opción solo está disponible en el modo **Headphones**.

Están disponibles los siguientes modos HRTF:

- El modo **Standard** usa el algoritmo HRTF estándar de Cubase.
- El modo **Facebook** usa el algoritmo HRTF que se usa en la reproducción de video VR en facebook.com.

  La disponibilidad de estos modos depende del orden de Ambisonics del bus **Main Mix**.
- El modo **YouTube** usa el algoritmo HRTF que se usa en la reproducción de video VR en youtube.com.

  La disponibilidad de estos modos depende del orden de Ambisonics del bus **Main Mix**.
- El modo **SOFA** le permite usar un HRTF guardado en formato de archivo SOFA.

  Este modo solo está disponible si ha cargado un archivo SOFA. Para seleccionar un archivo SOFA, haga clic en el triángulo de la derecha del botón **SOFA**.
- El modo **IMMERSE** le permite usar perfiles HRTF con la aplicación **IMMERSE with VST AmbiDecoder**.

Para seleccionar un perfil IMMERSE o comprobar si hay actualizaciones de perfil, haga clic en el triángulo de la derecha del botón **IMMERSE**.

Este modo requiere una licencia válida de **IMMERSE with VST AmbiDecoder**. Para más detalles sobre cómo obtener una licencia y usar la aplicación, visite steinberg.net.

NOTA

Los ajustes HRTF solo están disponibles si se usa **VST AmbiDecoder** en el canal **Auriculares** de la **Control Room** o si está seleccionado el modo de salida **Auriculares** binaurales.

Head Tracking

Si este botón está activado, **VST AmbiDecoder** recibe los datos de los movimientos de la cabeza desde la ventana **Head Tracking**. Si este botón está desactivado, puede usar los controles **Yaw**, **Pitch** y **Roll** del panel **VST AmbiDecoder** para el ajuste de ángulos de rotación.

Yaw

Ajusta el ángulo de rotación de guiñada (yaw).

Pitch

Ajusta el ángulo de rotación de cabeceo (pitch).

Roll

Ajusta el ángulo de rotación de alabeo (roll).

Head-Locked Signal

Establece la ganancia de la señal head-locked (ajustada a la cabeza) que se envía a la entrada de side-chain de **VST AmbiDecoder**.

Front Focus

Activa/Desactiva el énfasis de un sector definido de la esfera Ambisonics.

Off-Focus

Ajusta la atenuación del sonido que se encuentra fuera del sector **Front Focus**.

Size

Ajusta el ángulo **Front Focus**, es decir, el sector de la esfera Ambisonics que no se atenúa con el valor **Off-Focus**.

Follow Head

Si esta opción está activada, **Front Focus** obedece a los ajustes de la sección superior **Head Tracking**. Esto le permite, por ejemplo, enfatizar el sonido que viene de la dirección de visión al usar un controlador VR con seguimiento de la cabeza.

Si esta opción está desactivada, puede controlar el **Azimuth** y la **Elevación** manualmente. Esto le permite, por ejemplo, rebalancear el campo de sonido de audio Ambisonics premezclado.

Azimuth

Ajusta el ángulo de azimuth del rango **Front Focus**. Este parámetro solo está disponible si **Follow Head** está desactivado.

Elevation

Ajusta el ángulo de elevación del rango **Front Focus**. Este parámetro solo está disponible si **Follow Head** está desactivado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Head Tracking en la página 725

Monitorizar una señal ajustada a la cabeza en VST AmbiDecoder en la página 728

Datos de movimiento de la cabeza de dispositivos de controlador VR

Cubase puede recibir datos de movimiento (tracking) de dispositivos controlador VR externos como los visores montados en la cabeza o los dispositivos de ratón 3D.

Al usar datos de movimiento de la cabeza al monitorizar una mezcla Ambisonics, se aplica lo siguiente:

- Los movimientos de la cabeza o con un ratón 3D se reproducen acústicamente en tiempo real.
- En el **VST MultiPanner**, los visores de panorama del modo Ambisonics rotan en sincronía con el frente audible.
- Los datos de movimiento se transmiten al reproductor de video VR y el video de 360° se panoramiza en consecuencia.

  NOTA

  Para que esto funcione, debe conectar el reproductor VR a Cubase y activar **Send Head-Tracking Data**, en la ventana **GoPro VR Player Remote**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Head Tracking en la página 725
Panel del plug-in VST MultiPanner en modo Ambisonics en la página 721
Reproducción de video 360° en la página 729
Ventana GoPro VR Player Remote en la página 729

Ventana Head Tracking

En la ventana **Head Tracking** puede configurar Cubase para que reciba datos de posicionamiento de un dispositivo controlador VR externo. Como alternativa, puede controlar los ángulos de rotación manualmente.



- Para abrir la ventana **Head Tracking**, seleccione **Proyecto** > **Head Tracking**.

Yaw

Ajusta el ángulo de rotación de guiñada (yaw).

Pitch

Ajusta el ángulo de rotación de cabeceo (pitch).

Roll

Ajusta el ángulo de rotación de alabeo (roll).

Reinicializar

Restablece todos los ángulos de rotación.

Tracking Source

Le permite seleccionar una fuente para los datos de posicionamiento. Seleccione **Manual** para controlar el movimiento de la cabeza a través de los controles **Yaw**, **Pitch** y **Roll**. Seleccione **VR Controller** para recibir datos de un dispositivo VR externo.

Tipo de controlador VR

Le permite seleccionar el tipo del dispositivo de controlador VR conectado.

Información del dispositivo de controlador VR

Mover el cursor del ratón sobre este campo proporciona información sobre el dispositivo controlador VR conectado.

Tracking

Activa/Desactiva la transmisión de datos de seguimiento de la cabeza al reproductor VR.

Calibrate Yaw

Define el ángulo de rotación yaw (eje vertical, guiñada) actual como centro.

Monitorizar audio Ambisonics de forma binaural a través del canal de auriculares

El canal **Control Room Auriculares** le permite escuchar el audio Ambisonics de forma binaural a través de auriculares, usando automáticamente **VST AmbiDecoder** para la decodificación.

PRERREQUISITO

- En la ventana **Conexiones de audio**, ha establecido un bus de salida Ambisonics como mezcla principal y ha activado la **Control Room**.
- Para que funcione la función de preescucha del audio debe activar **Usar canal de auriculares para preescucha** en el diálogo **Preferencias**, en la página **VST - Control Room**.

PROCEDIMIENTO

1. En la **MixConsole**, enrute sus pistas de audio al bus de salida Ambisonics.
2. Haga clic en **Open/Close Ambisonics Decoder**.



3. En el panel **VST AmbiDecoder**, seleccione **Headphones** como salida.
4. Haga sus cambios para el **HRTF Mode**.

RESULTADO

Puede reproducir audio Ambisonics de forma binaural a través de los auriculares.

NOTA

En lugar de **VST AmbiDecoder**, también puede usar plug-ins de decodificación binaural de terceros que sean adecuados para usar dentro del canal **Control Room Auriculares**. Seleccione el decodificador en el menú emergente en la sección **Control Room Auriculares**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Entradas/Salidas en la página 26

Configurar el bus de salida por defecto (Main Mix) en la página 33
Pestaña de Control Room en la página 30
VST - Control Room en la página 1231
Panel VST AmbiDecoder en la página 723

Monitorizar audio Ambisonics de forma binaural usando plug-ins de inserción de terceras partes

Los plug-ins Ambisonics de terceras partes para la decodificación binaural que no sean adecuados para usarse dentro del canal **Auriculares** de la **Control Room** se pueden usar como plug-ins de inserción en el canal **Principal**.

PRERREQUISITO

En la ventana **Conexiones de audio** ha hecho lo siguiente:

- Ha establecido un bus de salida Ambisonics como mezcla principal.
- Ha activado la **Control Room**.
- En el canal **Monitor** de la **Control Room** ha seleccionado el puerto del dispositivo correcto para enviar la señal a sus auriculares.

NOTA

Para más detalles sobre cómo usar un plug-in de decodificación Ambisonics de terceras partes vea la documentación que venía con él.

PROCEDIMIENTO

1. En la **MixConsole**, enrute sus pistas de audio al bus de salida Ambisonics.
2. En la sección **Presets de downmix** de la **Control Room**, seleccione un preset con el mismo formato Ambisonics que la mezcla principal.
3. En la sección **Canales**, desactive **Head Tracking** en el visor en miniatura de **VST AmbiDecoder**.
4. En el canal **Principal** de la **Control Room**, inserte el plug-in de decodificación Ambisonics.

RESULTADO

Puede reproducir audio Ambisonics de forma binaural a través del canal **Principal** de la **Control Room**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configuraciones de canales surround disponibles en la página 698
Pestaña de Control Room en la página 30
Pestaña Entradas/Salidas en la página 26
Configurar el bus de salida por defecto (Main Mix) en la página 33
Efectos de inserción en la página 451

Monitorizar audio Ambisonics a través de una configuración estéreo o multicanal de altavoces

El canal **Principal** de la **Control Room** le permite escuchar audio Ambisonics a través de una configuración estéreo o multicanal de altavoces. Para decodificar audio Ambisonics a un formato multicanal, el canal **Principal** usa automáticamente **VST AmbiDecoder**.

PRERREQUISITO

- Usa un sistema de monitores de estudio estéreo o multicanal.

- En la ventana **Conexiones de audio**, ha establecido un bus de salida Ambisonics como mezcla principal y ha activado la **Control Room**.

PROCEDIMIENTO

1. En la **MixConsole**, enrute sus pistas de audio al bus de salida Ambisonics.
2. En la sección **Presets de downmix** de la **Control Room**, seleccione el preset que coincida con su configuración de altavoces.
3. En la sección **Canales**, haga sus cambios en el visor en miniatura de **VST AmbiDecoder** o haga doble clic en él para abrir el panel de plug-in.
4. Para la reproducción estéreo, seleccione **Altavoces** como salida.

RESULTADO

Puede escuchar audio Ambisonics a través de su configuración estéreo o multicanal de altavoces.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Entradas/Salidas en la página 26
Configurar el bus de salida por defecto (Main Mix) en la página 33
Pestaña de Control Room en la página 30
Presets de downmix en la página 446
Reproducción de audio Ambisonics en la página 722
Canal de Control Room en la página 447

Monitorizar una señal ajustada a la cabeza en VST AmbiDecoder

Puede que no quiera que algún audio, por ejemplo, pistas de música de fondo, se vea afectado por los movimientos de cabeza. **VST AmbiDecoder** le permite hacer un bypass del movimiento enviando una señal head-locked (ajustada a la cabeza) a través de side-chain.

PRERREQUISITO

En la ventana **Conexiones de audio**, ha establecido un bus de salida Ambisonics como mezcla principal y ha activado la **Control Room**.

PROCEDIMIENTO

1. En su proyecto, cree una pista de grupo estéreo o multicanal y enrute sus pistas de música de fondo a este grupo.
2. Enrute la salida de la pista de grupo a la entrada de side-chain de **VST AmbiDecoder**.
3. En el panel **VST AmbiDecoder**, haga clic derecho y seleccione **Activate/Deactivate Side-Chain Inputs**.
4. Ajuste **Head-Locked Signal** a la ganancia necesaria.

RESULTADO

Puede escuchar el audio Ambisonics decodificado y sus pistas de música a través de la **Control Room**. Las pistas de música no se ven afectadas por los datos de movimiento de la cabeza que recibe Cubase de un controlador VR.

NOTA

Al escuchar audio Ambisonics a través de altavoces, la señal ajustada a la cabeza (head-locked) se añade después del control de volumen de la **Control Room**. Use **Nivel de Control Room** y **Head-Locked Signal** para mantener un buen balance entre la mezcla Ambisonics y la señal ajustada a la cabeza.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Head Tracking en la página 725
Panel VST AmbiDecoder en la página 723

Reproducción de video 360°

Para reproducir videos de 360°, Cubase puede usar el reproductor Kolor GoPro VR. El reproductor se puede ejecutar localmente o en otro ordenador conectado a través de la red.

Puede controlar remotamente el GoPro VR Player con Cubase usando la función **GoPro VR Player Remote**. Le permite controlar el transporte del GoPro VR Player y enviar datos de seguimiento de la cabeza al reproductor.

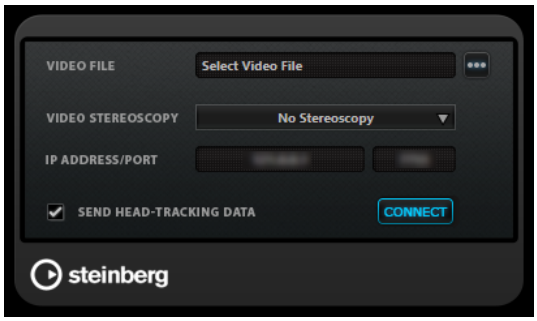
NOTA

- La versión mínima necesaria de GoPro VR Player es la versión 3.0. Puede descargar la última versión en http://www.kolor.com/gopro-vr-player/download/.
- Para más detalles sobre cómo usar el GoPro VR Player, vea la documentación que viene con él.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana GoPro VR Player Remote en la página 729
Conectar Cubase al GoPro VR Player en la página 730

Ventana GoPro VR Player Remote

GoPro VR Player Remote le permite a Cubase controlar el transporte y el ángulo de visión del GoPro VR Player.



- Para abrir la ventana **GoPro VR Player Remote**, seleccione **Proyecto** > **GoPro VR Player Remote**.

Video File

Muestra el archivo de video seleccionado para la reproducción en GoPro VR Player.

Seleccionar archivo de video

Le permite seleccionar un archivo de video que se encuentre en su ordenador local o en un ordenador remoto de su red.

Video Stereoscopy

Le permite seleccionar el formato de estereoscopia del archivo de video seleccionado.

IP Address/Port

Le permite introducir la dirección IP del ordenador en el que se ejecuta el GoPro VR Player y el puerto UDP que está escuchando el GoPro VR Player.

Send Head-Tracking Data

Habilita a Cubase para transmitir datos de seguimiento del movimiento de la cabeza desde un dispositivo controlador VR externo hasta el GoPro VR Player.

Connect

Conecta Cubase con el GoPro VR Player.

Conectar Cubase al GoPro VR Player

Este ejemplo muestra cómo conectar Cubase al GoPro VR Player versión 3.0.5.

PRERREQUISITO

Ha descargado el GoPro VR Player versión 3.0.5 desde http://www.kolor.com/gopro-vr-player/download/ y lo ha instalado en su ordenador local o en otro ordenador de su red.

PROCEDIMIENTO

1. En el GoPro VR Player, seleccione **File** > **Preferences**.
2. En la página **Video Decoding**, seleccione **Windows Media Foundation** como **Backend**.
3. En la página **Primary/Secondary**, seleccione **Secondary** como **Communication Mode**.
4. En la página **Controllers**, cambie los ajustes de **Head-Mounted Display SDK** como sea necesario.

   En la mayoría de casos, el modo **Auto** es el más adecuado.
5. Cierre el menú de preferencias del GoPro VR Player.
6. En Cubase, seleccione **Proyecto** > **GoPro VR Player Remote**.
7. En la ventana **GoPro VR Player Remote** haga clic en **Select Video File** y seleccione el archivo de video en el diálogo de archivos.

   Esto le permite a Cubase controlar remotamente el GoPro VR Player. La selección de archivo se guarda en su proyecto Cubase.

   NOTA

   Si el archivo de video se encuentra en un ordenador remoto de su red al que no puede acceder a través del diálogo de archivo, puede hacer clic en el campo de archivo de video e introducir manualmente la ruta completa del archivo.
8. Seleccione el formato **Video Stereoscopy** del archivo de video seleccionado.
9. Introduzca la **IP Address/Port** (dirección IP/puerto) del ordenador en el que se está ejecutando el GoPro VR Player.

   Por defecto, **IP Address/Port** está ajustado a su ordenador local.
10. Opcional: Si no se usa ningún visor montado en la cabeza, active **Send Head-Tracking Data**.

    Esto le permite enviar información de seguimiento desde la ventana **Head Tracking** hasta el GoPro VR Player.
11. Active **Connect** para sincronizar el transporte del GoPro VR Player con Cubase.

RESULTADO

El GoPro VR Player se controla con el transporte de Cubase y con los datos del seguimiento de cabeza que se envían desde un controlador VR conectado a su sistema.

Exportar audio Ambisonics

Puede crear archivos Ambisonics a partir de pistas Ambisonics usando la función **Exportar mezcla de audio**.

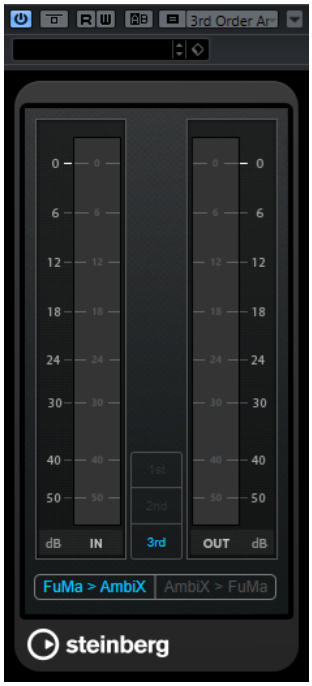
Se aplica lo siguiente:

- Use solo los formatos de archivo que son adecuados para audio Ambisonics. Le recomendamos que solo cree archivos Ambisonics en formato WAV.
- Antes de exportar, asegúrese de que solo usa plug-ins de decodificación Ambisonics en la **Control Room** y no en las inserciones de canales.
- Aunque los archivos resultantes parezcan archivos multicanal WAV, se deben reproducir con un reproductor Ambisonics o convertirse en otro formato de otra plataforma usando una aplicación externa.
- Las señales ajustadas a la cabeza (head-locked) se deben exportar de un bus de salida aparte. Puede exportar de varios buses al mismo tiempo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Exportar mezcla de audio en la página 1094
Mezclar a archivos de audio en la página 1104
Monitorizar una señal ajustada a la cabeza en VST AmbiDecoder en la página 728

Panel VST AmbiConverter

Al trabajar con audio Ambisonics, Cubase solo soporta el formato AmbiX. El plug-in **VST AmbiConverter** le permite convertir audio Ambisonics entre el formato Furse-Malham (FuMa) y el formato AmbiX.



Input level meter

Muestra el nivel de entrada de todos los canales de altavoces.

Visor de formato Ambisonics

Muestra el orden del formato de audio Ambisonics.

Medidor de nivel de salida

Muestra el nivel de salida de todos los canales de altavoces.

FuMa > AmbiX

Convierte audio del formato FuMa al formato AmbiX.

AmbiX > FuMA

Convierte audio del formato AmbiX al formato FuMa.

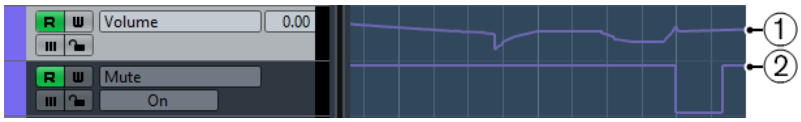
Automatización

En esencia, automatizar significa grabar los valores de un parámetro en particular de **MixConsole** o de un efecto. Cuando cree su mezcla final, Cubase puede ajustar este control del parámetro en particular.

Curvas de automatización

Dentro de un proyecto de Cubase, los cambios en un valor de parámetro sobre el tiempo se reflejan como curvas en pistas de automatización.

Hay varios tipos de curvas de automatización:



1 **Curvas de rampa**

Las curvas de rampa se crean para cualquier parámetro que genere múltiples valores continuos, tales como movimientos de faders o codificadores.

2 **Curvas escalonadas**

Las curvas escalonadas se crean para parámetros con valores activado/desactivado, tales como el enmudecido.

Línea de valor estático

Cuando abre una pista de automatización por primera vez, esta no contiene ningún evento de automatización. Esto se refleja en el visor de eventos con una línea horizontal punteada, la línea de valor estático. Esta línea representa el ajuste actual del parámetro.

Si añade manualmente eventos de automatización o usa el modo de escritura del parámetro correspondiente y luego desactiva la lectura de la automatización, la curva se vuelve gris y se usa la línea de valor estático en su lugar.

Cuando se activa el modo **Leer**, se usa la curva de automatización.

Escribir/Leer automatización

Puede habilitar pistas y canales de **MixConsole** para la automatización activando sus botones de escribir **W** y leer **R** automatización.

- Si activa **W** en un canal, prácticamente todos los parámetros de **MixConsole** que ajuste durante la reproducción de ese canal específico, se grabarán como eventos de automatización.
- Si **R** está activado en un canal, todas las acciones de **MixConsole** grabadas para ese canal se realizan durante la reproducción.

Los botones **R** y **W** de una pista en la lista de pistas, son los mismos botones **R** y **W** de **MixConsole**.

NOTA

R se activa automáticamente cuando activa **W**. Esto le permite a Cubase leer siempre los datos de automatización existentes. Puede desactivar **W** por separado si solo quiere leer datos existentes.

También hay botones de indicaciones globales de lectura y escritura **Activar/Desactivar lectura/escritura en todas las pistas** en la barra de herramientas de la ventana del **Proyecto** y en la barra de herramientas del **MixConsole**. Estos botones se encienden tan pronto como hay un botón de **R** o **W** activado en cualquier canal/pista dentro de su proyecto. Además, se puede hacer clic sobre ellos para activar o desactivar **R**/**W** en todas las pistas simultáneamente.

NOTA

R/**W** también están disponibles en el **Panel de automatización**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Botones Leer/Escribir/Suspender en la página 745

Escribir datos de automatización

Puede crear curvas de automatización manual o automáticamente.

- La escritura manual hace que sea fácil cambiar rápidamente valores de parámetros en puntos específicos sin tener que activar la reproducción.
- La escritura automática le permite trabajar casi como si estuviera usando un mezclador real.

Con ambos métodos, cualquier dato de automatización que se aplique se ve reflejado tanto en **MixConsole**, con un movimiento de fader, por ejemplo, como en la correspondiente curva de la pista de automatización.

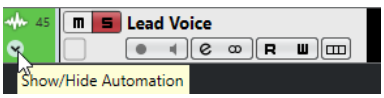
VÍNCULOS RELACIONADOS
Escritura manual de datos de automatización en la página 735

Escritura automática de datos de automatización

Cada acción que realice se graba automáticamente en las pistas de automatización que más tarde puede abrir para ver y editar.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, haga clic en **Mostrar/Ocultar automatización** en una pista para abrir su pista de automatización.



2. Haga clic en **W** para activar la escritura de datos de automatización en esta pista.
3. Inicie la reproducción.
4. Ajuste los parámetros en **MixConsole**, en la ventana **Configuraciones de canal**, o en el panel de control del efecto.

   Los valores se graban y se muestran en las pistas de automatización, en forma de curva. Cuando se están escribiendo datos de automatización, el color de la pista de automatización cambia y el indicador delta, en la pista de automatización, muestra la cantidad relativa por la que se desvía el nuevo parámetro con respecto a cualquier valor de automatización anterior.
5. Detenga la reproducción y vuelva a la posición en la que inició la reproducción.

6. Haga clic en **W** para desactivar la escritura de datos de automatización.
7. Inicie la reproducción.

RESULTADO

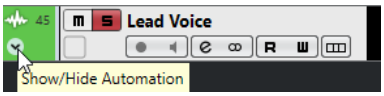
Todas las acciones que grabó se reproducen con exactitud. Cuando arrastra un plug-in a una ranura de inserción diferente en el mismo canal, cualquier dato de automatización existente se mueve con el plug-in. Cuando lo arrastra hasta una ranura de inserción de otro canal, no se transfiere ningún dato de automatización al nuevo canal.

Escritura manual de datos de automatización

Puede añadir eventos de automatización manualmente dibujando curvas de automatización en una pista de automatización.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, haga clic en **Mostrar/Ocultar automatización** en una pista para abrir su pista de automatización.



2. Haga clic en el nombre del parámetro de automatización y seleccione el parámetro en el menú emergente.
3. Seleccione la herramienta de **Dibujar**.
4. Haga clic en la línea de valor estático.

   Se añadirá un evento de automatización, se activará el modo de lectura y la línea de valor estático pasará a ser una curva de automatización a color.
5. Haga clic y mantenga para dibujar una curva añadiendo muchos eventos de automatización.

   Cuando suelta el botón del ratón, el número de eventos de automatización se reduce.

   NOTA

   Para ajustar la reducción de eventos, abra el **Panel de automatización**, abra la página **Ajustes** e introduzca un valor de **Nivel de reducción**.
6. Inicie la reproducción.

RESULTADO

El parámetro automatizado cambia con la curva de automatización, y el fader correspondiente en **MixConsole** se mueve en consecuencia.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Repita el procedimiento si no está satisfecho con el resultado. Si dibuja sobre los eventos existentes se creará una nueva curva.

Herramientas para dibujar datos de automatización

Aparte de la herramienta de **Dibujar**, puede usar la herramienta **Seleccionar** y la herramienta **Línea** para dibujar eventos de automatización. Si hace clic con cualquiera de estas herramientas en la pista de automatización, **R** se activa automáticamente.

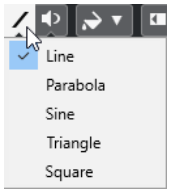
- **Seleccionar**

  Si hace clic en una pista de automatización con la herramienta **Seleccionar**, se añade un evento de automatización. Si mantiene pulsado **Alt/Opción** puede dibujar varios eventos de automatización.

NOTA

Los eventos introducidos entre eventos existentes y que no se desvían de la curva existente, se eliminan tan pronto como se suelta el botón del ratón.

Para activar la herramienta **Línea** en cualquier otro modo disponible, haga clic en la herramienta **Línea** y haga clic de nuevo para abrir un menú emergente en el que puede seleccionar el modo de **Línea**.



Están disponibles los siguientes modos de la herramienta **Línea**:

Línea

Si hace clic en una pista de automatización y arrastra con la herramienta **Línea** en el modo **Línea**, puede crear eventos de automatización en una línea. Es una manera rápida de crear fundidos lineales, etc.

Parábola

Si hace clic y arrastra en la pista de automatización con el modo **Línea** en modo **Parábola**, puede crear curvas y fundidos más naturales.

NOTA

El resultado depende de la dirección en la que dibuja la curva de parábola.

Sinusoidal/Triángulo/Cuadrado

Si hace clic y arrastra en la pista de automatización con la herramienta **Línea** en modo **Sinusoidal**, **Triángulo** o **Cuadrado** y el **Tipo de ajuste** está establecido a **Rejilla**, el periodo de la curva, es decir, la longitud de un ciclo de la curva, viene determinado por el ajuste de la rejilla. Si pulsa **Mayús** y arrastra, puede ajustar la duración del periodo manualmente en múltiplos del valor de la rejilla.

NOTA

La herramienta **Línea** solo se puede usar en curvas de automatización de tipo rampa.

Editar eventos de automatización

Los eventos de automatización se pueden editar igual que los demás eventos.

NOTA

Si mueve un evento o parte en una pista y quiere que los eventos de automatización lo sigan automáticamente, seleccione **Edición** > **Automatización sigue los eventos**. Se sobrescribe cualquier evento de automatización en la nueva posición.

- Puede usar las herramientas de la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** para editar eventos de automatización.
- Puede usar el editor de eventos de automatización para editar los eventos de automatización seleccionados en las curvas de automatización de rampa.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46
Editor de eventos de automatización en la página 738

Crear transiciones suaves entre eventos de automatización (curvas de automatización de Bézier)

Cubase soporta curvas de automatización de Bezier, que le permiten crear transiciones suaves entre eventos de automatización. De esta forma puede editar curvas de rampa lineales con mucha más precisión, flexibilidad e intuición.

PRERREQUISITO

La herramienta **Seleccionar** está activa.

PROCEDIMIENTO

1. Mueva el cursor del ratón sobre el segmento de curva de rampa lineal que quiera editar.
   Se muestra una manecilla en la curva de segmento.

   NOTA

   Si los eventos de automatización están uno junto a otro en casi línea vertical u horizontal, o si están muy cercanos unos de otros, la manecilla no está disponible.

2. Haga clic y arrastre con el botón del ratón pulsado para modificar la forma del segmento de curva.

3. Cuando esté satisfecho con el resultado, suelte el botón del ratón.

RESULTADO

Se crea una curva de transición suave según sus ediciones.

Si no está satisfecho con el resultado y quiere empezar de nuevo otra vez a partir del segmento de curva lineal original, haga doble clic en la manecilla.

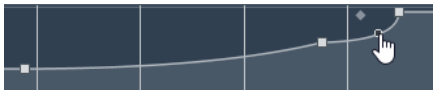
Puede usar las curvas de automatización de Bézier con pistas que estén conectadas a faders VCA.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para una edición todavía más precisa, añada nuevos eventos de automatización a su segmento de curva de Bézier.



Esto crea nuevos segmentos que puede suavizar.



VÍNCULOS RELACIONADOS

Ajustes de faders VCA en la página 435
Automatización de faders VCA en la página 439

Seleccionar eventos de automatización

- Para seleccionar un evento de automatización, haga clic en él con la herramienta **Seleccionar**.
- Para seleccionar múltiples eventos, dibuje un rectángulo de selección con la herramienta **Seleccionar** o pulse **Mayús** y haga clic en los eventos.
- Para seleccionar múltiples eventos, seleccione un rango con la herramienta **Selección de rango** o pulse **Mayús** y haga clic en los eventos.
- Para seleccionar todos los eventos de automatización en una pista de automatización, haga clic derecho en la pista de automatización y seleccione **Seleccionar todos los eventos** en el menú contextual.

Los eventos seleccionados se indican con un color oscuro.

NOTA

Si selecciona varios eventos de una curva de automatización de rampa, el editor de eventos de automatización se vuelve disponible.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editor de eventos de automatización en la página 738

Editor de eventos de automatización

El editor de eventos de automatización le permite editar eventos seleccionados en la pista de automatización. El editor de eventos de automatización solo está disponible en las curvas de automatización de rampa.

NOTA

Toda edición en el editor de eventos de automatización solo afecta a los eventos de automatización que son parte de la selección.

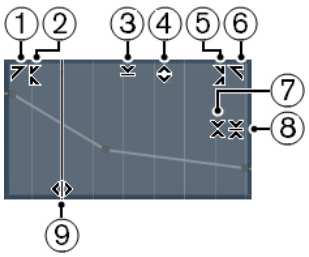
Para abrir el editor de eventos de automatización, haga uno de lo siguiente:

- Active la herramienta **Seleccionar** y dibuje un rectángulo de selección sobre una pista de automatización de tipo rampa.
- Active la herramienta **Selección de rango** y seleccione un rango en una pista de automatización de tipo rampa.

  NOTA

  Si trabaja con la herramienta **Selección de rango**, no está disponible el control inteligente **Estirar**.

El editor de eventos de automatización tiene los siguientes controles inteligentes para modos de edición específicos:



1 Inclinar hacia la izquierda

Si hace clic en la esquina superior izquierda del editor, puede inclinar la parte izquierda de la curva. Esto le permite inclinar los valores de eventos al inicio de la curva hacia arriba o hacia abajo.

2 **Comprimir hacia la izquierda**

Si pulsa **Alt/Opción** y hace clic en la esquina superior izquierda del editor, puede comprimir o expandir la parte izquierda de la curva. Esto le permite comprimir o expandir los valores de eventos al inicio de la curva.

3 **Escalar verticalmente**

Si hace clic en el centro del borde superior del editor, puede escalar la curva verticalmente. Esto le permite aumentar o disminuir los valores de eventos de la curva en tanto por ciento.

4 **Desplazar verticalmente**

Si hace clic en el borde superior del editor, puede mover la curva entera verticalmente. Esto le permite aumentar o disminuir los valores de los eventos de valores de la curva.

5 **Comprimir hacia la derecha**

Si pulsa **Alt/Opción** y hace clic en la esquina superior derecha del editor, puede comprimir o expandir la parte derecha de la curva. Esto le permite comprimir o expandir los valores de eventos al final de la curva.

6 **Inclinar hacia la derecha**

Si hace clic en la esquina superior derecha del editor, puede inclinar la parte derecha de la curva. Esto le permite inclinar los valores de eventos al final de la curva hacia arriba o hacia abajo.

7 **Escalar alrededor del centro relativo**

Si pulsa **Alt/Opción** y hace clic en el borde derecho central del editor, puede escalar la curva relativa a su centro. Esto le permite aumentar o disminuir los valores de los eventos horizontalmente alrededor del centro del editor.

8 **Escalar alrededor del centro absoluto**

Si hace clic en la esquina central derecha del editor, puede escalar la curva de forma absoluta con su centro. Esto le permite aumentar o disminuir los valores de los eventos horizontalmente alrededor del centro del editor.

9 **Estirar**

Si hace clic en el borde inferior del editor, puede estirar la curva horizontalmente. Esto le permite mover los valores de eventos de la curva hacia la izquierda o hacia la derecha.

NOTA

Para editar curvas de automatización en varias pistas a la vez, seleccione los eventos de automatización usando la herramienta **Seleccionar** o la herramienta **Selección de rango** en las pistas de automatización correspondientes, y mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** mientras usa los controles inteligentes.

NOTA

Si selecciona eventos de automatización usando la herramienta **Selección de rango**, se crean más eventos de automatización automáticamente al inicio y al final de la selección. Esto asegura que se edita la selección entera.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Curvas de automatización en la página 733

Escalado vertical rápido de eventos de automatización

Puede escalar el segmento de curva entre dos eventos de automatización verticalmente sin necesidad de seleccionar los eventos primero.

PROCEDIMIENTO

1. Mueva el cursor del ratón hasta el borde superior de la pista de automatización, encima del segmento de curva de rampa lineal que quiera escalar.

   Se muestra una manecilla.

2. Haga clic y arrastre hacia arriba o hacia abajo con el botón del ratón pulsado.
3. Cuando esté satisfecho con el resultado, suelte el botón del ratón.

RESULTADO

Se escala el segmento de curva entre los dos eventos de automatización.

Mover eventos de automatización

Mover eventos individuales de automatización

- Para mover un evento de automatización seleccionado, haga clic en él y arrástrelo hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Para restringir la dirección del movimiento, pulse **Ctrl/Cmd** y arrastre.

NOTA

La opción **Ajustar** se tiene en cuenta cuando mueve curvas de automatización horizontalmente. Para desactivarla temporalmente, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y cualquier otro modificador, y arrastre.

Mover múltiples eventos de automatización

- Para mover una selección de eventos de automatización, haga clic dentro del rectángulo de selección y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.

  Si hizo una selección continua de eventos de automatización, se sobrescriben los eventos del rango de destino. Sin embargo, si mueve el mismo rango de selección más allá de los eventos ya existentes, éstos aparecen de nuevo. Si un rango de selección contiene eventos de automatización que están deseleccionados, se restringe el arrastrar. No puede mover esta selección más allá de los eventos existentes.
- Para copiar una selección continua de eventos de automatización, haga clic dentro del rectángulo de selección, mantenga pulsado **Alt/Opción**, y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.

NOTA

Si pulsa **Esc** mientras arrastra el rectángulo de selección, la selección vuelve a su posición original.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Seleccionar eventos de automatización en la página 738

Eliminar eventos de automatización

- Para eliminar un evento de automatización, haga clic en él con la herramienta **Borrar**.
- Para eliminar múltiples eventos de automatización, selecciónelos y pulse **Retroceso** o **Supr** o seleccione **Edición** > **Suprimir**.
- Si **Usar territorio virgen** está activado, esto crea un espacio vacío. Cuando está desactivado, se eliminan los eventos dentro del rango.
- Para eliminar todos los eventos de automatización de la pista de automatización y cerrar la pista de automatización, haga clic en el nombre del parámetro de automatización en la lista de pistas y seleccione **Eliminar parámetro** en el menú emergente.

NOTA

Al eliminar eventos de automatización, la curva se dibuja de nuevo para conectar los eventos restantes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Territorio virgen vs. Valor inicial en la página 742

Pistas de automatización

La mayoría de las pistas de su proyecto tienen pistas de automatización, una para cada parámetro automatizado.

Para mostrar pistas de automatización, debe abrirlas.

Mostrar/Ocultar pistas de automatización

- Coloque el puntero del ratón sobre la esquina inferior izquierda de la pista y haga clic en el icono de flecha (**Mostrar/Ocultar automatización**) que aparece.
- Haga clic derecho sobre la pista en la lista de pistas y seleccione **Mostrar/Ocultar automatización** en el menú contextual.
- Para abrir otra pista de automatización, coloque el puntero del ratón sobre la esquina inferior izquierda de una pista de automatización y haga clic en **+** (**Añadir pista de automatización**).
- Para mostrar en la lista de pistas todas las pistas de automatización usadas, haga clic derecho sobre cualquier pista y seleccione **Mostrar toda la automatización usada** en el menú contextual.
- Para abrir la pista de automatización correspondiente al escribir parámetros de automatización, seleccione **Proyecto** > **Panel de automatización**, y en la página **Ajustes**, active **Mostrar parámetro al escribir**.

Eliminar pistas de automatización

- Para eliminar una pista de automatización junto con todos los eventos de automatización, haga clic en el nombre del parámetro y, desde el menú emergente, seleccione **Eliminar parámetro**.
- Para eliminar de una pista todas las pistas de automatización que no contienen eventos de automatización, seleccione **Eliminar parámetros no utilizados** en cualquiera de los menús emergentes de sus nombres de parámetros de automatización.
- Para eliminar pistas de automatización, también puede abrir el menú emergente **Funciones de automatización**, en el **Panel de automatización**, y seleccionar una de las opciones para suprimir la automatización.

Asignar un parámetro a una pista de automatización

Los parámetros ya están asignados a las pistas de automatización cuando las abre, de acuerdo con su orden en la lista de parámetros.

PROCEDIMIENTO

1. Abra una pista de automatización y haga clic en el nombre del parámetro de automatización.
   Se muestra una lista de parámetros. El contenido depende del tipo de la pista.
2. En el menú emergente, seleccione el parámetro o seleccione **Más** para abrir el diálogo **Añadir parámetro** que lista todos los parámetros que se pueden automatizar, y seleccione el parámetro ahí.

RESULTADO

El parámetro reemplaza al parámetro actual en la pista de automatización.

NOTA

El reemplazo del parámetro de automatización no es destructivo. Si la pista de automatización contiene algún dato de automatización para el parámetro que acaba de reemplazar, los datos seguirán ahí, aunque no serán visibles. Haciendo clic en el nombre del parámetro de automatización en la lista de pistas, puede volver al parámetro reemplazado. En el menú emergente, se muestra un asterisco (*) después del nombre del parámetro en las pistas de automatización oculta.

Enmudecer pistas de automatización

Enmudeciendo una pista de automatización desactiva la automatización de un único parámetro.

- Para enmudecer pistas de automatización individualmente, haga clic en **Enmudecer automatización** en la lista de pistas.

Territorio virgen vs. Valor inicial

Para la automatización de parámetros, Cubase trabaja con un valor inicial, o con territorio virgen.

Cuando activa **Usar territorio virgen**, no se muestra ninguna curva de automatización en la pista de automatización, y solo se ven datos de automatización en el lugar en que se realizó un pase de automatización. Después de realizar un pase de automatización, solo encontrará territorio virgen a la derecha del último evento de automatización.

Crear espacios vacíos

Los espacios vacíos, o huecos, son secciones vacías entre curvas de automatización. Puede crear espacios vacíos dentro de una sección con valores automatizados.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto** > **Panel de automatización**.
2. Abra la página **Ajustes** y active **Usar territorio virgen**.
3. Con la herramienta de **Selección de rango**, seleccione un rango en una pista de automatización con datos de automatización existentes y pulse **Supr** o **Retroceso**.

RESULTADO

Se crea un espacio vacío y se crean nuevos eventos al inicio y al final del rango de selección. Éstos marcan el punto de fin de la curva de automatización a la izquierda del espacio vacío, y el punto de inicio de la siguiente curva de automatización a la derecha del espacio vacío.

Definir un punto terminador

Puede definir cualquier evento de automatización en la curva de automatización como punto terminador de esta parte de la curva. Esto borrará automáticamente la línea entre este evento y el siguiente, creando un espacio.

PROCEDIMIENTO

1. En la curva de automatización, haga clic en el evento que quiera definir como último punto y selecciónelo.
2. En la línea de información de la ventana de **Proyecto**, ajuste **Terminador** a **Sí**.
   La línea entre este evento y el siguiente se elimina y se crea un espacio vacío.

   NOTA

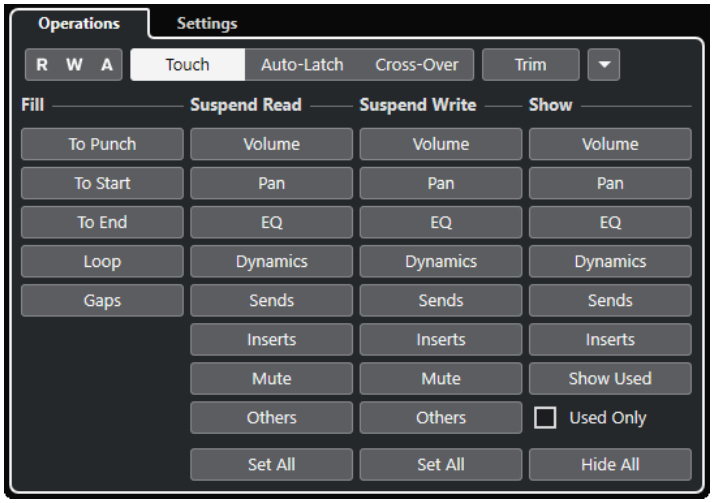
   Si define el último evento de automatización de una curva de automatización como punto terminador, cualquier dato de automatización a la derecha de este evento (definido por un valor inicial) se elimina.

Panel de automatización

El **Panel de automatización** es una ventana flotante y se puede dejar abierta mientras trabaja.

Para abrir el **Panel de automatización**, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **Proyecto** > **Panel de automatización**.
- En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, haga clic en **Abrir panel de automatización**.
- Pulse **F6**.

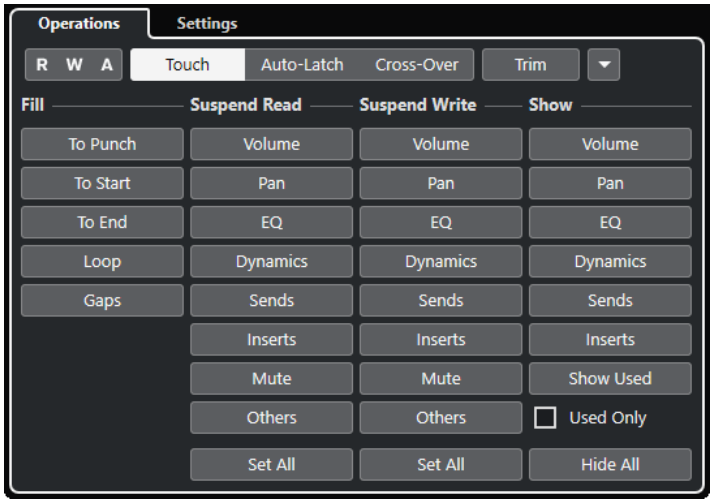


VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Operaciones en la página 744

Pestaña Operaciones

La pestaña **Operaciones** contiene todas las funciones necesarias para realizar operaciones de automatización.



En la sección de más arriba están disponibles las siguientes opciones:

Leer/Escribir/Suspender

Activa/Desactiva leer/escribir en todas las pistas o suspende leer/escribir en todas las pistas.

Touch

Escribe datos de automatización mientras está tocando un control de un parámetro, hace un punch out cuando suelta el control y entonces ajusta el control al último valor establecido.

Auto-Latch

Sigue escribiendo datos de automatización mientras dura la reproducción o mientras el botón **Escribir** está activado, y mantiene el último valor cuando suelta el control.

Cross-Over

Sigue escribiendo datos de automatización mientras dura la reproducción o mientras el botón **Escribir** está activado, y sigue con el mismo ajuste del valor cuando suelta el control.

Cuando toca de nuevo el fader y lo mueve hacia el valor original, tiene lugar el punch out automáticamente tan pronto como se cruza la curva original.

Trim

Le permite modificar la curva de automatización de un pase previo.

Funciones de automatización

Le da acceso a un número de funciones de automatización generales.

En la sección principal están disponibles las siguientes opciones:

Relleno

Estas opciones definen lo que ocurre en una sección específica de su proyecto cuando realiza un punch out de un pase de automatización.

Suspender lectura

Suspende la lectura del parámetro activado durante la automatización, de forma que obtiene el control manual total sobre él.

Suspender escritura

Suspende la escritura del parámetro activado durante la automatización, de forma que se hace un punch out de este parámetro en el pase de automatización.

Mostrar

Muestra todas las pistas de automatización para el parámetro activado, de forma que obtiene una vista general del parámetro automatizado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Botones Leer/Escribir/Suspender en la página 745
Touch en la página 746
Auto-Latch en la página 746
Cross-Over en la página 747
Trim en la página 748
Menú de funciones de automatización en la página 749
Opciones de relleno en la página 750
Opciones de suspender en la página 752
Opciones de mostrar en la página 753

Botones Leer/Escribir/Suspender

Los botones **Leer** y **Escribir** de la parte superior del **Panel de automatización** son globales para todas las pistas.

- Para abrir el **Panel de automatización**, seleccione **Proyecto** > **Panel de automatización**.

Activar/Desactivar lectura en todas las pistas

Activa/Desactiva todos los botones **Leer** de todas las pistas.

Activar/Desactivar escritura en todas las pistas

Activa/Desactiva todos los botones **Escribir** de todas las pistas.

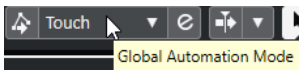
Suspender toda la automatización de lectura/escritura

Suspende la lectura/escritura de datos de automatización de todos parámetros/grupos de parámetros.

Modos de automatización

Cubase le ofrece varios modos de punch out para la automatización: **Touch**, **Auto-Latch** y **Cross-Over**. En todos los modos la automatización se escribe tan pronto como toca un parámetro de control estando en modo de reproducción. Difieren en sus comportamientos de punch out.

Los modos de automatización están disponibles en la parte superior del **Panel de automatización** y en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, en el menú emergente **Modo de automatización global**.



Puede cambiar el modo de automatización en cualquier momento, por ejemplo, en modo reproducción o detención o durante un pase de automatización. También puede asignar comandos de teclado a los modos de automatización.

El pase de automatización actual siempre hace un punch out cuando se cumple alguna de las siguientes condiciones, independientemente del modo de automatización seleccionado:

- Si desactiva **Escribir**.
- Si detiene la reproducción.
- Si activa **Avance rápido**/**Rebobinar**.

- Si el cursor del proyecto alcanza el localizador derecho en el modo **Ciclo**.
- Si hace clic en la regla para mover el cursor del proyecto. Esto es definible por el usuario y se puede controlar a través del **Panel de automatización**.

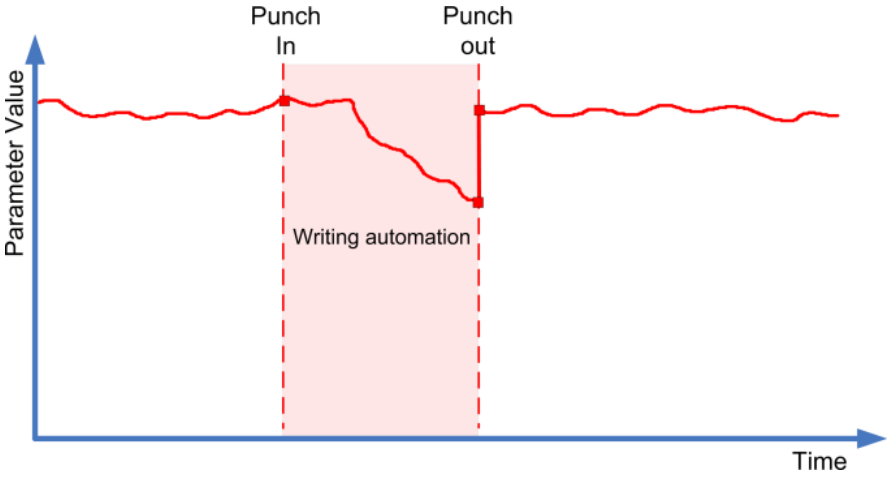
NOTA

En modo **Auto-Latch**, puede hacer el punch out usando el comando de teclado **Punch out de Auto-Latch**, en la categoría **Automatización**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Ajustes en la página 753

Touch

El modo **Touch** es útil en situaciones en las que quiere hacer un cambio que dure poco segundos a un parámetro ya configurado.



- **Touch** escribe datos de automatización solo mientras está tocando un control de un parámetro. El punch out tiene lugar tan pronto suelta el control.
- Después del punch out, el control vuelve al valor establecido anteriormente.

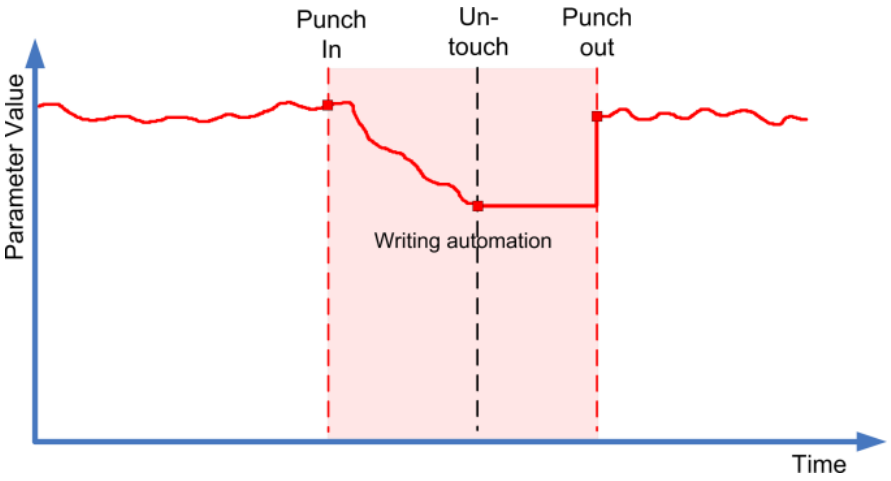
NOTA

Puede ajustar el tiempo que tarda el parámetro en volver al valor establecido previamente con el ajuste **Tiempo de retorno** en la página **Ajustes** del **Panel de automatización**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Ajustes en la página 753

Auto-Latch

El modo **Auto-Latch** es útil en situaciones en las que quiere mantener un valor a lo largo de un periodo de tiempo – por ejemplo, al hacer ajustes de EQ en una escena en particular.



- Una vez el pase ha empezado, la escritura de automatización continúa mientras dure la reproducción o mientras el modo **Escribir** esté activado.
- Al soltar el control, se mantendrá el último valor hasta que haga el punch out.

NOTA

También puede hacer el punch out usando el comando de teclado **Punch out de Auto-Latch**, en la categoría **Automatización**.

El punch out también tiene lugar si se da una de las condiciones generales de punch out.

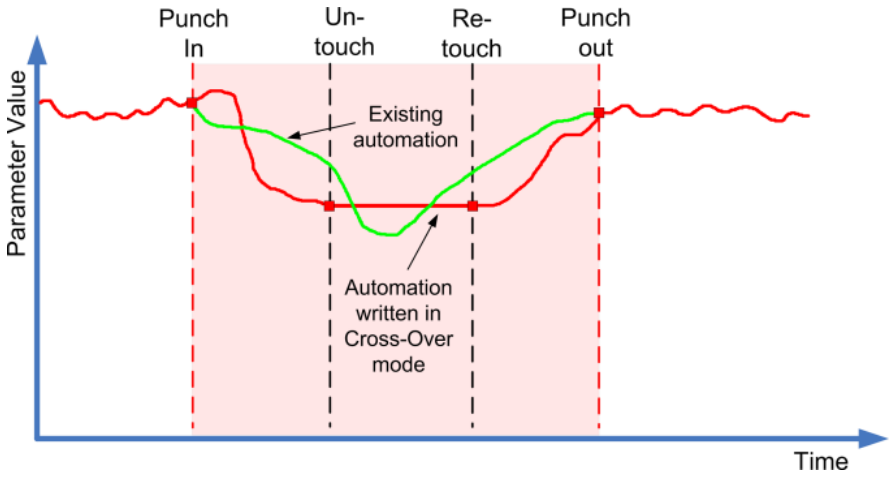
NOTA

El modo de automatización para los interruptores activ./desact. siempre es **Auto-Latch**, incluso si está seleccionado otro modo globalmente o para la pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Modos de automatización en la página 745

Cross-Over

El modo **Cross-Over** le permite realizar un retorno manual para asegurar que las transiciones sean suaves entre los datos de automatización nuevos y los ya existentes. Para el **Cross-Over**, la condición de punch out es cruzarse con una curva de automatización ya existente después de tocar el parámetro por segunda vez. El modo **Cross-Over** se puede usar en situaciones en las que no esté satisfecho con una curva de automatización ya existente o con los ajustes de retorno aplicados automáticamente.

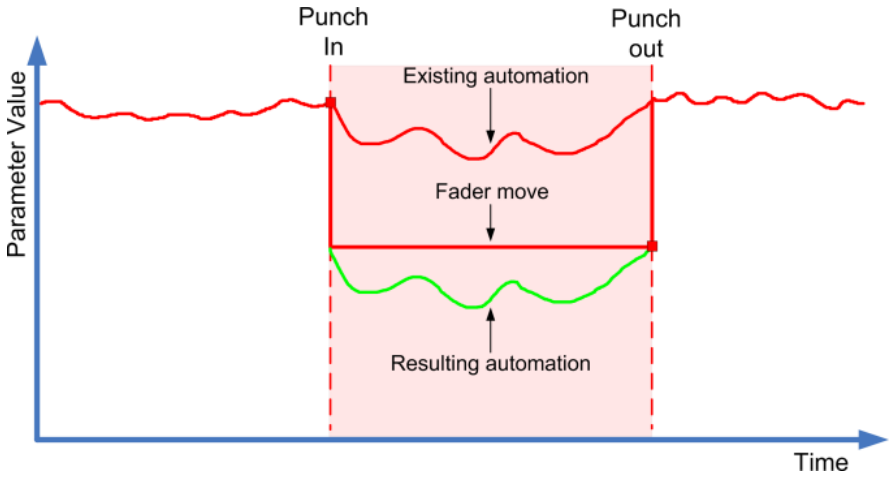


- Una vez el pase ha empezado, la escritura de automatización continúa mientras dure la reproducción o mientras el modo **Escribir** esté activado.
- Cuando suelta el control, el pase de automatización continúa con el mismo ajuste del valor.
- Cuando toca de nuevo el fader y lo mueve hacia el valor original, tiene lugar el punch out automáticamente tan pronto como cruce la curva original.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Ajustes en la página 753

Trim

Trim le permite modificar la curva de automatización de un pase previo. Si activa **Trim**, se coloca una curva trim en el centro de la pista de automatización.



NOTA

Trim es útil para ajustes de volumen de canales y ajustes de nivel de envíos cue.

Si activa **Trim**, toda la edición y la grabación afecta a la curva trim. Si desactiva **Trim**, afecta a la curva de automatización original.

Puede editar datos trim como cualquier otro dato de automatización. Se guardan con el proyecto.

- Arrastre la curva de trim hacia arriba o hacia abajo y añádale eventos de automatización.

  Esto incrementa o decrementa los valores de la curva de automatización original, pero le permite conservar los datos originales.

Puede usar **Trim** tanto en modo detención como en modo reproducción:

- En modo detención, puede seleccionar una de las opciones de **Relleno** y editar la curva de trim manualmente haciendo clic en ella y moviéndola hacia arriba y hacia abajo. La curva de automatización original se muestra de un color más claro y sus valores se mezclan con la curva de trim. La curva de automatización resultante se muestra de un color más oscuro.
- En modo reproducción, a los eventos de la curva de automatización original se les aplica trim cuando el cursor del proyecto pasa sobre ellos.

NOTA

Trim también funciona con las curvas de automatización de Bézier.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear transiciones suaves entre eventos de automatización (curvas de automatización de Bézier) en la página 737

Congelar trim

Puede congelar la curva de trim automáticamente o manualmente. Esto renderiza todos los datos de trim en una única curva de automatización.

- Para congelar su curva de trim automáticamente cuando termine una operación de escritura, abra la página **Ajustes** del **Panel de automatización** y seleccione **Al acabar el pase**, en el menú emergente **Congelar trim**.
- Para congelar su curva de trim automáticamente cuando el modo **Trim** se desactive, abra la página **Ajustes** del **Panel de automatización** y seleccione **Al abandonar el modo trim**, en el menú emergente **Congelar trim**.
- Para congelar su curva de trim manualmente, abra la página **Ajustes** del **Panel de automatización** y seleccione **Manualmente**, en el menú emergente **Congelar trim**. Para congelar un parámetro específico de la pista, haga clic en el nombre del parámetro, y en el menú emergente seleccione **Congelar trim**.
- Para congelar la automatización trim de todas las pistas del proyecto, abra el menú emergente **Funciones** del **Panel de automatización** y seleccione **Congelar toda la automatización trim del proyecto**.

  Para congelar la automatización trim de todas las pistas seleccionadas, abra el menú emergente **Funciones** del **Panel de automatización** y seleccione **Congelar la automatización trim de las pistas seleccionadas**.

Menú de funciones de automatización

Están disponibles un número de funciones generales para la automatización.

- Para abrir el menú **Funciones de automatización**, seleccione **Proyecto** > **Panel de automatización** y haga clic en **Funciones de automatización**.

Suprimir toda la automatización del proyecto

Elimina todos los datos de automatización de su proyecto.

Suprimir automatización de las pistas seleccionadas

Elimina todos los datos de automatización de las pistas seleccionadas.

Suprimir automatización en el rango

Elimina todos los datos de automatización entre los localizadores izquierdo y derecho en todas las pistas.

Rellenar huecos en las pistas seleccionadas

Esta opción se usa con territorios vírgenes. Seleccione esta opción para rellenar cualquier espacio vacío en las curvas de automatización de las pistas seleccionadas con un valor continuo. El valor del último evento (el punto de final) de una sección se usa para rellenar el espacio. Este valor se escribe a través del espacio hasta un milisegundo antes del primer evento de la siguiente sección automatizada. Se inserta un nuevo evento aquí; este valor y el de la siguiente sección automatizada se unirán en forma de rampa.

Rellenar huecos con el valor actual (pistas seleccionadas)

Esta opción se usa con territorios vírgenes. Seleccione esta opción para rellenar cualquier espacio en las curvas de automatización de las pistas seleccionadas. Los espacios se rellenan con el valor actual del control correspondiente.

Congelar toda la automatización trim del proyecto

Congela toda la automatización trim de todas las pistas del proyecto.

Congelar la automatización trim de las pistas seleccionadas

Congela toda la automatización trim de las pistas seleccionadas.

Opciones de relleno

Las opciones de **Relleno** definen lo que ocurre en una sección específica de su proyecto cuando realiza un punch out de un pase de automatización.

Las opciones de **Relleno** escriben un valor particular a lo largo de una sección de su pista de automatización. Cualquier dato creado previamente dentro de esta sección se sobrescribe.

También puede combinar varias opciones de **Relleno**.

Activar hasta el punch

PROCEDIMIENTO

1. En el **Panel de automatización**, active **Touch**, y active **Hasta el punch** como opción de **Relleno**.
2. Inicie la reproducción.
3. Mueva el fader hasta encontrar el ajuste de volumen que quiera y suelte el fader para hacer el punch out.

   La curva de volumen se establecerá desde el punto en el que hizo el punch out hasta el punto en el que hizo el punch in. Los valores escritos mientras movía el fader para encontrar el valor correcto se borrarán, y el volumen cambiará exactamente en el momento correcto desde el valor establecido en la primera escena hasta el valor encontrado para la segunda.

Activar hasta el inicio

PROCEDIMIENTO

1. En el **Panel de automatización**, active **Touch**, y active **Hasta el inicio** como opción de **Relleno**.
2. Inicie la reproducción.
3. Mueva el fader hasta encontrar el ajuste de volumen que quiera y suelte el fader para hacer el punch out.

   La pista de automatización se rellena desde el punch out hasta el inicio del proyecto.

Activar hasta el fin

PROCEDIMIENTO

1. En el **Panel de automatización**, active **Touch**, y active **Hasta el fin** como opción de **Relleno**.
2. Empiece la reproducción y toque el control del parámetro para hacer el punch in del pase de automatización.
3. Mueva el fader hasta que haya encontrado el ajuste que quiera y suéltelo.
   Esto hará el punch out de la escritura de los datos de automatización. Así como suelta el fader, la curva de automatización toma el ajuste del valor encontrado, desde que hizo el punch out hasta el final del proyecto.

Activar Buclear

PRERREQUISITO

Ha configurado un rango de bucle con los localizadores izquierdo y derecho.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Panel de automatización**, active **Touch**, y active **Buclear** como opción de **Relleno**.
2. Inicie la reproducción.
3. Mueva el fader hasta encontrar el ajuste de volumen que quiera y suelte el fader para hacer el punch out.
   El valor encontrado se establece dentro del rango definido por los localizadores izquierdo y derecho.

Activar espacios vacíos

PRERREQUISITO

Ha configurado territorios vírgenes.

NOTA

Cuando **Trim** está activo, **Espacio vacío** no tiene efecto. Esto es porque **Trim** solo modifica los datos ya existentes.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Panel de automatización**, active **Touch**, y active **Huecos** como opción de **Relleno**.
2. Inicie la reproducción.
3. Mueva el fader hasta encontrar el ajuste de volumen que quiera y suelte el fader para hacer el punch out.
   Cualquier espacio vacío entre los eventos de automatización ya escritos se rellenará con el último valor encontrado durante el último pase de automatización.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Territorio virgen vs. Valor inicial en la página 742

Disparo único vs. relleno continuo

Puede usar las opciones de **Relleno** de formas diferentes:

- **Disparo único**

Cuando hace clic en uno de los botones de **Relleno**, se resalta, y estará activo durante el siguiente pase de automatización. Después, la opción se desactiva de nuevo.

- **Relleno continuo**

  Si hace clic en un botón de **Relleno** por segunda vez, se muestra un símbolo de candado en el botón resaltado, indicando que está en modo de relleno continuo y que la operación se puede repetir tantas veces como desee. Haga clic en el botón una tercera vez para desactivar la opción de **Relleno** correspondiente.

Dibujar relleno manualmente

Puede usar las opciones de **Relleno** del **Panel de automatización** en combinación con la herramienta **Dibujar**. Esto le proporciona un potente método para escribir datos de automatización manualmente.

PROCEDIMIENTO

1. Abra una pista de automatización y seleccione la herramienta **Dibujar**.
2. En el **Panel de automatización**, seleccione **Hasta el fin** como opción de **Relleno**.
3. Haga clic y dibuje para crear una curva de automatización.
4. Suelte el botón del ratón.

   Cuando lo suelte se creará el último evento de automatización. La curva de automatización se escribe desde este último evento hasta el final del proyecto.

   NOTA

   Este procedimiento se puede usar con todas las opciones de **Relleno**.

Opciones de suspender

Esta sección del **Panel de automatización** le permite excluir ciertos parámetros de la lectura o escritura de datos de automatización. De esta forma tiene el control manual total de estos parámetros.

Suspender lectura

Suspender la lectura de un parámetro específico durante la automatización le da un control manual total sobre él.

- Para suspender la lectura de datos de automatización de un parámetro específico, haga clic en el parámetro correspondiente.
- Para suspender la lectura de datos de automatización para todos los parámetros/grupos de parámetros, haga clic en **Todo**.

  NOTA

  Si cualquiera de las opciones en la categoría **Suspender lectura** está habilitada, hacer clic en **Todo** desactiva todos los botones.

EJEMPLO

Imagine que ya tiene varias pistas automatizadas. Mientras esté trabajando en la pista actual, es normal que quiera que una de las demás pistas esté más alta, para así identificar mejor una posición concreta del audio.

Si suspende la opción **Leer** del parámetro volumen, tendrá control manual total y podrá establecer el volumen al nivel que desee.

Suspender escritura

Si suspende la escritura de un parámetro específico durante la automatización, se realiza un punch out del parámetro.

- Para suspender la escritura de datos de automatización de un parámetro específico, haga clic en el parámetro correspondiente.
- Para suspender la escritura de datos de automatización de todos los parámetros/grupos de parámetros, haga clic en **Todo**.

NOTA

Si cualquiera de las opciones en la categoría **Suspender escritura** está habilitada, hacer clic en **Todo** desactiva todos los botones.

EJEMPLO

Imagine la siguiente situación: Enmudece varias de las demás pistas para concentrarse mejor en una en particular. Sin embargo, debido a que la escritura de automatizaciones está activada en esas pistas, el estado de enmudecido también se automatiza durante el siguiente pase de automatización – una situación clásica en el proceso de mezclado.

Para evitar excluir sin darse cuenta pistas enteras de la mezcla, puede excluir la opción **Enmudecer** de toda la escritura de automatización haciendo clic en **Enmudecer**, en la categoría **Suspender escritura** del **Panel de automatización**.

Opciones de mostrar

Las opciones de **Mostrar** le permiten abrir todas las pistas de automatización para un parámetro específico. Esto le da una visión general del parámetro automatizado.

- Para abrir las pistas de automatización de volumen, panorama, EQ, envíos, o inserciones de todas las pistas, haga clic en el parámetro correspondiente.

  Las pistas de automatización se abren incluso si no se han grabado datos de automatización en esas pistas.
- Para navegar por los conjuntos de parámetros individuales de grupos de parámetros, por ejemplo, panorama, EQ, envíos e inserciones, haga clic en el botón respectivo repetidamente.
- Para mostrar solo las pistas de automatización en las que se han escrito ya datos de automatización, active **Solo usados** y haga clic en una de las opciones.
- Para mostrar todas las pistas de automatización que contienen datos de automatización, active **Mostrar usados**.
- Para mostrar todas las pistas de automatización abiertas, active **Ocultar todo**.

NOTA

Las opciones de **Mostrar** en el **Panel de automatización** afectan a todas las pistas.

Pestaña Ajustes

Puede hacer ajustes de automatización generales para su proyecto.

- Para abrir los ajustes de automatización, seleccione **Proyecto** > **Panel de automatización** y abra la página **Ajustes**.

Mostrar datos sobre las pistas

Active esto para mostrar las formas de ondas de audio o eventos MIDI en las pistas de automatización.

Los eventos se muestran solo si **Mostrar formas de onda** está activado en el diálogo **Preferencias** (página **Visualización de eventos—Audio**), y si **Modo datos en las partes** está ajustado a otra opción que no sea **Sin datos**, en la página **Visualización de eventos—MIDI**.

Usar territorio virgen

Actívelo si quiere usar territorios vírgenes.

Continuar escribiendo al saltar el transporte

Si activa esta opción, la grabación de automatización no se bloquea al buscar una nueva posición. Esto se puede usar para realizar múltiples pases de automatización en modo ciclo o si está usando funciones de arreglos.

Si esta opción está desactivada y escribe datos de automatización y salta a otra posición del proyecto, la escritura se para hasta que suelta el botón del ratón o hasta que se reciba un comando de detención.

Mostrar parámetro al escribir

Si activa esta opción, aparece la correspondiente pista de automatización al escribir parámetros de automatización. Esto es útil si quiere tener un control visual de todos los parámetros cambiados al escribir.

Tiempo de retorno

Determina lo rápido que volverá el parámetro, cuando deje el botón del ratón, a cualquier valor previamente automatizado. Ajústelo a un valor más alto que 0 para evitar saltos repentinos en sus ajustes de parámetros, que pueden conllevar chasquidos.

Nivel de reducción

El punch out elimina todos los eventos de automatización superfluos. Esto da como resultado una curva de automatización que contiene solo los eventos necesarios para reproducir sus acciones. Un valor de nivel de reducción de 0 % elimina solo los puntos de automatización repetidos. Un valor de nivel de reducción entre 1 y 100 % suaviza la curva de automatización. El valor por defecto de 50 % debería reducir la cantidad de datos de automatización de manera significativa sin alterar el sonido resultante de la automatización existente.

Rango de detección de picos

Define un periodo de tiempo en el que los cambios súbitos del parámetro automatizado se considerarán picos no deseados. Puede ajustar valores desde 0 hasta 200 ms.

Congelar trim

En este menú emergente puede especificar cómo congelar su curva de trim.

- **Manualmente**

  Congela su curva de trim manualmente.
- **Al acabar el pase**

  Realiza una congelación cada vez que se termina una operación de escritura.
- **Al abandonar el modo trim**

  Congela automáticamente los datos trim cuando el modo trim está desactivado (globalmente o individualmente para una pista).

VÍNCULOS RELACIONADOS

Territorio virgen vs. Valor inicial en la página 742

Instrumentos VST

Los instrumentos VST son sintetizadores, u otras fuentes de sonido, en software que están en Cubase. Internamente se tocan a través de MIDI. Puede añadir efectos o EQ a instrumentos VST.

Cubase le permite hacer uso de instrumentos VST de las siguientes maneras:

- Añadiendo un instrumento VST y asignando una o varias pistas MIDI a él.
- Creando una pista de instrumento.

  Esto es una combinación de un instrumento VST, un canal de instrumento, y una pista MIDI. Usted reproduce y graba las notas MIDI directamente sobre la pista.

NOTA

Algunos instrumentos VST se incluyen con Cubase. Estos se describen en el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pistas de instrumento en la página 127

Añadir instrumentos VST

PROCEDIMIENTO

1. En el menú **Estudio**, seleccione **Instrumentos VST**.
2. Haga clic derecho en un área vacía de la ventana **Instrumentos VST**.
3. En el menú contextual, seleccione **Añadir instrumento de rack**.
4. En el selector de instrumento, seleccione un instrumento.
5. Haga clic en **Crear**.

RESULTADO

Se abre el panel de control del instrumento y se añaden las siguientes pistas a la lista de pistas:

- Una pista MIDI con el nombre del instrumento. La salida de la pista MIDI se enruta hacia el instrumento.

  NOTA

  En el diálogo **Preferencias** (página **VST—Plug-ins**), puede especificar lo que ocurre cuando carga un instrumento VST.

- Se añade una carpeta con el nombre del instrumento dentro de una carpeta **Instrumentos VST**. La carpeta del instrumento contiene dos pistas de automatización: una para los parámetros del plug-in y una para el canal del sintetizador en **MixConsole**.

Panel de control de instrumento VST

El panel de control del instrumento VST le permite configurar los parámetros del instrumento seleccionado. Los contenidos, el diseño y la disposición del panel de control dependen del instrumento seleccionado.

Están disponibles los siguientes controles:



1 Activar instrumento

Activa/Desactiva el instrumento.

2 Leer automatización/Escribir automatización

Le permite leer/escribir automatización de los ajustes de parámetros del instrumento.

3 Conmutar entre ajustes A/B

Cambia al ajuste B cuando el ajuste A está activo, y al ajuste A cuando el ajuste B está activo.

4 Aplicar ajustes actuales a A y B

Copia los parámetros del instrumento de los ajustes del instrumento A a los ajustes del instrumento B, y viceversa.

5 Activar/Desactivar side-chaining

Activa la funcionalidad side-chain para los instrumentos VST 3 que soportan side-chaining.

6 Configurar enrutado de side-chain

Le permite configurar el enrutado de side-chain del plug-in seleccionado.

7 Indicador de eventos recibidos

Se enciende al recibir mensajes de note-on y mensajes de controlador.

8 Explorador de presets

Abre el explorador de presets, donde puede seleccionar otro preset.

9 Cargar programa anterior/Cargar programa siguiente

Carga el programa anterior/siguiente en el explorador de presets.

10 Gestión de presets

Abre un menú emergente que le permite guardar, renombrar o eliminar un preset.

11 Añadir imagen de plug-in VST al rack de medios

Añade una imagen del plug-in VST al rack de **Medios**. Esto solo está disponible para plug-ins de otros fabricantes.

12 Menú contextual de instrumento VST

Abre un menú contextual con funciones y ajustes específicos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir imágenes de instrumentos VST al rack de medios en la página 664
Menú contextual de instrumento VST en la página 761
Ocultar/Mostrar paneles de control de instrumentos VST en la página 757
Side-chaining en instrumentos VST en la página 770

Ocultar/Mostrar paneles de control de instrumentos VST

Cuando añade un instrumento VST, se abre automáticamente el panel de control del plug-in respectivo. Puede ocultar los paneles de control de la vista. Esto es útil para tener una vista general mejor si ha añadido un gran número de plug-ins a su proyecto cuyos paneles de control llenan la pantalla.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **Ventana** > **Ocultar ventanas de plug-in**.

  NOTA

  Esto también oculta paneles de controles de efectos VST.

RESULTADO

Se ocultan las ventanas de plug-ins y se envían al fondo de la aplicación. Para mostrarlas de nuevo, seleccione **Mostrar ventanas de plug-in**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Panel de control de instrumento VST en la página 755

Cerrar todos los paneles de control

Cuando añade un instrumento VST, se abre automáticamente el panel de control del plug-in respectivo. Puede cerrar todos los paneles de control de una sola vez.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **Ventana** > **Cerrar todas las ventanas de plug-in**.

  NOTA

  Esto también cierra los paneles de control de efectos VST.

RESULTADO

Se cierran los paneles de control.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Panel de control de instrumento VST en la página 755

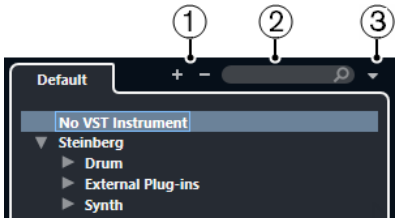
Selector de instrumento VST

El selector de instrumento VST le permite seleccionar instrumentos VST de la colección activa.

Para abrir el selector de instrumento VST, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **Estudio** > **Instrumentos VST** y haga clic en **Añadir instrumento de rack**.
- Seleccione **Estudio** > **Instrumentos VST** y haga clic en **Añadir instrumento de pista** y abra el menú emergente **Instrumento**.

Están disponibles los siguientes controles:



1 **Expandir árbol/Plegar árbol**

Expande/Pliega el árbol.

2 **Buscar instrumento VST**

Le permite buscar instrumentos VST tecleando el nombre, partes del nombre o la categoría.

3 **Colecciones de plug-ins y opciones**

Le permite seleccionar una colección.

Si selecciona la colección **Por defecto**, las opciones **Ordenar por categoría** y **Ordenar por fabricante** están disponibles. Le permiten ordenar la colección por defecto.

Crear pistas de instrumento

Puede crear pistas de instrumento para que alberguen instrumentos VST dedicados.

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista** .
2. Haga clic en **Instrumento**.
3. Abra el menú emergente **Instrumento** y seleccione un instrumento VST.
4. Haga clic en **Añadir pista**.

RESULTADO

Se carga, en la pista de instrumento, el instrumento VST seleccionado. Se añade un canal de instrumento a **MixConsole**.

Instrumentos VST en la zona derecha

Los **Instrumentos VST** de la zona derecha de la ventana de **Proyecto** le permiten añadir instrumentos VST a pistas de instrumento o MIDI.

Se muestran todos los instrumentos usados en su proyecto. Puede acceder a hasta 8 controles rápidos para cada instrumento añadido.

Para abrir los **Instrumentos VST** en la zona derecha, haga clic en **Mostrar/Ocultar zona derecha** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** y, en la parte superior de la zona derecha, haga clic en la pestaña **VSTi**.



NOTA

Los **Instrumentos VST** de la zona derecha son otra representación de la ventana de **Instrumentos VST**. Todas las funcionalidades son iguales.

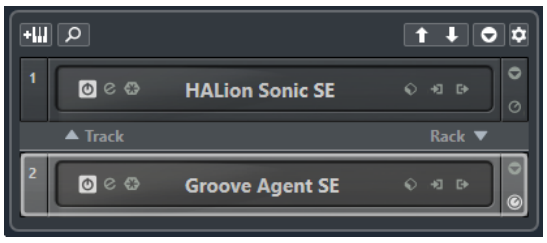
VÍNCULOS RELACIONADOS
Mostrar/Ocultar zonas en la página 45
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

Ventana Instrumentos VST

La ventana **Instrumentos VST** le permite añadir instrumentos VST a pistas MIDI y de instrumento.

Se muestran todos los instrumentos usados en su proyecto. Puede acceder a hasta 8 controles rápidos para cada instrumento añadido.

Para abrir la ventana **Instrumentos VST**, seleccione **Estudio** > **Instrumentos VST**.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Pistas de instrumento en la página 127

Barra de herramientas de la ventana Instrumentos VST

La barra de herramientas de la ventana **Instrumentos VST** contiene controles que le permiten añadir y configurar instrumentos VST y **Controles rápidos VST**.

Añadir instrumento de pista

Abre el diálogo **Añadir pista**, que le permite seleccionar un instrumento y añadir una pista de instrumento que esté asociada a ese instrumento.

Buscar instrumentos

Abre un selector que le permite buscar un instrumento cargado.

Ajustar foco por control remoto de controles rápidos VST al instrumento anterior

Le permite ajustar el foco del control remoto al instrumento previo.

Ajustar foco por control remoto de controles rápidos VST al instrumento siguiente

Le permite ajustar el foco del control remoto al instrumento posterior.

Mostrar/Ocultar todos los controles rápidos VST

Muestra/Oculta los controles rápidos por defecto para todos los instrumentos cargados.

Ajustes

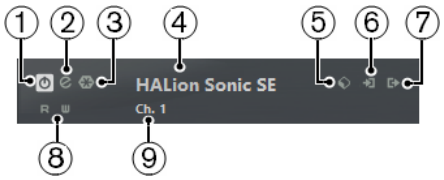
Abre el menú emergente **Ajustes**, en el que puede activar/desactivar los siguientes modos:

- **Mostrar controles rápidos VST para solo una ranura** muestra los **Controles rápidos VST** exclusivamente para el instrumento seleccionado.
- **Canal MIDI sigue la selección de pista** se asegura de que el selector de **Canal** obedece a la selección de pista MIDI en la ventana del **Proyecto**. Use este modo si trabaja con instrumentos multitímbricos.
- **Foco por control remoto de controles rápidos VST sigue la selección de pista** se asegura de que el foco del control remoto de **Controles rápidos VST** sigue a la selección de pista.

Controles de instrumentos VST

Los controles de instrumentos VST le permiten hacer ajustes a un instrumento VST cargado.

Están disponibles los siguientes controles en cada instrumento:



1 **Activar instrumento**

Activa/Desactiva el instrumento.

2 **Editar instrumento**

Abre el panel del instrumento.

3 **Congelar instrumento**

Congela el instrumento. Esto le permite ahorrar potencia de CPU.

4 **Selector de instrumento**

Le permite seleccionar otro instrumento. Haga doble clic para renombrar el instrumento. Se muestra el nombre en la ventana del menú emergente **Enrutado de salida** de las pistas MIDI. Esto es útil cuando trabaja con varias instancias del mismo instrumento.

5 **Explorador de presets**

Le permite cargar o guardar un preset de instrumento.

6 **Opciones de entrada**

Se enciende cuando el instrumento recibe datos MIDI. Haga clic en este botón para abrir un menú emergente que le permite seleccionar, enmudecer/desenmudecer, y poner en solo/quitar solo, pistas que envíen MIDI al instrumento (entradas).

NOTA

Si redimensiona la ventana **Instrumentos VST**, puede acceder a esta opción usando un menú emergente de **Opciones de entrada/salida**.

7 **Activar salidas**

Este control solo está disponible si el instrumento tiene más de una salida. Le permite activar una o más salidas del instrumento.

NOTA

Si redimensiona la ventana **Instrumentos VST**, puede acceder a esta opción usando un menú emergente de **Opciones de entrada/salida**.

8 **Leer automatización/Escribir automatización**

Le permite leer/escribir automatización de los ajustes de parámetros del instrumento.

9 **Seleccionar disposición de controles rápidos**

Le permite seleccionar un programa.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Congelar instrumentos en la página 765

Menú contextual de instrumento VST

El menú contextual del panel de control del instrumento VST y el menú **Funciones** del panel de control del instrumento VST muestran funciones y ajustes específicos del instrumento.

Haga uno de lo siguiente:

- Haga clic derecho en un área del panel de control del instrumento VST.
- Abra el menú emergente **Funciones** del panel de control del instrumento VST.

Están disponibles las siguientes funciones:

Copiar ajuste <nombre de instrumento VST>/Pegar ajuste <nombre de instrumento VST>

Le permite copiar los ajustes del instrumento y pegarlos en otro instrumento.

Cargar preset/Guardar preset

Le permite cargar/guardar un preset.

Preset por defecto

Le permite definir y guardar un preset por defecto.

Cambiar a ajuste A/Cambiar a ajuste B

Cambia al ajuste B cuando el ajuste A está activo, y al ajuste A cuando el ajuste B está activo.

Aplicar ajuste actual a A/Aplicar ajuste actual a B

Copia los parámetros del instrumento de los ajustes del instrumento A a los ajustes del instrumento B, y viceversa.

Activar salidas

Le permite activar una o más salidas del instrumento.

Activar/Desactivar side-chaining

Activa/Desactiva el side-chaining del instrumento.

NOTA

Esta opción solo está disponible para instrumentos VST 3 que soporten side-chaining.

Editor de control remoto

Abre el **Editor de control remoto**.

Cambiar a editor genérico

Abre el editor genérico del instrumento.

Permitir redimensionar ventana

Permite el redimensionamiento dinámico de ventanas de plug-ins de terceros en Cubase. Esto es útil si activó **Activar HiDPI** (solo Windows) en el diálogo **Preferencias** (página **General**) y su plug-in no soporta ajustes de dpi.

NOTA

Permitir redimensionar ventana es un ajuste específico de plug-in. Debe activarlo/desactivarlo para cada plug-in que lo requiera.

VÍNCULOS RELACIONADOS

General en la página 1216
Side-chaining en instrumentos VST en la página 770

Presets de instrumentos

Puede cargar y guardar presets de instrumentos. Estos contienen todos los ajustes que se necesitan para el sonido que quiere.

Están disponibles los siguientes presets de instrumentos:

- **Presets VST**

  Los presets VST incluyen los ajustes de parámetros de un instrumento VST.

  Están disponibles desde la ventana **Instrumentos VST**, desde los paneles de control de los instrumentos, y desde el campo **Programas** del **Inspector**.
- **Presets de pista**

  Los presets de pista incluyen los ajustes de pistas de instrumento y los ajustes del instrumento VST correspondiente.

  Están disponibles desde el **Inspector** o desde el menú contextual de la lista de pistas.

Cargar presets VST

Puede cargar **Presets VST** desde la ventana **Instrumentos VST**, desde el panel de control o desde el **Inspector**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione la pista que contiene el instrumento VST y, en el **Inspector**, haga clic en el campo **Programas**.
   - En la ventana **Instrumentos VST**, haga clic en el **Explorador de presets** del instrumento y seleccione **Cargar preset**.

- En el panel de control del instrumento VST, haga clic en el **Explorador de presets** y seleccione **Cargar preset**.

2. En el explorador de presets, seleccione un preset de la lista y haga doble clic para cargarlo.

RESULTADO

El preset se aplica. Para volver al preset cargado anteriormente, abra el buscador de presets de nuevo y haga clic en **Volver al último ajuste**.

Guardar presets VST

Puede guardar sus ajustes de instrumentos VST como presets VST para un uso posterior.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - En la ventana **Instrumentos VST**, haga clic en el **Explorador de presets** del instrumento y seleccione **Guardar preset**.
   - En el panel de control del instrumento VST, haga clic en el **Explorador de presets** y seleccione **Guardar preset**.
2. En el diálogo **Guardar preset <nombre de instrumento VST>**, introduzca un nombre para el preset.
3. Opcional: Haga clic en **Mostrar inspector de atributos** y defina atributos para el preset.
4. Haga clic en **Aceptar** para guardar el preset y cerrar el diálogo.

Cargar presets de pista

Puede cargar presets de pista para pistas de instrumento desde el **Inspector**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione la pista de instrumento y, en el **Inspector**, haga clic en el campo **Cargar preset de pista**.
   - Haga clic derecho en la pista de instrumento y, en el menú contextual, seleccione **Cargar preset de pista**.
2. En el explorador de presets, seleccione un preset de la lista y haga doble clic para cargarlo.

RESULTADO

Se aplica el preset de pista. Para volver al preset cargado anteriormente, abra el buscador de presets de nuevo y haga clic en **Volver al último ajuste**.

Explorador de resultados de presets de instrumento

El explorador de **Resultados** de presets de pista de instrumento le permite preescuchar presets VST y aplicarlos a su pista de instrumento.

- Para abrir el explorador de **Resultados**, haga clic derecho en una pista de instrumento y seleccione **Cargar preset de pista**.



Los presets VST de instrumentos se pueden dividir en los siguientes grupos:

Presets

Los presets contienen los ajustes del plug-in entero. En instrumentos multitímbricos, esto incluye los ajustes de todas las ranuras de sonido así como también los ajustes globales.

Programas

Los programas contienen solo los ajustes de un programa. En instrumentos multitímbricos, esto solo incluye los ajustes de una ranura de sonido.

Guardar presets de pista

Puede guardar sus ajustes de pistas de instrumento como presets de pista para un uso posterior.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en la pista de instrumento y, en el menú contextual, seleccione **Guardar preset de pista**.
2. En el diálogo **Guardar preset de pista**, introduzca un nombre para el preset.
3. Opcional: Haga clic en **Mostrar inspector de atributos** y defina atributos para el preset.
4. Haga clic en **Aceptar** para guardar el preset y cerrar el diálogo.

Reproducir instrumentos VST

Después de que haya añadido un instrumento VST y seleccionado un sonido, puede reproducir el instrumento VST usando el instrumento pista MIDI de su proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, active el **Monitor** de la pista que tiene el instrumento VST cargado.
2. Pulse una o más teclas en su teclado MIDI o use el **Teclado en pantalla**.
   Se disparan los sonidos correspondientes en su instrumento VST.
3. Seleccione **Estudio** > **MixConsole** para abrir **MixConsole** y ajuste el sonido, añada EQ o efectos, asigne otro enrutado de salida, etc.

Instrumentos VST y carga del procesador

Los instrumentos VST pueden consumir mucha potencia de CPU. Cuantos más instrumentos añade, más probable es que se quede sin potencia de proceso durante la reproducción.

Si el indicador de sobrecarga de CPU en la ventana **Rendimiento de audio** se enciende o aparecen sonidos chispeantes, tiene las siguientes opciones:

- Active **Congelar canal de instrumento**.

  Esto renderiza el instrumento a un archivo de audio y lo descarga.
- Active **Suspender el procesado de plug-ins VST 3 cuando no se reciban señales de audio** en instrumentos VST 3.

  Esto se asegura de que sus instrumentos no consumen potencia de CPU durante los pasajes silenciosos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Congelar instrumentos en la página 765
Suspender el procesado de plug-ins VST 3 cuando no se reciban señales de audio en la página 1231

Congelar instrumentos

Si está usando un ordenador de gama media o un gran número de instrumentos VST, puede ser que no pueda reproducir todos los instrumentos en tiempo real. En este punto, puede congelar instrumentos.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccionar **Estudio** > **Instrumentos VST**.
   - Seleccione la pista de instrumento y abra la sección superior del **Inspector**.
2. Haga clic en **Congelar**.
3. Haga sus cambios en el diálogo **Opciones de congelar instrumentos**.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

- El instrumento se renderiza a un archivo de audio y al reproducir oye el mismo sonido que antes de congelar.
- Se usa menos carga de CPU.
- Se enciende el botón **Congelar**.
- Los controles de pista la MIDI/instrumento se vuelven de color gris.
- Las partes MIDI se bloquean.

NOTA

Para editar las pistas, parámetros o canales de sintetizador de nuevo, y para eliminar el archivo renderizado, descongele el instrumento haciendo clic en **Congelar** de nuevo.

Diálogo Opciones de congelar instrumentos

Se abre el diálogo **Opciones de congelar instrumentos** cuando hace clic en **Congelar**. Le permite especificar exactamente lo que debería ocurrir si congela un instrumento.

Los siguientes controles se pueden encontrar en el diálogo **Opciones de congelar instrumentos**:

Congelar solo instrumento

Active esta opción si todavía quiere poder editar efectos de inserción en el canal del sintetizador después de congelar el instrumento.

Congelar instrumento y canales

Active esta opción si no necesita editar los efectos de inserción en sus canales de sintetizador.

NOTA

Todavía puede ajustar el nivel, panorama, envíos, y EQ.

Duración de cola

Le permite ajustar un tiempo de tamaño de cola para permitir a los sonidos completar sus ciclos de release normalmente.

Descargar instrumento al congelarlo

Active esta opción para descargar el instrumento después de congelarlo. Esto hace que la memoria RAM esté disponible de nuevo.

Latencia

El término latencia quiere decir el tiempo que tarda el instrumento en producir un sonido cuando pulsa una tecla en su controlador MIDI. Puede ser un problema al usar instrumentos VST en tiempo real. La latencia depende de su tarjeta de sonido y de su controlador ASIO.

En el diálogo **Configuración de estudio** (página **Sistema de audio**), los valores de latencia de entrada y salida deberían ser unos pocos milisegundos.

Si la latencia es demasiado alta para poder reproducir instrumentos VST en tiempo real cómodamente con un teclado, puede usar otra fuente de sonido MIDI para la reproducción en directo y la grabación, y pasar al instrumento VST para la reproducción.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Seleccionar un controlador de audio en la página 16

Compensación de retardo

Durante la reproducción, Cubase compensa automáticamente cualquier retardo inherente de los plug-ins VST que use.

Puede especificar un **Umbral de compensación de retardo** en el diálogo de **Preferencias** (página **VST**), de forma que solo los plug-ins con un retardo mayor que este ajuste de umbral se ven afectados.

Limitar compensación de retardo

Para evitar que Cubase añada latencia cuando toca un instrumento VST en tiempo real o graba audio en directo, puede activar **Limitar compensación de retardo**. Esto minimiza los efectos de la latencia de la compensación de retardo, manteniendo el sonido de la mezcla el máximo tiempo posible.

Limitar compensación de retardo está disponible en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** y en la zona de **Transporte**. También puede encontrarlo como elemento de menú en **MixConsole**, en el **Menú Funciones**.

Activar **Limitar compensación de retardo** desactiva los plug-ins VST que están activados en canales de instrumentos VST, canales de pistas de audio habilitados para la grabación y canales de salida. Los plug-ins VST que están activados en canales FX no se tienen en cuenta. Después de grabar o usar un instrumento VST, la opción **Limitar compensación de retardo** se debería desactivar de nuevo para restaurar así la compensación de retardo completa.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46

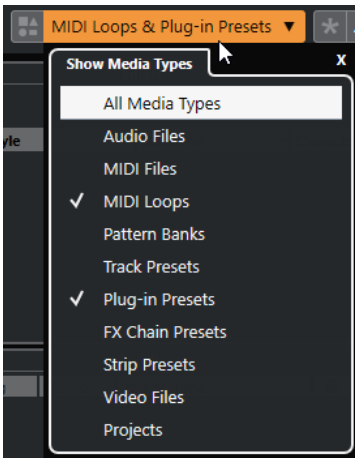
Opciones de importación y exportación

Importar loops MIDI

Puede importar MIDI loops (extensión de archivo `.midiloop`) en Cubase. Estos archivos contienen información de partes MIDI (notas MIDI, controladores, etc.) así como todos los ajustes que se graban con los presets de pistas de instrumento. De esta forma, puede reutilizar patrones de instrumentos en otros proyectos o aplicaciones, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Medios** > **MediaBay**.
2. Opcional: En la barra de herramientas, abra el menú **Seleccionar tipos de medios** y active **Loops MIDI** y **Presets de plug-ins**.



3. En la lista de **Resultados**, seleccione un MIDI loop y arrástrelo a una sección vacía de la ventana de **Proyecto**.

RESULTADO

Se creará una pista de instrumento y la parte del instrumento se insertará en la posición en la que arrastró el archivo. El **Inspector** refleja todos los ajustes grabados en el loop MIDI, por ejemplo, el instrumento VST usado, efectos de inserción aplicados, parámetros de pista, etc.

NOTA

También puede arrastrar loops MIDI sobre instrumentos o pistas MIDI ya existentes. Sin embargo, esto solo importa la información de partes. Esto quiere decir que esta parte solo contiene los datos MIDI (notas, controladores) que están guardados en el MIDI loop, pero no ajustes del **Inspector** o parámetros del instrumento.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Presets de instrumentos en la página 762

Filtrado según el tipo de medio en la página 672

Exportar loops MIDI

Puede exportar loops MIDI para guardar una parte MIDI junto con sus ajustes de instrumento y efectos. Esto le permite reproducir patrones que haya creado, sin tener que estar buscando el sonido, estilo o efecto correcto. Los loops MIDI tienen la extensión de archivo `.midiloop`.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione una parte de instrumento.
2. Seleccione **Archivo** > **Exportar** > **Loop MIDI**.
3. En el diálogo **Guardar loop MIDI**, introduzca un nombre para el loop MIDI.
4. Opcional: Para guardar atributos para el loop MIDI, haga clic en el botón debajo de la sección **Nuevo loop MIDI**, en la parte inferior izquierda.

   Se abre la sección **Inspector de atributos**, permitiéndole definir atributos para su loop MIDI.
5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Los archivos MIDI loop se guardan en la siguiente carpeta:

Windows: `\Users\<nombre del usuario>\AppData\Roaming\Steinberg\MIDI Loops`

macOS: `/Users/<nombre del usuario>/Library/Application Support/Steinberg/MIDI Loops/`

La carpeta por defecto no se puede cambiar. Sin embargo, puede crear subcarpetas dentro de esta carpeta para organizar sus loops MIDI. Para crear una subcarpeta, haga clic en **Nueva carpeta**, en el diálogo **Guardar loop MIDI**.

Exportar pistas de instrumento como archivos MIDI

Puede exportar pistas de instrumento como archivos MIDI estándar.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione una pista de instrumento.
2. Seleccione **Archivo** > **Exportar archivo MIDI** > **Archivo MIDI**.
3. En el diálogo **Exportar archivo MIDI**, seleccione una ubicación e introduzca un nombre para el archivo MIDI.
4. Haga clic en **Guardar**.
5. Haga sus cambios en el diálogo **Opciones de exportación**.

   Si activa **Exportar la configuración de volumen/pan del inspector**, la información de volumen y panoramizado del instrumento VST se convierte y se escribe en el archivo MIDI como datos de controladores.
6. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

La pista de instrumento se exporta como archivo MIDI estándar. Como en un instrumento no hay ninguna información sobre el patch MIDI, esta información no estará en el archivo MIDI resultante.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Exportar pistas MIDI como archivos MIDI estándar en la página 171

Controles rápidos VST

Los **Controles rápidos VST** le permiten controlar remotamente un instrumento VST desde la ventana **Instrumentos VST**.

Para mostrar los **Controles rápidos VST** en la ventana **Instrumentos VST**, active **Mostrar/Ocultar todos los controles rápidos VST**.

Están disponibles los siguientes controles en cada rack:



1 **Mostrar/Ocultar controles rápidos VST**

Le permite mostrar/ocultar los **Controles rápidos VST** del instrumento.

2 **Controles rápidos VST**

Le permiten controlar remotamente los parámetros del instrumento.

NOTA

El número de **Controles rápidos VST** que se muestran depende del tamaño de la ventana **Instrumentos VST**.

3 **Ajustar foco por control remoto de controles rápidos VST**

Le permite activar los **Controles rápidos VST** para controlar remotamente el instrumento.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Controlar Cubase remotamente en la página 785
Conectar controles rápidos VST con controladores remotos en la página 769
Activar el modo pick-up en controles hardware en la página 784

Conectar controles rápidos VST con controladores remotos

Los **Controles rápidos VST** tienen potencia si los usa junto con un controlador remoto.

PRERREQUISITO

La salida MIDI de su unidad remota está conectada a una entrada MIDI de su interfaz MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **Controles rápidos VST**.
3. Abra el menú emergente de **Entrada MIDI** y seleccione una entrada MIDI.
4. Opcional: Abra el menú emergente de **Salida MIDI** y seleccione una salida MIDI.
5. Haga clic en **Aplicar**.
6. Active **Aprender**.
7. En la columna **Nombre del controlador**, seleccione **Control rápido 1**.
8. En su dispositivo MIDI, mueva el control que quiera conectar con el primer control rápido.
9. Seleccione la siguiente ranura en la columna **Nombre del controlador** y repita los pasos previos.

10. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Los **Controles rápidos VST** están ahora conectados con los elementos de control de su dispositivo MIDI. Si mueve un elemento de control, el valor del parámetro que está asignado al **Control rápidos VST** correspondiente cambia consecuentemente.

NOTA

La configuración del controlador remoto para los **Controles rápidos VST** se graba de manera global, es decir, es independiente de los proyectos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Página Dispositivo genérico en la página 790

Side-chaining en instrumentos VST

Puede enviar audio a instrumentos VST 3 que soporten side-chaining. El side-chaining le permite usar la salida de una pista para controlar la acción de un instrumento en otra pista.

Dependiendo del instrumento, el hecho de activar side-chaining le permite:

- Usar el instrumento como un plug-in de efecto en eventos de audio.
- Usar la señal de side-chain como una fuente de modulación.
- Aplicar ducking al instrumento, es decir, reducir el volumen de la pista de instrumento cuando hay una señal presente en la pista de audio.

Puede enrutar la señal de audio a la entrada de side-chain de un instrumento de varias formas:

- Para procesar la señal de audio por completo a través del instrumento, enrute la salida de la pista de audio a la entrada de side-chain de un instrumento.
- Para usar tanto la señal de audio limpia como la señal procesada por un instrumento, enrute un envío al side-chain del instrumento.

NOTA

Para oír el audio tocado a través del instrumento, debe disparar una nota, bien reproduciendo eventos MIDI o bien tocando notas en su teclado MIDI externo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Usar instrumentos como efectos en pistas de audio en la página 770

Usar instrumentos como efectos en pistas de audio

Puede usar instrumentos que soporten side-chaining para modificar el audio de pistas de audio. El siguiente ejemplo muestra cómo aplicar los parámetros de Retrologue a un loop de percusión.

PRERREQUISITO

Tiene un loop de percusión en una pista de audio. Ha creado una pista de instrumento con Retrologue cargado.

PROCEDIMIENTO

1. En el panel de control de Retrologue, haga clic en **Activar/Desactivar side-chaining**.
2. En el panel de control, haga clic en **Configurar enrutado de side-chain**.

3. Haga clic en **Añadir fuente side-chain** y seleccione la pista de audio desde el selector.
4. En la ventana de **Proyecto**, seleccione la pista de audio.
5. En el **Inspector** de la pista de audio, abra el menú emergente de **Enrutado de salida** y seleccione Retrologue como entrada de side-chain.
6. En el panel de Retrologue, en la sección **Oscillator Mix**, ajuste el control **Input Level**.
7. Opcional: Desactive los osciladores **OSC 1**, **OSC 2** y **OSC 3**.
8. Haga uno de lo siguiente:
   - En la pista de instrumento, cree un evento MIDI, configure un ciclo con los localizadores izquierdo y derecho, y active el modo ciclo.
   - Toque notas en su teclado MIDI.

     NOTA

     Para que esto funcione, su teclado MIDI debe estar instalado y configurado.

RESULTADO

Cuando se toca una nota, se reproduce el loop de percusión a través de Retrologue.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Use Retrologue para modificar el sonido de su loop de percusión. Por ejemplo, puede hacer lo siguiente:

- Usar los ajustes de filtro y distorsión de la página **Sintetizador**.
- Modular la señal de entrada. Para hacer esto, seleccione **Modulation Matrix** > **Destination** > **Oscillator** > **Audio Input**.
- Configure una modulación rítmica en la página **Arp**.
- Use los efectos de la página **FX**, por ejemplo, el **Resonator**.

NOTA

Para información detallada acerca de Retrologue y de sus parámetros, vea el documento aparte **Retrologue**.

Instrumentos externos

Un bus de instrumento externo es una entrada (retorno) de su tarjeta de sonido, junto con una conexión MIDI a través de Cubase y ajustes adicionales.

Los buses de instrumentos externos se crean en la ventana **Conexiones de audio**. Todos los buses de instrumentos externos que haya creado aparecen en los menús emergentes de **Instrumento VST** y se pueden seleccionar de la misma forma que cualquier plug-in de instrumento VST.

Si selecciona un instrumento externo, debe crear un dispositivo MIDI para reproducirlo a través de MIDI. El sonido que sale de la salida de audio del sintetizador entrará en el entorno VST donde puede aplicarle procesado, etc.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar instrumentos externos en la página 39

Instalar y gestionar plug-ins VST

Cubase soporta los estándares de plug-ins VST 2 y VST 3. Puede instalar efectos e instrumentos que cumplan con estos formatos.

NOTA

Cubase solo soporta plug-ins de 64 bits.

Un plug-in es una pieza de software que añade una funcionalidad específica a Cubase. Los efectos e instrumentos de audio que se usan en Cubase son plug-ins VST.

Los plug-ins de efectos VST o de instrumentos VST tienen normalmente su propio instalador. Lea la documentación o los archivos léame antes de instalar nuevos plug-ins.

Cuando escanea en busca de nuevos plug-ins instalados o reinicia Cubase, se muestran los nuevos plug-ins en los selectores de efectos VST o instrumentos VST, respectivamente.

Cubase se distribuye con un número de plug-ins de efectos incluido. Estos efectos y sus parámetros se describen en el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

Plug-ins y colecciones

El **Gestor de plug-ins VST** muestra efectos VST e instrumentos VST que están instalados en su ordenador.

En Cubase, los plug-ins se colocan en colecciones. Solo una colección puede estar activa al mismo tiempo. Los plug-ins contenidos en la colección activa se muestran en los selectores en todo el programa.

Cuando arranca Cubase, todos los plug-ins encontrados se colocan automáticamente en la colección **Por defecto**. Esta es la colección de plug-ins que está activa por defecto.

La colección **Por defecto** se crea cada vez que arranca Cubase o empieza un reescaneo.

Puede, sin embargo, añadir sus propias colecciones de instrumentos VST o efectos VST. Esto es útil si solo quiere ver los plug-ins específicos que se usan en un proyecto específico, por ejemplo. Cuando activa esta colección, se muestran todos los efectos VST e instrumentos VST de esta colección en los selectores de efectos VST o instrumentos VST.

NOTA

Si no se ha podido cargar en Cubase un efecto VST o instrumento VST instalado, no se muestra en la pestaña **Efectos VST** ni en la pestaña **Instrumentos VST** y se muestra de color gris en cualquier colección. En tal caso, verifique si ese plug-in está protegido contra copia.

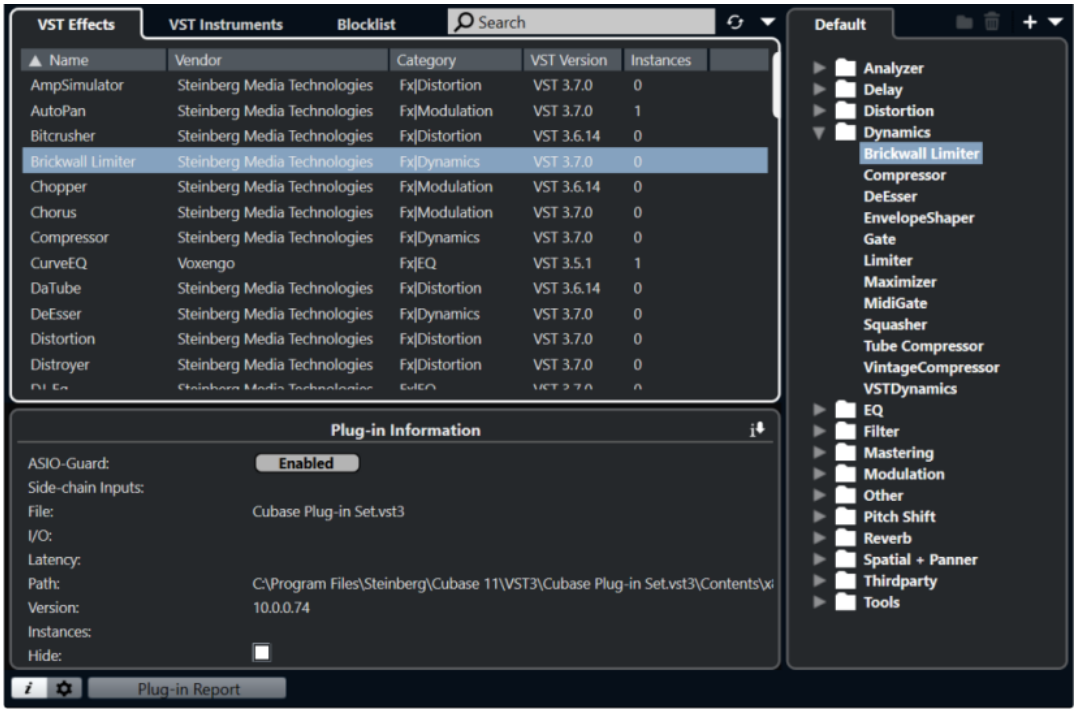
VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Gestor de plug-ins VST en la página 772
Añadir nuevas colecciones de plug-ins en la página 775

Ventana Gestor de plug-ins VST

Puede gestionar sus efectos VST e instrumentos VST en la ventana **Gestor de plug-ins VST**.

- Para abrir la ventana **Gestor de plug-ins VST**, seleccione **Estudio** > **Gestor de plug-ins VST**.



El **Gestor de plug-ins VST** se divide en las siguientes secciones:

Efectos VST

Lista todos los efectos VST que están cargados en Cubase. Para ordenar la lista por un atributo específico, haga clic en el encabezamiento de la columna correspondiente.

Instrumentos VST

Lista todos los instrumentos VST que están cargados en Cubase. Para ordenar la lista por un atributo específico, haga clic en el encabezamiento de la columna correspondiente.

Lista de bloqueados

Lista todos los efectos VST e instrumentos VST que están instalados en su sistema pero que no están cargados en Cubase, porque podrían acarrear problemas de estabilidad o incluso hacer que el programa deje de funcionar.

Barra de herramientas

Muestra herramientas y atajos de funciones en el **Gestor de plug-ins VST**.

Colección activa

Muestra la colección activa. Los plug-ins de la colección activa se muestran en los selectores de efectos VST e instrumentos VST.

Mostrar información de plug-in VST

Muestra información acerca del plug-in seleccionado.

Ajustes de ruta de plug-ins VST 2

Muestra la ruta del plug-in VST 2 seleccionado.

Informe de plug-in

Abre el Explorador de archivos/Finder de macOS que le permite guardar un archivo de texto que contiene información sobre su sistema, así como también información de plug-ins. Esto es útil para la solución de problemas, por ejemplo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Plug-ins y colecciones en la página 772
Página Sistema de audio en la página 17
Barra de herramientas del Gestor de plug-ins VST en la página 774
Ajustes de ruta de plug-ins VST 2 en la página 775
Ocultar plug-ins en la página 776
Reactivar plug-ins de la lista de bloqueados en la página 776

Barra de herramientas del Gestor de plug-ins VST

Muestra herramientas y atajos de funciones en el **Gestor de plug-ins VST**.

- Para abrir la ventana **Gestor de plug-ins VST**, seleccione **Estudio** > **Gestor de plug-ins VST**.

Campo de búsqueda



Le permite buscar plug-ins específicos en la pestaña **Efectos VST** o en la pestaña **Instrumentos VST** tecleando su nombre.

Reescanear todo

Reescanea la lista de plug-ins.

Opciones de visualización



Le permite elegir qué plug-ins se muestran:

- **Mostrar todos los plug-ins** muestra todos los plug-ins cargados.
- **Ocultar plug-ins que están en una colección activa** oculta todos los plug-ins que son parte de la colección activa.
- **Mostrar plug-ins que soportan procesado de 64 bits flotantes** muestra todos los plug-ins VST 3 que soportan procesado de 64 bits flotantes.

Nueva carpeta



Crea una nueva carpeta en la colección actual.

Suprimir



Suprime el elemento seleccionado en la colección actual.

Nueva colección



Crea una nueva colección.

- **Vacío** crea una nueva colección vacía.
- **Añadir todos los plug-ins** crea una nueva colección que contiene todos los efectos VST o instrumentos VST respectivamente.
- **Copiar colección actual** crea una nueva colección que contiene la colección actual.

Colecciones de plug-ins y opciones



- **Por defecto** activa la colección por defecto.
- **Nueva colección** le permite crear una nueva colección.
- **Eliminar plug-ins no disponibles de todas las colecciones** elimina todos los plug-ins que no están disponibles de todas las colecciones creadas por usuarios.
- **Ordenar por categoría** ordena la colección por categoría.

NOTA

Esta opción solo está disponible para la colección **Por defecto**.

- **Ordenar por fabricante** ordena la colección por fabricante.

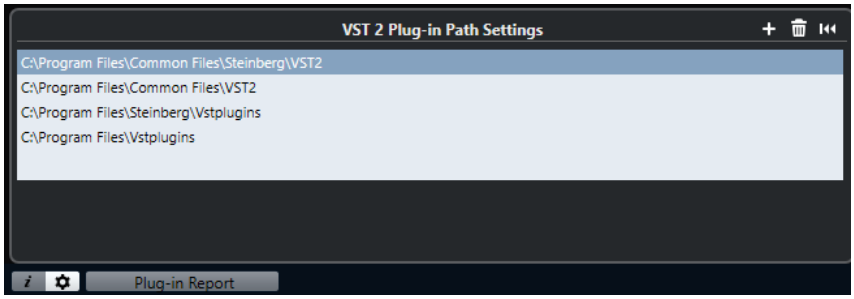
NOTA

Esta opción solo está disponible para la colección **Por defecto**.

Ajustes de ruta de plug-ins VST 2

Muestra información acerca de la ruta del plug-in VST 2 seleccionado.

- Para abrir los **Ajustes de ruta de plug-ins VST 2**, seleccione **Estudio** > **Gestor de plug-ins VST** y haga clic en **Ajustes de ruta de plug-ins VST 2**.



Lista de rutas de plug-ins VST 2
Muestra todas las rutas de plug-ins VST 2.

Añadir ruta
Le permite añadir una nueva ruta de plug-ins VST 2.

Suprimir ruta
Suprime la ruta de plug-ins VST 2 seleccionada.

Reinicializar
Restablece la lista a por defecto.

Añadir nuevas colecciones de plug-ins

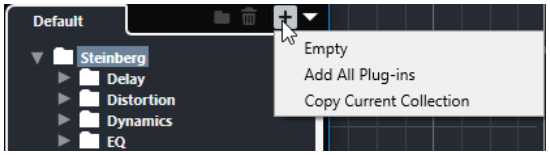
Puede añadir nuevas colecciones de efectos VST o de instrumentos VST.

PRERREQUISITO

Un número de plug-ins de efecto están instalados en su ordenador, y estos plug-ins se listan en el **Gestor de plug-ins VST**, en la pestaña **Efectos VST** y en la pestaña **Instrumentos VST**.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas del **Gestor de plug-ins VST**, haga clic en **Nueva colección** y seleccione una opción.



2. En el diálogo **Nueva colección**, introduzca un nombre para la nueva colección y haga clic en **Aceptar**.

3. Opcional: Haga clic en **Nueva carpeta**.
   Entonces puede mover sus plug-ins a esas carpetas para organizarlos por categorías, por ejemplo.
4. Introduzca un nombre para la nueva carpeta y haga clic en **Aceptar**.
5. En la pestaña **Efectos VST** o en la pestaña **Instrumentos VST**, seleccione los plug-ins que quiera añadir a la colección y arrástrelos en la nueva colección.
   Si ha creado carpetas, puede arrastrar los plug-ins directamente a carpetas.

RESULTADO

Se guarda la nueva colección. Si la selecciona, se muestran sus plug-ins en los selectores de plug-in.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para eliminar un plug-in de una selección, selecciónelo y haga clic en **Eliminar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

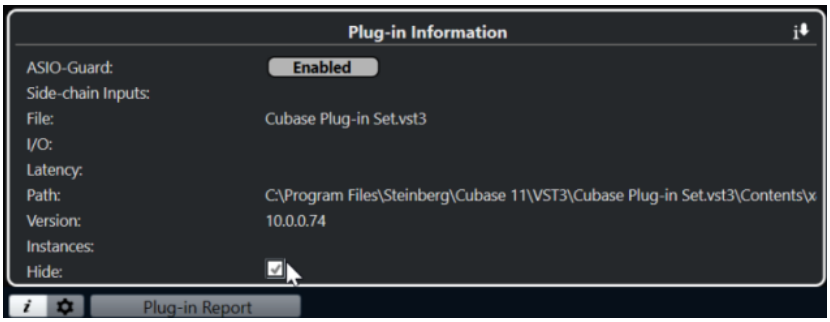
Plug-ins y colecciones en la página 772
Ventana Gestor de plug-ins VST en la página 772

Ocultar plug-ins

Puede ocultar plug-ins de todas las colecciones. Esto es útil si tiene plug-ins instalados en su ordenador que no quiere usar en Cubase.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Gestor de plug-ins VST**.
2. En la pestaña **Efectos VST** o en la pestaña **Instrumentos VST**, seleccione los plug-ins que quiera ocultar de la vista.
3. Haga clic en **Mostrar información de plug-in VST** para mostrar información sobre el plug-in seleccionado.
4. Active **Ocultar**.



RESULTADO

El plug-in seleccionado se oculta de la vista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

ASIO-Guard en la página 1203

Reactivar plug-ins de la lista de bloqueados

Puede reactivar plug-ins de 64 bits que estén en la lista de bloqueados.

PROCEDIMIENTO

1. En la pestaña **Lista de bloqueados**, seleccione los plug-ins que quiera reactivar.

   NOTA

   No puede reactivar plug-ins de 32 bits porque no están soportados.

2. Haga clic en **Reactivar**.

RESULTADO

Cubase vuelve a escanear el plug-in y lo elimina de la lista de bloqueados.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Si quiere mover el plug-in de vuelta a la lista de bloqueados, haga clic en **Reescanear todo**, en los **Ajustes de ruta de plug-ins VST 2**, y reinicie Cubase.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Gestor de plug-ins VST en la página 772

Controles rápidos de pista

Cubase le permite configurar 8 parámetros o ajustes de pista diferentes como **Controles rápidos de pista** para tener un rápido acceso.

Los **Controles rápidos de pista** están disponibles para los siguientes tipos de pistas:

- Audio
- MIDI
- Instrumento
- Muestreador
- Canal FX
- Grupo
- Fader VCA

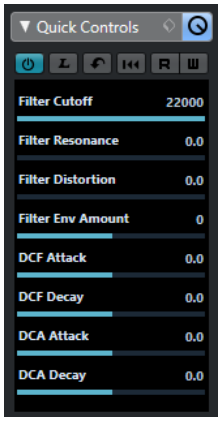
Para pistas de instrumento y pistas MIDI a las que haya asignado un instrumento VST al crearlas, es decir, que las creó cargando un instrumento de rack, los **Controles rápidos de pista** se asignan automáticamente a los **Controles rápidos** del instrumento VST.

Para pistas de muestreador, los **Controles rápidos de pista** se asignan automáticamente a los parámetros de sonido del **Control de muestreador**.

NOTA

Puede cambiar la asignación por defecto asignando parámetros de pista diferentes o cargando un preset.

La asignación de parámetros a **Controles rápidos** se hace en el **Inspector** o en el **MixConsole**.



La sección **Controles rápidos** en el **Inspector**



El rack **Controles rápidos de pista** en **MixConsole**

Las asignaciones de los **Controles rápidos** se guardan con el proyecto.

Puede asignar **Controles rápidos de pista** a un dispositivo de control remoto externo. Para que esto funcione, debe conectar los **Controles rápidos de pista** con su controlador remoto.

Puede automatizar ajustes de parámetros en la sección de **Controles rápidos** usando los botones **Leer/Escribir** (**R** y **W**).

VÍNCULOS RELACIONADOS
Presets de pista en la página 197
Automatización en la página 733
Selector de racks de canal en la página 381

Asignación de parámetros

Puede asignar parámetros de pistas, efectos e instrumentos a **Controles rápidos**.

Para la asignación de parámetros puede usar el **Inspector** o el **MixConsole**. Puede asignar parámetros manualmente, use el **Modo aprender QC** o cargue un preset de asignaciones.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Asignar Parámetros de pista a Controles rápidos en la página 779
Asignar parámetros de efectos a Controles rápidos en la página 780
Usar el modo aprender controles rápidos en la página 780
Añadir controles rápidos de pista en el MixConsole en la página 416
Ajustar asignaciones de parámetros de instrumento a por defecto en la página 781
Eliminar asignaciones de parámetros en la página 781
Cargar asignaciones de Controles rápidos de pista como Presets en la página 782

Asignar Parámetros de pista a Controles rápidos

Puede asignar parámetros de pista manualmente.

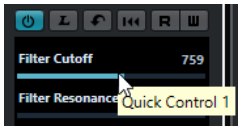
NOTA

Para pistas de instrumento y pistas MIDI a las que les haya asignado un instrumento VST al crearlas, los parámetros principales del instrumento se asignan automáticamente a las ranuras de la sección **Controles rápidos** del **Inspector**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** de su pista, abra la sección **Controles rápidos**.
2. En la sección **Controles rápidos**, haga clic en la primera ranura para abrir un selector que liste todos los parámetros de la pista.

3. Seleccione el parámetro que quiera asignar al primer **Control rápido**.
   Se mostrarán el nombre del parámetro y su valor en la ranura. Puede cambiar el valor arrastrando el deslizador.



4. Repita estos pasos para todas las ranuras a las que les quiera asignar parámetros de pista.

RESULTADO

Ahora puede controlar los parámetros de pista a través de la sección **Controles rápidos** del **Inspector**, o a través del rack de **Controles rápidos de pista** en el **MixConsole**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Puede renombrar un **Control rápido** haciendo doble clic en el nombre e introduciendo uno nuevo. Esto es útil si un nombre de parámetro es muy largo, por ejemplo.

Asignar parámetros de efectos a Controles rápidos

Puede asignar parámetros de efectos a ranuras de **Controles rápidos** directamente desde dentro de los paneles de plug-ins.

NOTA

Esto solo está disponible para plug-ins VST 3 que soporten esta función.

PROCEDIMIENTO

- En el panel del plug-in de efecto, haga clic derecho en el parámetro.
  - Seleccione **Añadir «x» a controles rápidos** (donde x es el nombre del parámetro) para asignar el parámetro a la siguiente ranura vacía.
  - Seleccione **Añadir «x» a ranura de controles rápidos** (donde x es el nombre del parámetro), y seleccione la ranura del submenú para asignar el parámetro a una ranura específica.

RESULTADO

Ahora puede controlar los parámetros del efecto a través de la sección **Controles rápidos** del **Inspector**, o a través del rack de **Controles rápidos de pista** en el **MixConsole**.

Usar el modo aprender controles rápidos

El **Modo aprender controles rápidos** le permite asignar un parámetro moviendo controles. Esto se aplica a todos los controles automatizables.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** de su pista, abra la sección **Controles rápidos**.
2. Active **Modo aprender controles rápidos**.
3. Seleccione la ranura a la que quiera asignar un parámetro.
4. Mueva el control.

RESULTADO

El parámetro de pista se asigna al control correspondiente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Controlar parámetros automatizables en la página 782

Ajustar asignaciones de parámetros de instrumento a por defecto

Si ha cambiado la asignación de parámetros o si ha enrutado manualmente una pista MIDI a un instrumento VST, puede recuperar las asignaciones por defecto.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** de la pista de instrumento o MIDI, abra la sección **Controles rápidos**.
2. Haga clic en **Recibir los QCs por defecto del plug-in**.

RESULTADO

Las asignaciones de parámetros del instrumento se restablecen a las por defecto.

Eliminar asignaciones de parámetros

Puede eliminar asignaciones de parámetros para **Controles rápidos** individualmente o para todos los **Controles rápidos** a la vez.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Para eliminar un parámetro de una ranura, haga clic en la ranura correspondiente y seleccione **Sin parámetro** en el menú emergente.

    NOTA

    También puede hacer doble clic en el nombre del parámetro, pulsar **Supr** o **Retroceso** y confirmar con **Retorno**.
  - Para eliminar las asignaciones de **Controles rápidos** de todas las ranuras, haga clic en **Eliminar todas las asignaciones de controles rápidos**.

Guardar asignaciones de controles rápidos como presets

Puede guardar asignaciones de **Controles rápidos** como presets de pista.

PRERREQUISITO

Ha asignado parámetros de pista a **Controles rápidos**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** de su pista, abra la sección **Controles rápidos**.
2. En la sección de **Controles rápidos**, haga clic en **Gestión de presets**.
3. Haga clic en **Guardar preset**.
4. Introduzca un nombre en el diálogo **Escriba el nombre del preset**.
5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se guarda la asignación de **Controles rápidos** como preset.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Asignar Parámetros de pista a Controles rápidos en la página 779

Cargar asignaciones de Controles rápidos de pista como Presets

Puede cargar presets de asignaciones de **Controles rápidos**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** de su pista, abra la sección **Controles rápidos**.
2. En la sección de **Controles rápidos**, haga clic en **Gestión de presets** .
3. Seleccione uno de los presets en la lista superior del menú.

RESULTADO

Se carga el preset y le permite acceder a los parámetros de canales.

Controlar parámetros automatizables

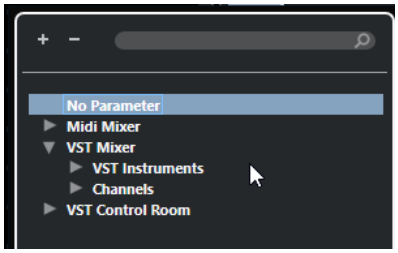
Puede usar **Controles rápidos** para controlar todos los parámetros automatizables. Esto le permite controlar parámetros en otras pistas usando los **Controles rápidos**.

IMPORTANTE

Use esta función con precaución, ya que puede modificar accidentalmente parámetros en otras pistas.

PROCEDIMIENTO

1. Cree una pista de audio nueva y vacía, y abra la sección de **Controles rápidos**.
2. Mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y haga clic en la primera ranura de **Control rápido**.
   El selector lista todos los parámetros automatizables.
3. Abra la carpeta **VST Mixer**.
   El selector lista todos los canales que están disponibles en el **MixConsole** de su proyecto.



4. Asigne un parámetro de un canal particular al **Control rápido 1**, y otro parámetro de otro canal al **Control rápido 2**.

RESULTADO

La sección **Controles rápidos** ahora le permite controlar parámetros automatizables en diferentes pistas.

IMPORTANTE

No puede guardar como presets de pista asignaciones de **Controles rápidos** para parámetros automatizables en pistas diferentes.

Mostrar asignaciones de controles rápidos automatizados

Puede mostrar todas las asignaciones de **Controles rápidos** que se hayan automatizado de una pista.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en la pista para la que quiera mostrar las asignaciones de **Controles rápidos**.
2. En el **Inspector** de su pista, abra la sección **Controles rápidos**.
3. En la sección de **Controles rápidos**, haga clic en **Gestión de presets** .
4. Seleccione **Mostrar asignaciones de controles rápidos automatizados**.

RESULTADO

Las pistas de automatización de los parámetros de **Control rápido** automatizados se abren para la pista seleccionada.

NOTA

- Si está asignado el **Volumen** como parámetro de **Control rápido**, siempre se muestra como automatizado, independientemente de si está automatizado o no.
- También puede mostrar asignaciones de **Control rápido** a través del rack de **Controles rápidos de pista** en **MixConsole**.

Conectar Controles rápidos de pista con Controladores remotos

Los **Controles rápidos de pista** son potentes si los usa junto con un controlador remoto.

PRERREQUISITO

La salida MIDI de su unidad remota está conectada a una entrada MIDI de su interfaz MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **Controles rápidos de pista**.
3. Abra el menú emergente de **Entrada MIDI** y seleccione una entrada MIDI.
4. Opcional: Abra el menú emergente de **Salida MIDI** y seleccione una salida MIDI.
5. Haga clic en **Aplicar**.
6. Active **Aprender**.
7. En la columna **Nombre del controlador**, seleccione **Control rápido 1**.
8. En su dispositivo MIDI, mueva el control que quiera conectar con el primer control rápido.
9. Seleccione la siguiente ranura en la columna **Nombre del controlador** y repita los pasos previos.
10. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Los **Controles rápidos de pista** están ahora conectados con los elementos de control de su dispositivo MIDI. Si mueve un elemento de control, el valor del parámetro que está asignado al **Control rápido de pista** correspondiente cambia consecuentemente.

NOTA

La configuración del controlador remoto para los **Controles rápidos de pista** se graba de manera global, es decir, es independiente de los proyectos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Página Dispositivo genérico en la página 790

Activar el modo pick-up en controles hardware

El **Modo pick-up** le permite cambiar los parámetros de **Controles rápidos** configurados sin modificar accidentalmente los valores anteriores. Esto es útil si quiere que el control recoja el parámetro en el valor al que se estableció por última vez. Si mueve un control hardware, el parámetro solo cambia una vez que el control llega al valor anterior.

NOTA

Esto solo se aplica a los controladores hardware cuyos controles usen rangos específicos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **Controles rápidos de pista** o **Controles rápidos VST**.
3. Active el **Modo pick-up**.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Controlar Cubase remotamente

Puede controlar Cubase a través de MIDI con un dispositivo MIDI conectado.

Los dispositivos soportados se describen en el documento aparte **Dispositivos de control remoto**. También puede usar un controlador MIDI genérico para controlar Cubase remotamente.

NOTA

La mayoría de dispositivos de control remoto son capaces de controlar tanto canales audio como MIDI en Cubase, pero la configuración de parámetros puede ser diferente. Los controles específicos de audio, tales como la EQ, se ignoran al controlar canales MIDI.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Página Dispositivo genérico en la página 790

Conectar dispositivos remotos

Puede conectar su dispositivo remoto a través de USB o a través de MIDI.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Si su dispositivo remoto le proporciona un puerto USB MIDI, use un cable USB para conectarlo al puerto USB de su ordenador.
  - Si su dispositivo remoto le proporciona una salida MIDI, use un cable MIDI para conectarlo a una entrada MIDI de su interfaz MIDI.

    NOTA

    Si la unidad remota tiene dispositivos de realimentación, tales como indicadores, faders motorizados, etc., conecte una salida MIDI de la interfaz a una entrada MIDI de la unidad remota.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Conexiones MIDI en la página 23

Eliminar la entrada remota de todas las entradas MIDI

Para evitar grabar datos accidentalmente de la unidad remota cuando graba MIDI, debe eliminar la entrada remota de **All MIDI Inputs**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **Ajuste de puertos MIDI**.
3. En la tabla de la derecha, desactive **En 'All MIDI Inputs'** para la entrada MIDI a la que haya conectado la unidad MIDI remota.

   La columna **Estado** muestra **Inactivo**.

4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

La entrada de la unidad remota se ha eliminado del grupo **All MIDI Inputs**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Página Ajuste de puertos MIDI en la página 24

Configurar dispositivos remotos

PROCEDIMIENTO

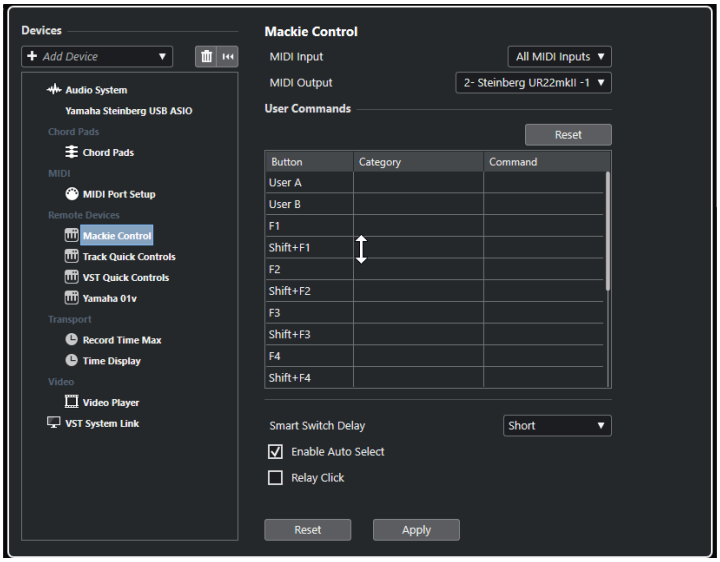
1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. Haga clic en **Añadir**, en la esquina superior izquierda, y seleccione un dispositivo remoto en el menú emergente para añadirlo a la lista de **Dispositivos**.

   NOTA

   Si su dispositivo no está disponible en el menú emergente, seleccione **Dispositivo genérico**.

3. En la lista de **Dispositivos**, seleccione el dispositivo.

   Dependiendo del dispositivo seleccionado, se muestra o bien una lista de comandos programables de funciones, o bien un panel en blanco, en la mitad derecha de la ventana de diálogo.



4. Abra el menú emergente de **Entrada MIDI** y seleccione una entrada MIDI.
5. Opcional: Abra el menú emergente de **Salida MIDI** y seleccione una salida MIDI.
6. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Ahora puede usar el dispositivo MIDI para controlar funciones de Cubase.

Una línea brillante en la ventana de **Proyecto** y en el **MixConsole** indica qué canales están enlazados con el dispositivo de control remoto.





Puede abrir un panel del dispositivo añadido seleccionando **Estudio** > **Más opciones**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Dependiendo de su dispositivo de control MIDI externo, puede que necesite configurar los parámetros.

Reinicializar dispositivos remotos

Algunas veces debe reiniciar los dispositivos remotos, porque la comunicación entre Cubase y un dispositivo remoto se haya interrumpido o porque haya fallado el protocolo de apretón de manos (handshake) al crear la conexión.

PROCEDIMIENTO

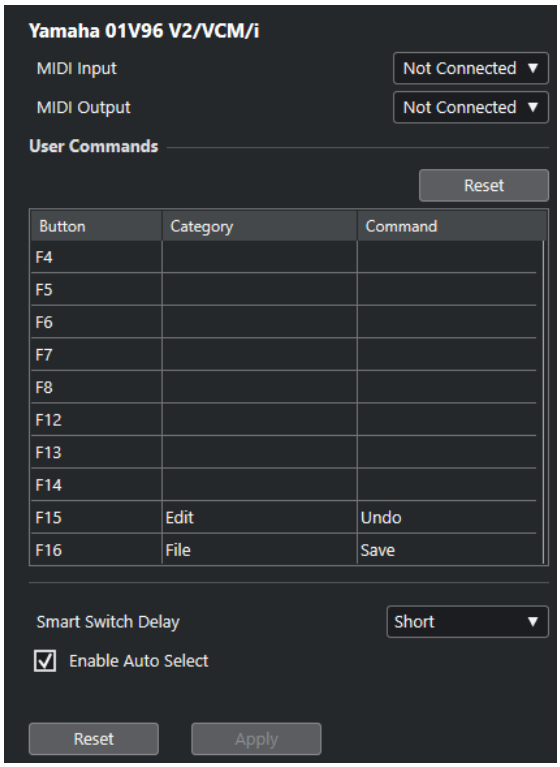
1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione el dispositivo remoto.
3. Haga clic en **Reinicializar**, en la parte inferior del diálogo de **Configuración de estudio**, para reinicializar el dispositivo remoto seleccionado.

   NOTA

   Para restablecer todos los dispositivos de la lista de **Dispositivos**, haga clic en **Restablecer**, en la parte superior izquierda del diálogo.

Opciones globales para controladores remotos

En la página de su dispositivo remoto puede que haya funciones globales disponibles.



Entrada MIDI

Le permite seleccionar una entrada MIDI.

Salida MIDI

Le permite seleccionar una salida MIDI.

Comandos de usuario

Lista los controles o botones de su dispositivo remoto.

Retardo smart switch

Le permite especificar un retardo para la función de smart switch. Las funciones que soportan el comportamiento smart switch permanecen activadas durante todo el tiempo que el botón esté pulsado.

Habilitar auto sel.

En dispositivos de control remoto sensibles al tacto, esto selecciona un canal automáticamente cuando toca un fader. En dispositivos sin faders sensibles al tacto, el canal se selecciona al mover el fader.

Dispositivos remotos y automatización

Puede escribir automatización usando dispositivos remotos.

Si su dispositivo remoto no tiene controles sensibles al tacto y quiere reemplazar los datos de automatización existentes en el modo **Escribir**, considere lo siguiente:

- Asegúrese de que mueve solo el controlador que quiere reemplazar.
- Detenga la reproducción para desactivar el modo **Escribir**.

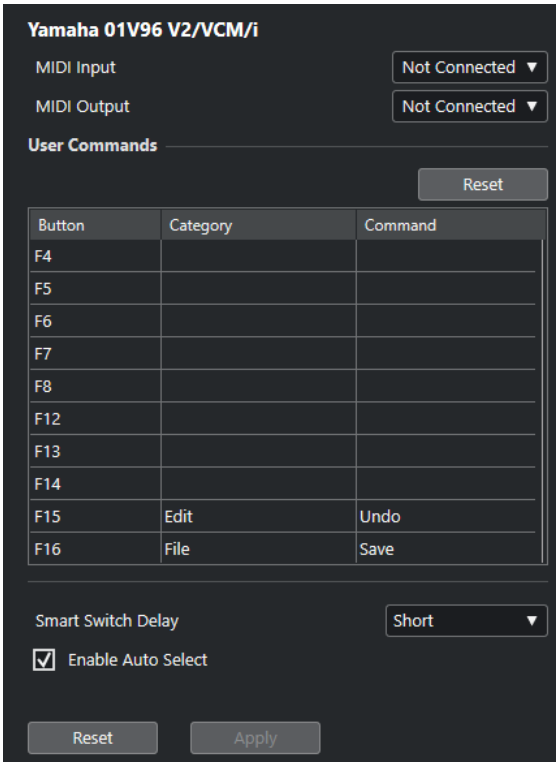
De esta forma, todos los datos del parámetro correspondiente se reemplazarán a partir de la posición en la que movió el control, hasta la posición en la que detenga la reproducción.

Asignar comandos a dispositivos remotos

Puede asignar a dispositivos remotos cualquier comando de Cubase al que se le pueda asignar un comando de teclado.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione su dispositivo remoto.
   En la sección **Comandos de usuario**, se listan los controles o botones de su dispositivo remoto en la columna **Botón**.



3. Haga clic en la columna **Categoría** del control al que le quiera asignar un comando de Cubase, y seleccione la categoría en el menú emergente.
   Las categorías se corresponden con las categorías del diálogo de **Comandos de teclado**.
4. Haga clic en la columna **Comando** y seleccione el comando de Cubase en el menú emergente.
   En el menú emergente, qué elementos estén disponibles depende de la categoría seleccionada.
5. Haga clic en **Aplicar**.

RESULTADO

La función seleccionada está asignada al botón o control del dispositivo remoto.

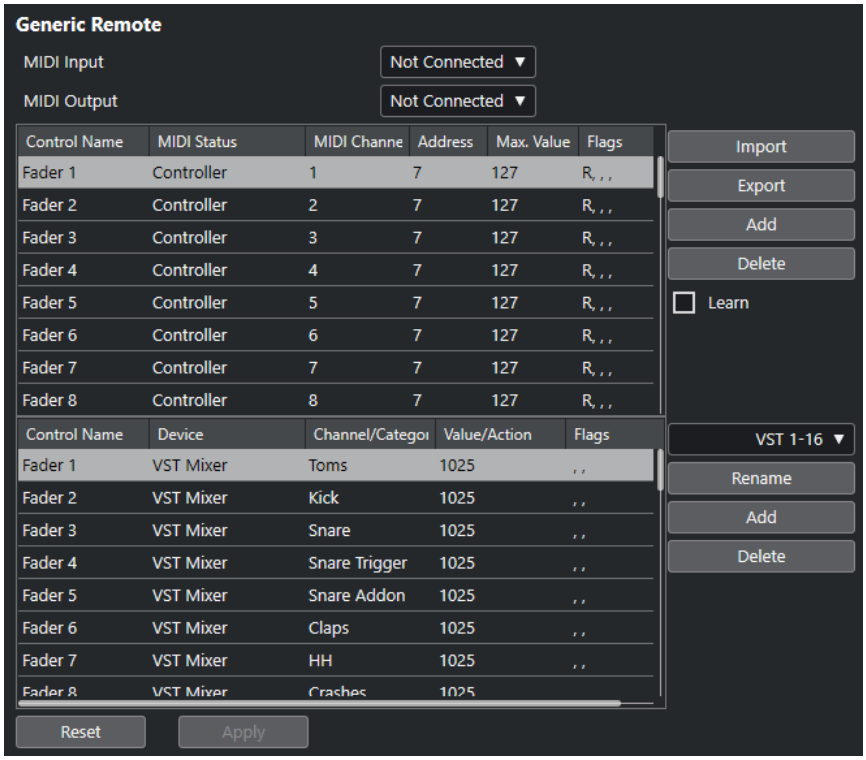
VÍNCULOS RELACIONADOS

Comandos de teclado en la página 1168

Página Dispositivo genérico

Puede usar un controlador MIDI genérico para controlar remotamente casi cualquier función de Cubase. Después de configurar el **Dispositivo genérico**, puede controlar los parámetros especificados desde el dispositivo remoto MIDI.

- Para abrir los ajustes de la página **Dispositivo genérico**, seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**, y en la lista de **Dispositivos**, seleccione **Dispositivo genérico**.



Están disponibles las siguientes opciones:

Entrada MIDI

Le permite seleccionar el puerto de entrada MIDI en el que su dispositivo remoto esté conectado.

Salida MIDI

Le permite seleccionar el puerto de salida MIDI en el que su dispositivo remoto esté conectado.

Configuración de control remoto MIDI

La tabla superior muestra la configuración de controles remotos MIDI de su dispositivo remoto.

Asignación de controles de Cubase

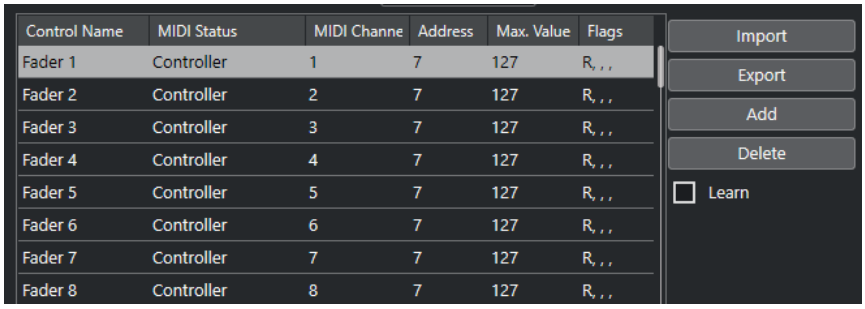
La tabla inferior le permite asignar controles de Cubase a su dispositivo remoto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Sección configuración de control remoto MIDI en la página 790
Asignación de controles de Cubase en la página 792

Sección configuración de control remoto MIDI

La configuración de control remoto MIDI se muestra en la sección superior de la página de configuración **Dispositivo genérico**.

- Para abrir los ajustes de **Dispositivo genérico**, seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**, y en la lista de **Dispositivos**, seleccione **Dispositivo genérico**.



Están disponibles las siguientes opciones en la tabla superior:

Nombre del controlador

Haga doble clic en este campo para cambiar el nombre del control e introduzca el que está escrito en la consola, por ejemplo. Este nombre se refleja automáticamente en la tabla inferior.

Estado MIDI

Le permite especificar el tipo del mensaje MIDI enviado por el control.

Canal MIDI

Le permite seleccionar el canal MIDI en el que se transmite el controlador.

Dirección

Le permite especificar el número del controlador continuo, el tono de una nota o la dirección de un controlador continuo NRPN/RPN.

Valor máx.

Le permite especificar el valor máximo que transmite el control. Este valor lo usa el programa para escalar el rango de valores del controlador MIDI al rango de valores del parámetro del programa.

Flags

Le permite seleccionar uno de los siguientes flags (señales):

- **Recibir**

  Actívelo si un mensaje MIDI debería ser procesado al recibirse.

- **Transmitir**

  Actívelo si un mensaje MIDI debería ser transmitido cuando cambie el valor correspondiente en el programa.

- **Relativo**

  Actívelo si el controlador es un codificador rotatorio sin final, que le proporciona el número de vueltas en lugar del valor absoluto.

- **Pick-up**

  Actívelo si quiere que el control recoja el parámetro en el valor al que se estableció por última vez.

Los botones y opciones de la derecha de la tabla tienen la siguiente función:

Importar

Le permite importar archivos guardados de configuraciones remotas.

Exportar

Le permite exportar la configuración actual con la extensión de archivo **.xml**.

Añadir

Añade controles en la parte inferior de la tabla.

Suprimir

Suprime el control seleccionado de la tabla.

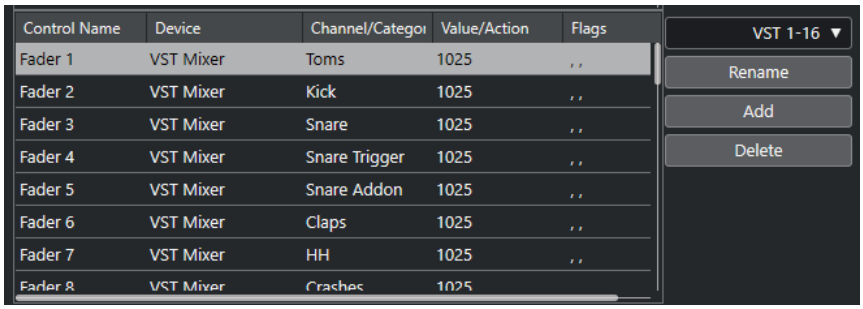
Aprender

Le permite asignar mensajes MIDI con la función de aprender.

Asignación de controles de Cubase

Puede especificar la sección de asignación de controles de Cubase en la tabla inferior de la página de configuración del **Dispositivo genérico**. Cada fila de la tabla se asigna a un controlador en la correspondiente fila de la tabla de configuración del control remoto MIDI.

- Para abrir los ajustes de **Dispositivo genérico**, seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**, y en la lista de **Dispositivos**, seleccione **Dispositivo genérico**.



Están disponibles las siguientes opciones:

Nombre del controlador

Refleja el nombre del control seleccionado en la tabla superior.

Dispositivo

Le permite seleccionar el dispositivo de Cubase que quiere controlar.

Canal/Categoría

Le permite seleccionar el canal o la categoría de comandos que quiere controlar.

Valor/Acción

Le permite seleccionar el parámetro del canal que quiere controlar. Si el dispositivo **Comando** está seleccionado, aquí es donde especificará la **Acción** de la categoría.

Flags

Le permite seleccionar uno de los siguientes flags (señales):

- **Botón**

  Actívelo si el parámetro solo debería cambiar si el mensaje MIDI recibido tiene un valor diferente de 0.

- **Alternar**

  Actívelo si el valor del parámetro debería pasar del valor mínimo al máximo y viceversa cada vez que se recibe un mensaje MIDI.

  Puede combinar **Botón** y **Alternar** en controles remotos que no mantienen el estado de un botón. Esto es útil si quiere controlar el estado de enmudecido con un dispositivo en el que presionando el botón de enmudecer lo activa, y soltándolo lo desactiva.

- **No automatizado**

  Actívelo si el valor del parámetro no se debería automatizar.

Los botones de la derecha de la tabla tienen la siguiente función:

Menú emergente Banco

Le permite cambiar de banco. Esto es necesario si su dispositivo de control MIDI tiene 16 faders de volumen y está usando 32 canales de **MixConsole** en Cubase, por ejemplo.

Renombrar

Le permite renombrar el banco seleccionado.

Añadir

Añade bancos al menú emergente.

Suprimir

Suprime el banco seleccionado del menú emergente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Dispositivos asignables y funciones en la página 793

Dispositivos asignables y funciones

La columna **Dispositivo** de la sección de asignación de controles de Cubase lista los dispositivos de Cubase que puede controlar.

Comando

Le permite asignar los comandos de Cubase a los que se les pueden asignar un comando de teclado. Si selecciona **Añadir pista** en la columna **Canal/Categoría**, y **Audio** en la columna **Valor/Acción**, puede añadir pistas de audio usando su dispositivo MIDI, por ejemplo.

Gestor de controles rápidos VST

Le permite asignar **Controles rápidos VST**. Si selecciona **Dispositivo** en la columna **Canal/Categoría** y una de las opciones de **Control rápido** en la columna **Valor/Acción**, puede controlar ese **Control rápido VST** usando su dispositivo MIDI.

MIDI Mezclador

Le permite controlar las funciones del panel **Mezclador MIDI**. Si selecciona **Dispositivo** en la columna **Canal/Categoría** y una de las opciones en la columna **Valor/Acción**, puede controlar esa función usando su dispositivo MIDI.

Panel Maestro MMC

Le permite controlar las funciones del panel **Maestro MMC**. Si selecciona **Dispositivo** en la columna **Canal/Categoría** y una de las opciones en la columna **Valor/Acción**, puede controlar esa función usando su dispositivo MIDI.

Mezclador

Le permite controlar las funciones de **MixConsole**. Si selecciona uno de los canales disponibles o **Seleccionado** en la columna **Canal/Categoría**, y una de las opciones en la columna **Valor/Acción**, puede controlar esa función de ese canal específico o del canal seleccionado usando su dispositivo MIDI.

Transporte

Le permite controlar las funciones de transporte. Si selecciona **Dispositivo** en la columna **Canal/Categoría** y una de las opciones en la columna **Valor/Acción**, puede controlar esa función usando su dispositivo MIDI.

Metrónomo

Le permite controlar las funciones de metrónomo. Si selecciona **Dispositivo** en la columna **Canal/Categoría** y una de las opciones en la columna **Valor/Acción**, puede controlar esa función usando su dispositivo MIDI.

Mezclador VST

Le permite controlar las funciones de **MixConsole**. Si selecciona uno de los canales disponibles o **Seleccionado** en la columna **Canal/Categoría**, y una de las opciones en la columna **Valor/Acción**, puede controlar esa función de ese canal específico o del canal seleccionado usando su dispositivo MIDI.

Control Room VST

Le permite controlar las funciones de la **Control Room**. Si selecciona **Dispositivo** en la columna **Canal/Categoría** y una de las opciones en la columna **Valor/Acción**, puede controlar esa función usando su dispositivo MIDI.

NOTA

También puede controlar todos los **Instrumentos VST** que haya añadido en la ventana de **Proyecto**, y que se listan en la columna **Dispositivo**.

Asignar mensajes MIDI en modo aprender

Puede asignar mensajes MIDI en modo **Aprender**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **Dispositivo genérico**.
3. Active **Aprender**.
4. Seleccione el control en la tabla superior, y mueva el control correspondiente en su dispositivo MIDI.

RESULTADO

Los valores del **Estado MIDI**, **Canal MIDI** y **Dirección** se asignan automáticamente al control movido.

NOTA

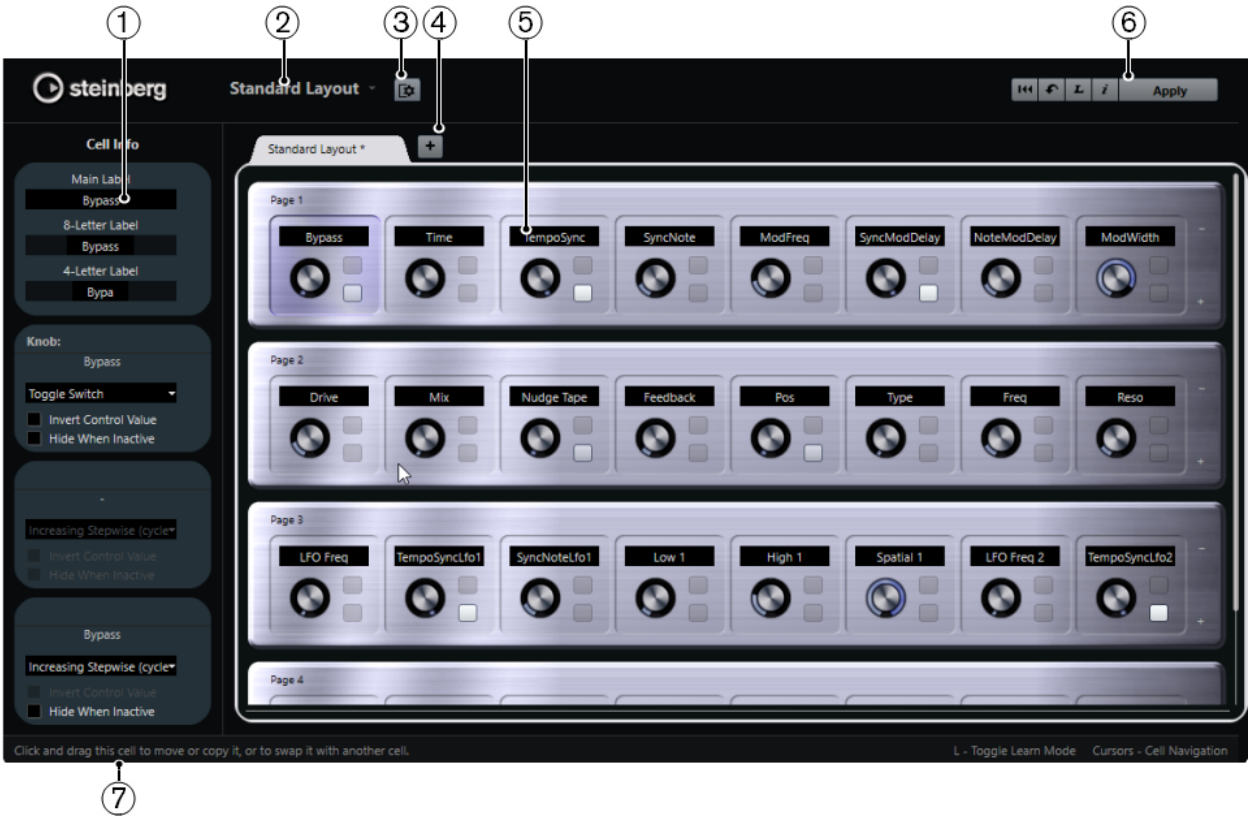
Si usa la función **Aprender** en un control que envía un valor de cambio de programa, se selecciona **Disp. cambio de programa** automáticamente en el menú emergente **Estado MIDI**. Esto le permite usar los diferentes valores de un parámetro de cambio de programa para controlar diferentes parámetros de Cubase.

Si esto no le da el resultado que quiere, intente usar el valor **Cambio de programa** en su lugar.

Editor de control remoto

El **Editor de control remoto** le permite definir su propio mapeado de parámetros del plug-in VST a los controles de los controladores hardware soportados. Esto es útil si opina que el mapeado automático de los parámetros del plugin a los dispositivos de control remoto no son muy intuitivos.

- Para abrir el **Editor de control remoto**, haga clic derecho en el panel del plug-in que quiera controlar remotamente y seleccione **Editor de control remoto**.



1 Inspector

Contiene los ajustes y la asignación de parámetros de la celda seleccionada. La sección superior contiene ajustes para la etiqueta de texto. La sección inferior contiene ajustes para el dial y los interruptores.

2 Selección de disposición

Muestra el nombre de la disposición. Haga clic para seleccionar una disposición diferente.

3 Configurar disposición de celdas

Abre la **Configuración de disposición de celdas**, en la que puede especificar el número de celdas por página y seleccionar la disposición de interruptores que quiera usar en las páginas. Para especificar el número de interruptores de una celda, actívelas/desactívelas.

4 Añadir nueva disposición de hardware

Añade una nueva disposición para un tipo de hardware en particular. Para eliminar una disposición de hardware, haga clic en su botón **Cerrar**.

5 Sección de disposiciones

Muestra las disposiciones que representan los dispositivos hardware que se usan para controlar remotamente los parámetros del plug-in. Aquí puede cambiar las asignaciones de parámetros, el nombre en la etiqueta de texto, la configuración de celdas y el orden de las celdas y de las páginas.

6 Barra de herramientas

Muestra las herramientas para configurar la disposición.

7 Barra de estado

Muestra la información en un elemento cuando coloca el puntero del ratón sobre él en la ventana del editor.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas del editor de control remoto en la página 796

Barra de herramientas del editor de control remoto

Muestra las herramientas para configurar la disposición.

Eliminar todas las asignaciones



Elimina todas las asignaciones de parámetros.

Disposición de fábrica/Copiar disposición desde otra pestaña



Vuelve a los ajustes por defecto de la disposición actual, o copia los ajustes de una página de disposición a otra.

Activar/Desactivar modo Aprender

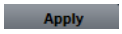
Activa/Desactiva el modo **Aprender** del **Editor de control remoto**.

Activa/Desactiva la vista de inspección de asignaciones



Muestra la asignación actual de todas las celdas en una disposición.

Aplicar disposición actual



Guarda los ajustes. Si el hardware soporta esta función, los cambios se reflejarán inmediatamente en los controladores de hardware.

Ajustes de control

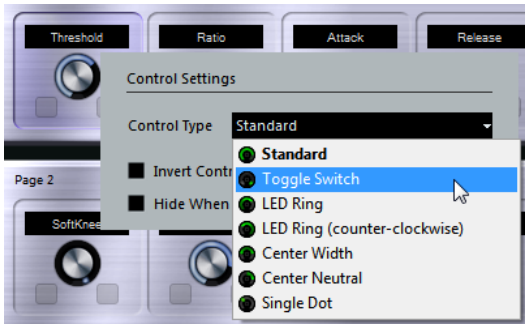
Puede definir el estilo de control de los interruptores y potenciómetros a los que haya asignado una función. Esto incluye cambiar la corona de LEDs o cambiar su comportamiento, desde una representación de valores continua hasta un comportamiento de activado/desactivado, por ejemplo.

Para abrir el panel de **Ajustes de control**, haga clic derecho en el control.

NOTA

No todos los dispositivos hardware soportan todos los ajustes de tipo de control.

Ajustes de Tipo de control para Diales



Están disponibles los siguientes tipos de control para los diales:

Standard

Un dial estándar con un estilo de LEDs indefinido.

Conmutador

Un potenciómetro con 2 estados.

Anillo LED

Un anillo de LEDs alrededor del potenciómetro. El valor va aumentando en el sentido de las agujas del reloj.

Anillo LED (antihorario)

Un anillo de LEDs alrededor del potenciómetro. El valor va aumentando en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Central - Amplitud

Un anillo LED que comienza en la posición central superior, y cuando el valor aumenta el LED crece en ambas direcciones.

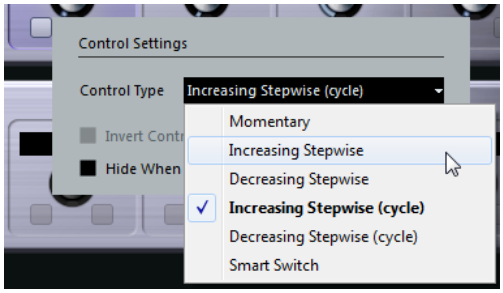
Central - Neutral

Un dial que empieza en la posición central superior, y se puede mover hacia la izquierda o la derecha, como un control de panorama, por ejemplo.

Punto único

Un anillo de LEDs alrededor del potenciómetro. El valor va aumentando en el sentido de las agujas del reloj con un punto que indica el valor actual.

Ajustes de tipo de control para conmutadores



Están disponibles las siguientes opciones para los conmutadores o botones:

Momentáneo

Activa la función asignada mientras mantenga el interruptor.

Aumentar en pasos

Avanza en pasos por todos los ajustes disponibles hasta que se llegue al máximo.

Disminuir en pasos

Avanza en pasos por todos los ajustes disponibles en orden inverso hasta que se llegue al mínimo.

Aumentar en pasos (ciclo)

Avanza en pasos por todos los ajustes disponibles, empezando otra vez desde el valor mínimo cuando se alcance el máximo.

Disminuir en pasos (ciclo)

Avanza en pasos por todos los ajustes disponibles en orden inverso, empezando otra vez desde el valor máximo cuando se alcance el mínimo.

Interruptor inteligente

Alterna entre 2 estados cada vez que pulsa el botón. Entra en el modo **Momentáneo** si mantiene el interruptor.

Invertir valor del control

Invierte el estado/valor del control.

Ocultar si inactivo

Oculta los parámetros del plug-in cuando están inactivos o desactivados.

Asignar parámetros a controles

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas del **Editor de control remoto**, haga clic en **Activar/Desactivar Modo Aprender**.
2. Seleccione el control al que le quiera asignar un parámetro del plug-in.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Haga clic en un parámetro en el panel del plug-in.
   - Haga doble clic en un control en el **Editor de control remoto**, y seleccione un parámetro de la lista de parámetros disponibles del plug-in.
4. Pulse **Esc** para finalizar el modo **Aprender**.

RESULTADO

Se asigna el parámetro al control.

NOTA

Para eliminar la asignación de parámetros de una celda, active el modo **Aprender**, seleccione la celda y pulse **Supr** o **Retroceso**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas del editor de control remoto en la página 796

Editar la disposición

En la sección de disposición puede realizar operaciones de edición y colocar las páginas a su gusto.

- Para navegar de una celda a otra, use las teclas de cursor.
- Para moverse entre los controles dentro de las celdas en modo **Aprender**, pulse **Mayús** y use las teclas de cursor.
- Para ir pasando entre las diferentes disposiciones, use **Tab** y **Mayús**-**Tab**.
- Para copiar los ajustes de una celda a otra, seleccione una celda, pulse **Alt** y arrástrela hasta otra celda.
- Para mover una celda, arrástrela hasta una celda vacía.
- Para intercambiar los contenidos de 2 celdas, pulse **Ctrl/Cmd** y arrastre una celda hasta la otra.

NOTA

Arrastrar y depositar también funciona entre páginas diferentes.

- Para añadir una página a una disposición, haga clic en **Añadir nueva página**.



- Para eliminar una página, haga clic en **Eliminar página actual**.
- Para especificar una etiqueta de una celda, use los 3 campos de texto superiores del **Inspector**.

  El primer campo de texto muestra el nombre largo, como se muestra en la celda. En el segundo campo puede introducir un nombre que puede contener hasta 8 caracteres, y hasta 4 caracteres en el tercero.

  NOTA

  Esto es útil si sus dispositivos hardware tienen campos de valores que solo pueden mostrar un número limitado de caracteres, por ejemplo.

Joysticks

Puede usar un joystick para controlar remotamente las operaciones de panoramizado en Cubase. Esto puede ser útil para, por ejemplo, crear curvas de automatización suaves.

- Para usar un joystick y controlar remotamente, conéctelo a su ordenador y reinicie Cubase.

  El joystick estará activado automáticamente después de reiniciar la aplicación.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Panoramizar con un joystick en la página 714
Desactivar joysticks en la página 799

Desactivar joysticks

Si tiene un joystick conectado a su sistema pero no lo quiere usar con Cubase, puede desactivarlo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione el dispositivo joystick.

   Los ajustes disponibles del dispositivo se muestran a la derecha.
3. Desactive la opción respectiva.

Controles rápidos de pista

Si tiene un dispositivo de control remoto externo, puede configurarlo para controlar hasta 8 parámetros de cada pista de audio, pista MIDI o pista de instrumento, usando la funcionalidad de **Controles rápidos de pista** de Cubase.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Conectar Controles rápidos de pista con Controladores remotos en la página 783

Controles rápidos VST

Si tiene un dispositivo de control remoto externo, puede controlar hasta 8 parámetros de un instrumento VST usando la función de **Controles rápidos VST** de Cubase.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Conectar Controles rápidos de pista con Controladores remotos en la página 783
Controles rápidos VST en la página 769

Parámetros MIDI a tiempo real y efectos MIDI

MIDI a tiempo real quiere decir que puede cambiar o transformar eventos MIDI en pistas MIDI o de instrumento antes de enviarlos a las salidas MIDI. Esto le permite cambiar la forma en la que los datos MIDI se reproducen.

Los eventos MIDI reales de la pista no se ven afectados. Por lo tanto, los cambios MIDI en tiempo real no se ven afectados en ningún editor MIDI.

Las siguientes funciones le permiten cambiar eventos MIDI en tiempo real:

- Parámetros de pista MIDI
- Parámetros MIDI
- Efectos MIDI
- **Transposición** y **Velocidad** en la línea de información

NOTA

Si quiere convertir los ajustes de pista a eventos MIDI reales, seleccione **MIDI** > **Congelar parámetros MIDI** o **MIDI** > **Mezclar MIDI en el bucle**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Fusionar eventos MIDI en una nueva parte en la página 824

Parámetros de pista MIDI

Los parámetros de pista MIDI se encuentran en la sección de más arriba del **Inspector** de las pistas de instrumento y MIDI.

Estos ajustes pueden afectar a la funcionalidad básica de la pista (enmudecer, solo, habilitar la grabación, etc.) o pueden enviar datos MIDI adicionales a los dispositivos conectados (cambio de programa, volumen, etc.).

Los siguientes parámetros de pista le permiten cambiar eventos MIDI en tiempo real:

- Volumen MIDI
- Pan MIDI
- Retardo de pista
- Transformador de entrada

VÍNCULOS RELACIONADOS
Inspector de pista MIDI en la página 136
Transformador de entrada en la página 801

Transformador de entrada

El **Transformador de entrada** le permite filtrar y cambiar datos MIDI que van a una pista MIDI antes de que se grabe.

Use el **Transformador de entrada** para los siguientes fines:

- Configurar combinaciones de divisiones de teclado para grabar las manos derecha e izquierda de forma separada.
- Convertir un controlador tal como un pedal de pie en notas MIDI (para tocar un bombo de la manera correcta).
- Ignorar un tipo específico de datos MIDI solamente en un canal MIDI.
- Transformar el aftertouch en un controlador y viceversa.
- Invertir la velocidad o altura tonal.

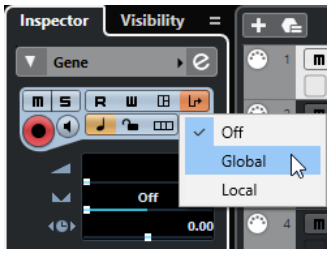
Ventana de Transformador de entrada

Para abrir la ventana **Transformador de entrada**, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione una pista de instrumento o MIDI, haga clic en **Transformador de entrada** y seleccione **Global**.

  Esto le permite hacer ajustes que afecten a todas las entradas MIDI y a todas las pistas MIDI.
- Seleccione una pista de instrumento o MIDI, haga clic en **Transformador de entrada**, y seleccione **Local**.

  Esto le permite hacer ajustes solo para la pista seleccionada.





La ventana de **Transformador de entrada** contiene los siguientes parámetros:

Seleccionar preset

Le permite seleccionar un preset para el **Transformador de entrada**.

Selector de módulo

Le permite ver y editar un módulo.

Lista de condiciones de filtro

Le permite configurar condiciones de filtrado, determinando así qué elementos buscar. La lista puede contener una o más condiciones, cada una en una línea distinta.

Lista de acciones

Le permite especificar cualquier cambio que se haga a los eventos encontrados.

Menú emergente Función

Le permite seleccionar entre **Filtro** y **Transformar** como tipo básico de edición a realizar.

Especificar condiciones de filtro

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione una pista de instrumento o MIDI.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para hacer ajustes que afecten a todas las pistas MIDI, abra el **Inspector**, haga clic en **Transformador de entrada**, y seleccione **Global** en el menú emergente.
   - Para hacer ajustes que afecten a la pista MIDI seleccionada, abra el **Inspector**, haga clic en **Transformador de entrada**, y seleccione **Local** en el menú emergente.
3. Abra el menú emergente **Función** y realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione **Filtrar** si quiere filtrar los eventos encontrados.
   - Seleccione **Transformar** si quiere transformar los eventos encontrados.
4. Haga clic en **+** para añadir una línea a la lista de condiciones de filtrado.
5. En la lista de condiciones de filtrado, especifique las condiciones a darse haciendo clic en las columnas **Objetivo del filtro**, **Condición**, y **Parámetro** y seleccionando opciones en el menú emergente.
6. En la lista de acciones, especifique cómo se transforman o filtran los eventos encontrados haciendo clic en las columnas **Objetivo de la acción**, **Operación** y **Parámetro**, y seleccionando opciones en el menú emergente.

   NOTA

   También puede seleccionar un preset desde el menú emergente **Seleccionar preset** para especificar condiciones y acciones.

RESULTADO

Los ajustes afectan a todos los eventos MIDI que grabe en la pista.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

En el **Inspector**, haga clic en **Transformador de entrada**, y seleccione **Desact.**. De otro modo el **Transformador de entrada** todavía está activo.

Parámetros MIDI

Los parámetros MIDI le permiten modificar eventos MIDI durante la reproducción.

Puede usarlos con las siguientes finalidades:

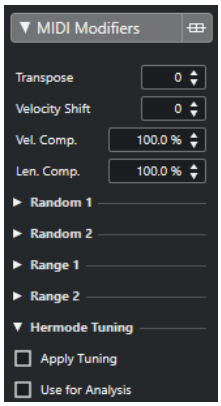
- Para modificar eventos MIDI ya existentes en pistas de instrumento o MIDI.
- Para modificar eventos MIDI que toque en directo.

NOTA

Al tocar en directo, seleccione la pista y habilítela para grabación, y active **MIDI Thru activo** en el diálogo **Preferencias** (página **MIDI**).

Sección de parámetros MIDI

- Para abrir la sección **Parámetros MIDI**, seleccione una pista MIDI y, en el **Inspector**, haga clic en **Parámetros MIDI**.



NOTA

Si quiere comparar el resultado de sus ajustes de parámetros con los datos MIDI sin procesar, puede usar el botón de bypass en la sección de Parámetros MIDI. Si este botón está activado, los ajustes de los parámetros MIDI se deshabilitan temporalmente.



Transposición

Le permite transponer todas las notas de la pista en semitonos. La transposición extrema le puede dar un resultado extraño o no deseado.

Cambio de velocidad

Le permite añadir un valor de velocidad a todas las notas de la pista. Los valores positivos aumentan la velocidad mientras que los valores negativos disminuyen la velocidad.

Compresión de la duración

Le permite añadir un multiplicador a la duración de todas las notas de la pista. El valor se ajusta con un numerador y un denominador.

Compresión de velocidad

Le permite añadir un multiplicador a la velocidad de todas las notas de la pista. El valor se ajusta con un numerador y un denominador. Este parámetro también afecta a las diferencias de velocidades entre las notas, comprimiendo o expandiendo la escala de velocidad.

Valores más pequeños que 1/1 comprimen el rango de velocidad. Valores más grandes que 1/1 junto con valores de **Cambio de velocidad** negativos expanden el rango de velocidad.

IMPORTANTE

El valor máximo de velocidad siempre es 127, no importa lo mucho que trate de expandir.

NOTA

Combine este ajuste con el parámetro de **Cambio de velocidad**.

Aleatorio 1/Aleatorio 2

Le permite introducir variaciones aleatorias a varias propiedades de notas MIDI.

Rango 1/Rango 2

Le permite especificar un rango de tono o velocidad, y bien forzar a todas las notas a estar dentro de ese rango, o excluir de la reproducción a todas las notas fuera de ese rango.

HMT: Aplicar afinación

Active esta opción para aplicar afinación Hermode a las notas que se tocan en esta pista.

HMT: Usar para análisis

Active esta opción para usar las notas que tocó en esta pista para calcular la reafinación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Configuración de escala musical en la página 988

Configurar variaciones aleatorias

Puede configurar variaciones aleatorias de posición, tono, velocidad, y duración de eventos MIDI usando uno o dos generadores aleatorios.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione una pista de instrumento o MIDI.
2. En el **Inspector**, abra la sección **Parámetros MIDI**.
3. Abra una de las secciones de **Aleatorio** y en el menú emergente **Objetivo aleatorio**, seleccione la propiedad de nota que quiera aleatorizar.
4. Especifique los límites de la aleatoriedad en los campos de valor.

   Los valores variarán entre el valor mínimo y el valor máximo. No puede ajustar el valor mínimo a un valor mayor que el valor máximo.
5. Opcional: Repita para otros valores aleatorios.
6. Reproduzca la pista para oír los eventos aleatorizados.

RESULTADO

Las propiedades correspondientes son aleatorias.

NOTA

Dependiendo del contenido de la pista, ciertos cambios pueden no ser evidentes inmediatamente o pueden no tener efecto alguno.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Desactive la función aleatoria abriendo el menú emergente **Objetivo aleatorio** y seleccione **Desact.**.

Configurar rangos

Puede filtrar tonos o velocidades que no coincidan con un rango especificado, o forzarlos a que encajen en un rango especificado.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione una pista de instrumento o MIDI.
2. En el **Inspector**, abra la sección **Parámetros MIDI**.
3. Abra una de las secciones de **Rango** y en el menú emergente **Objetivo de rango**, seleccione un modo.
4. Ajuste los valores mínimo y máximo con los dos campos de la derecha.

   NOTA

   Puede hacer ajustes independientes para las dos secciones de **Rango**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para desactivar la función, abra el menú emergente **Objetivo de rango** y seleccione **Desact.**.

Modos de rango

En el menú emergente **Objetivo de rango** puede seleccionar modos de rango diferentes. Los valores se muestran como números, de 0 a 127, para los modos de velocidad, y como números de notas, de C-2 hasta G8, para modos de tono.

Límite vel.

Le permite forzar todos los valores de velocidad para que quepan dentro del rango que especificó con los valores **mín** y **máx**. Los valores por debajo del límite inferior se ajustan al valor **mín**, y los valores de velocidad por encima del ajuste más alto se establecen al valor **máx**.

Filtro vel.

Le permite filtrar notas con valores de velocidad por debajo del valor **mín** o por encima del valor **máx**.

Límite de nota

Le permite transponer todas las notas por debajo del valor **mín** hacia arriba, y todas las notas por encima del valor **máx** hacia abajo en pasos de octavas.

Filtro de nota

Le permite filtrar notas que estén por debajo del valor **mín** o por encima del valor **máx**.

Aplicar afinación Hermode

La afinación Hermode cambia la afinación de las notas que toca. Crea frecuencias claras para cada intervalo de quinta y de tercera, por ejemplo. La reafinación solo afecta a las notas individuales y mantiene la relación de tono entre teclas y notas. La reafinación es un proceso continuo y tiene en cuenta el contexto musical.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione una pista de instrumento o MIDI.

2. En el **Inspector**, abra la sección **Parámetros MIDI**.
3. Active **HMT: Aplicar afinación**.
4. Active **HMT: Usar para análisis** para usar las notas que toca para calcular la reafinación.

   NOTA

   Si usa pistas con piano acústico, active **HMT: Usar para análisis** y desactive **HMT: Aplicar afinación**. Esto excluye el piano de ser afinado, lo que sonaría poco natural.

5. Seleccione **Proyecto** > **Configuración de proyecto** para abrir el diálogo **Configuración de proyecto**.
6. Abra el menú emergente **Tipo HMT** y seleccione una de las opciones.
7. Toque algunas notas.

   Puede tardar un momento hasta que todas las notas se recalculan y se oyen los resultados de la reafinación.

   NOTA

   Las notas producidas por plug-ins MIDI no se tienen en consideración.

RESULTADO

Si usa un instrumento VST 3 que soporta Micro Tuning y Note Expression, las notas se reafinan dinámicamente mientras las toca. Para instrumentos VST que soporten Note Expression, esto también funciona en modo **MIDI Thru**.

Si usa una pista que tiene un instrumento VST 2 cargado, las notas que toca se reafinan en cada pulsación.

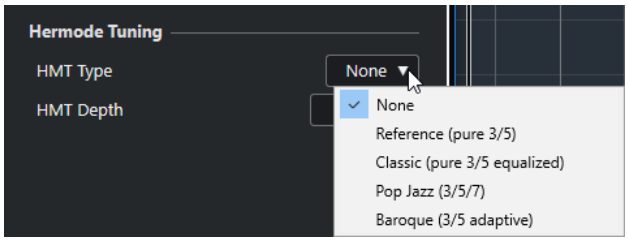
VÍNCULOS RELACIONADOS

Afinación Hermode en la página 807

Afinación Hermode

Puede seleccionar diferentes tipos de afinación Hermode.

- Para seleccionar un tipo de afinación Hermode, seleccione **Proyecto** > **Configuración de proyecto** y seleccione una opción en el menú emergente **Tipo HMT**.



Están disponibles las siguientes opciones:

Nada

No se aplica afinación.

Reference (pure 3/5)

Afinación de terceras y quintas puras.

Classic (pure 3/5 equalized)

Afinación de terceras y quintas puras. En situaciones de conflicto se aplica una ligera ecualización. Este tipo de afinación es adecuada para todos los tipos de música.

Pop Jazz (3/5/7)

Afinación de terceras y quintas puras, y séptimas naturales. Este tipo de afinación no se debería aplicar a música polifónica. Pruébelo con pop o jazz.

Baroque (3/5 adaptive)

Afinación de terceras y quintas puras. El grado de pureza cambia según la secuencia de armonías. Este tipo de afinación es perfecto para un órgano de iglesia o para música polifónica.

Congelar modificadores MIDI

Puede aplicar todos los ajustes de filtrado de forma permanente a la pista seleccionada. Los ajustes se aplican a los eventos de la pista, y todos los parámetros se ponen a cero.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista MIDI.
2. Seleccione **MIDI** > **Congelar parámetros MIDI**.

RESULTADO

Se congelan los siguientes ajustes:

- Varios ajustes en la sección superior del **Inspector**, tales como **Retardo**, **Selector de programa** y **Selector de banco**.
- Los ajustes de la sección **Parámetros MIDI**, tales como **Transposición**, **Vel. +/-**, **Compr. vel.** y **Compr. dura.**.
- Los ajustes de la sección **Inserciones MIDI**, tales como los arpegiadores.
- Los ajustes de la línea de información **Transposición** y **Velocidad**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Inspector de pista MIDI en la página 136

Efectos MIDI

Los efectos MIDI le permiten transformar en tiempo real los datos MIDI reproducidos en la pista.

Puede añadir nuevos eventos usando efectos MIDI, o cambiar propiedades de eventos MIDI como el tono, por ejemplo.

NOTA

Los plug-ins de efectos MIDI que se incluyen se describen en el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

Inserciones MIDI

Los efectos de inserción MIDI se insertan en la cadena de señal de canales MIDI. Si añade un efecto de inserción a una pista MIDI, los eventos MIDI de la pista se envían al efecto y son procesados por él. La señal entera pasa a través del efecto.

- Para abrir la sección **Inserciones MIDI**, seleccione una pista MIDI y, en el **Inspector**, haga clic en **Inserciones MIDI**.



Puede añadir hasta cuatro efectos de inserción MIDI. Están disponibles los siguientes parámetros:

Bypass

Le permite poner en bypass todos los efectos de inserción de la pista.

Activar inserción

Le permite activar/desactivar el efecto seleccionado.

Abrir/Cerrar editor de efectos de inserción

Le permite abrir/cerrar el panel de control del efecto seleccionado. Dependiendo del efecto puede ser que aparezca en una ventana aparte o debajo de la ranura del efecto en el **Inspector**.

Seleccionar tipo de efecto

Le permite seleccionar y activar un efecto y abrir su panel de control. Para eliminar un efecto, seleccione **Ningún efecto**.

Grabar salida a pista

Le permite grabar la salida del efecto de inserción MIDI a una pista de instrumento o MIDI.

NOTA

Para abrir un panel de control aparte para efectos que muestran sus controles en el **Inspector**, pulse **Alt** y haga clic en **Abrir/Cerrar editor de efectos de inserción**.

Aplicar un efecto de inserción MIDI

Puede aplicar efectos de inserción MIDI a una pista MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista MIDI.
2. En el **Inspector**, abra la sección **Inserciones MIDI**.
3. Haga clic en **Seleccionar tipo de efecto** para abrir el menú emergente del efecto MIDI.
4. Seleccione un efecto MIDI en el menú emergente.

RESULTADO

El efecto se activa automáticamente, y se abre su panel de control permitiéndole hacer ajustes para el efecto. Todos los datos MIDI de la pista se enrutan a través del efecto.

NOTA

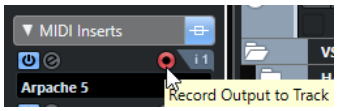
Los efectos MIDI incluidos se describen en el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

Grabar un efecto de inserción MIDI

Puede grabar la salida de un efecto de inserción MIDI, es decir, los eventos se crean directamente en una pista de instrumento o MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista**.
2. Haga clic en **Instrumento**.
3. Abra el menú emergente **Instrumento** y seleccione un instrumento VST.
4. Haga clic en **Añadir pista**.
   Se añade la pista de instrumento a la lista de pistas, y se abre el panel de control del instrumento VST seleccionado.
5. En la pista de instrumento, active **Habilitar grabación**.
6. En el **Inspector**, abra la sección **Inserciones MIDI**.
7. Haga clic en la primera ranura de efecto de inserción y seleccione un efecto de inserción MIDI.
8. Active **Grabar salida a pista**.



9. En la barra de **Transporte**, active **Grabar** y use su teclado MIDI o el **Teclado en pantalla** para tocar algunas notas.

RESULTADO

Las notas que toca las modifica el efecto de inserción MIDI y se graban directamente en la pista.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Puede editar los eventos MIDI grabados en el **Editor de teclas**, por ejemplo.

Envíos MIDI

Si usa un efecto de envío, los eventos MIDI se envían a la salida de la pista MIDI y también al efecto de envío. De esta forma tiene tanto los eventos MIDI sin procesar como la salida el efecto MIDI. Tenga en cuenta que el efecto puede enviar sus datos MIDI procesados a cualquier salida MIDI, no necesariamente a la salida que usa la pista.

- Para abrir la sección **Envíos MIDI**, seleccione una pista MIDI y, en el **Inspector**, haga clic en **Envíos MIDI**.



Puede añadir hasta cuatro efectos de envío MIDI.

Bypass

Le permite poner en bypass todos los efectos de envío de la pista.

Activar envío

Le permite activar/desactivar el efecto seleccionado.

Pre/Post

Actívelo para enviar señales MIDI a los efectos de envío antes de los parámetros MIDI y los efectos de inserción.

Abrir/Cerrar editor de efectos de envío

Le permite abrir/cerrar el panel de control del efecto seleccionado. Dependiendo del efecto puede ser que aparezca en una ventana aparte o debajo de la ranura del efecto en el **Inspector**.

Seleccionar tipo de efecto

Le permite seleccionar y activar un efecto y abrir su panel de control. Para eliminar un efecto, seleccione **Ningún efecto**.

Destino del envío MIDI

Le permite determinar a qué salida MIDI se envían los datos MIDI procesados.

Canal de envío MIDI

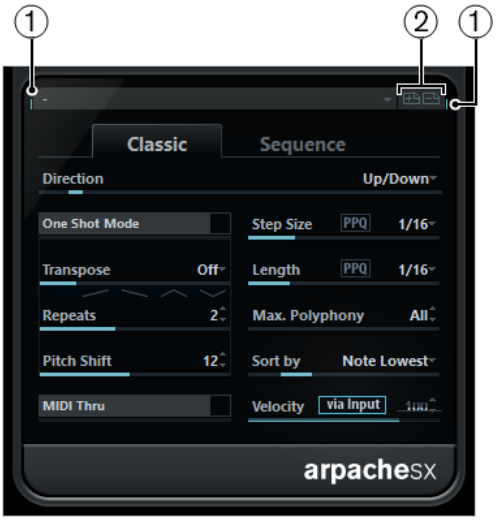
Le permite determinar sobre qué canal MIDI se envían los datos MIDI procesados.

NOTA

Para abrir un panel de control aparte para efectos que muestran sus controles en el **Inspector**, pulse **Alt** y haga clic en **Abrir/Cerrar editor de efectos de envío**.

Presets

Algunos de los efectos MIDI vienen con un cierto número de presets para que los use inmediatamente.



1 Actividad de MIDI-in/MIDI-out

Indica si el plug-in recibe o transmite datos MIDI.

2 Guardar preset/Eliminar preset

Le permite guardar sus ajustes como preset o eliminar presets guardados. Los presets guardados están disponibles en el menú emergente **Seleccionar preset** de todas las instancias del plug-in MIDI, y en todos los proyectos.

Transposición y velocidad en la línea de información

Puede editar la transposición y la velocidad de las partes MIDI seleccionadas en la línea de información. Esto solo afecta a las notas en la reproducción.

- Use el campo **Transposición** para transponer las partes seleccionadas en pasos de semitonos.

  El valor se añade a la transposición establecida para toda la pista.
- Use el campo **Velocidad** para desplazar la velocidad de las partes seleccionadas.

  El valor se añade a las velocidades de las notas en las partes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Funciones de transposición en la página 340

Usar dispositivos MIDI

El **Gestor de dispositivos MIDI** le permite trabajar con dispositivos MIDI, es decir, representaciones de hardware MIDI externo.

Puede instalar presets de dispositivos MIDI o definir dispositivos nuevos. Esto es útil para el control global y la selección de parches.

Puede crear paneles de dispositivos MIDI y crear mapas de dispositivos en los que cada parámetro de un dispositivo externo o de un instrumento VST se pueda controlar y automatizar desde dentro de Cubase.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Paneles de dispositivo en la página 820

Mensajes de cambio de programa y mensajes de selección de banco

Para seleccionar un parche, es decir, un sonido de su dispositivo MIDI, debe enviar un mensaje de cambio de programa al dispositivo.

Mensajes de cambio de programa

Puede grabar mensajes de cambio de programa o introducirlos en una parte MIDI. Puede abrir el **Inspector** de la pista MIDI y seleccionar un valor en el campo **Selector de programa**.

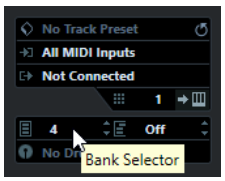
Los mensajes de cambio de programa le permiten seleccionar entre 128 parches diferentes en su dispositivo MIDI.

Mensajes de selección de banco

Muchos instrumentos MIDI, sin embargo, contienen un gran número de ubicaciones de parches. Para que estén disponibles desde Cubase debe enviar mensajes de selección de banco.

Los mensajes de selección de banco le permiten seleccionar entre 128 programas diferentes en su dispositivo MIDI.

Si su dispositivo soporta selección de banco MIDI, puede abrir el **Inspector** de la pista MIDI y seleccionar un valor en campo **Selector de banco** para seleccionar un banco, y luego usar el campo **Selector de programa** para seleccionar un programa en este banco.



Desafortunadamente, diferentes fabricantes de instrumentos usan diferentes esquemas sobre cómo están construidos los mensajes de selección de banco, lo que puede conllevar cierta confusión y dificultar el proceso de selección del sonido correcto. Seleccionar parches mediante números parece innecesariamente engorroso cuando en la actualidad la mayoría de instrumentos usan nombres para sus parches.

El **Gestor de dispositivos MIDI** le permite especificar qué dispositivos MIDI está usando y seleccionar a qué dispositivo se enruta cada pista MIDI. Esto le permite seleccionar parches por nombre en la lista de pistas o en el **Inspector**.

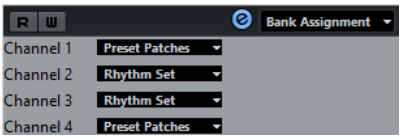
VÍNCULOS RELACIONADOS
Gestor de dispositivos MIDI en la página 814

Bancos de patch (parches)

La lista **Bancos de patch** puede tener dos o más bancos principales, dependiendo del dispositivo seleccionado.

Esto se debe a que los diferentes tipos de parches se gestionan de forma diferente en los instrumentos. Los parches, por ejemplo, típicamente son programas normales de los que toca uno a la vez. Las interpretaciones, sin embargo, pueden ser combinaciones de programas, que podrían dividirse en su teclado, apilarse o usarse para una reproducción multitímbrica, y así sucesivamente.

En dispositivos con varios bancos puede seleccionar **Asignación de banco** para especificar qué banco debería usar un canal MIDI específico.



La **Asignación de banco** afecta a qué banco se muestra cuando selecciona programas por su nombre para el dispositivo en la lista de pistas o en el **Inspector**.

Muchos instrumentos usan el canal MIDI 10 como canal exclusivo de percusión, por ejemplo. Si este es el caso, seleccione el banco **Drums** o **Rhythm Set** o **Percussion** para el canal 10 en esta lista. Esto le permite elegir entre diferentes kits de percusión en la lista de pistas o en el **Inspector**.

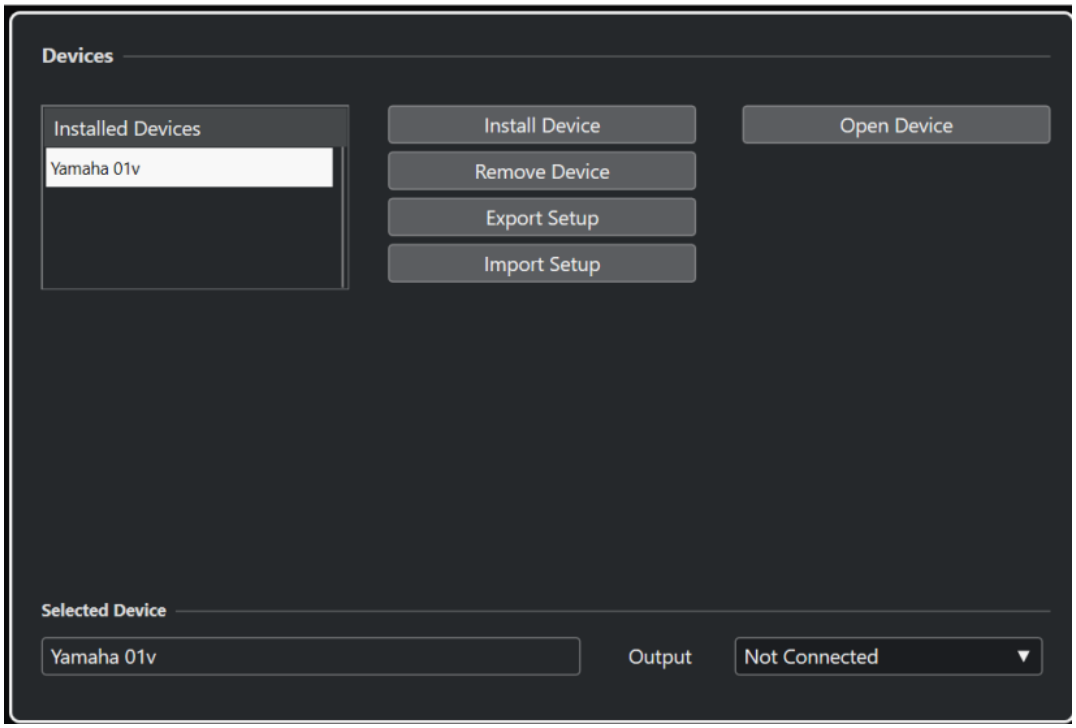
Limitaciones

No hay una manera fácil para importar un script de nombres de parches en un dispositivo MIDI existente. Para un método alternativo y complejo basado en la edición de XML, vea el documento aparte **Dispositivos MIDI**.

Gestor de dispositivos MIDI

El **Gestor de dispositivos MIDI** le permite instalar presets de dispositivos MIDI o definir dispositivos nuevos.

- Para abrir el **Gestor de dispositivos MIDI** seleccione **Estudio** > **Más opciones** > **Gestor de dispositivos MIDI**.



Lista de dispositivos instalados

Lista los dispositivos MIDI conectados y las configuraciones de dispositivos importadas.

Instalar dispositivo

Le permite instalar un preset de dispositivo. Estos presets son scripts simples de nombres de parches que no incluyen ningún mapeado de parámetros y controles ni paneles gráficos.

Para más información acerca de los scripts de nombres de parches, vea el documento aparte **Dispositivos MIDI**.

Eliminar dispositivo

Elimina el dispositivo seleccionado.

Exportar configuración

Exporta la configuración de dispositivos MIDI como archivo XML.

Importar configuración

Le permite importar un archivo XML de una configuración de dispositivos MIDI. Las configuraciones de dispositivos pueden incluir mapeado del dispositivo, paneles y/o información de parches.

Abrir dispositivo

Abre el dispositivo seleccionado.

Salida

Le permite seleccionar una salida MIDI para el dispositivo seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Paneles de dispositivo en la página 820

Comandos de parches

En el **Gestor de dispositivos MIDI**, los parches se pueden estructurar en bancos, capetas y presets.

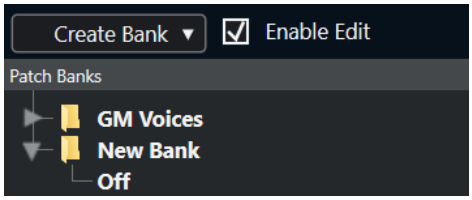
NOTA

Active **Habilitar edición** para usar el menú emergente de comandos del dispositivo seleccionado.

El menú emergente de comandos contiene los siguientes elementos:

Crear banco

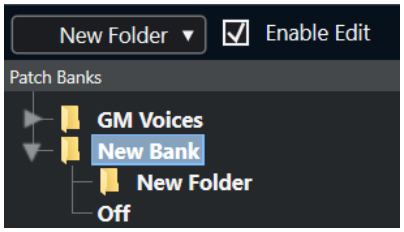
Crea un nuevo banco en la lista de **Bancos de patch**. Puede suprimirlo haciendo clic sobre él y tecleando un nuevo nombre.



Si especifica más de un banco, se añade una opción de **Asignación de banco** al menú emergente en la parte superior de la ventana. Úselo para asignar bancos a los diferentes canales MIDI.

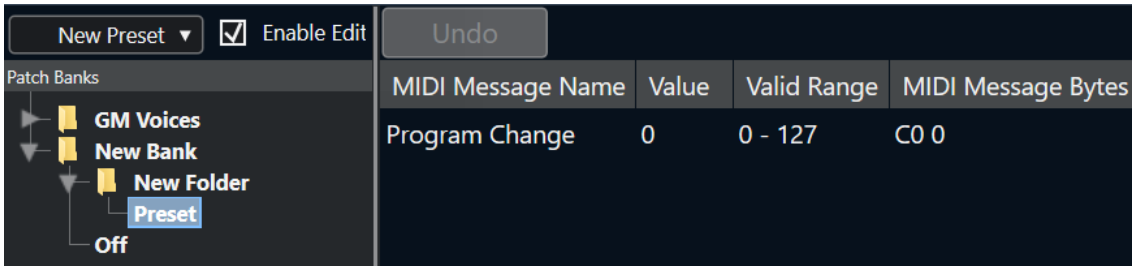
Nueva carpeta

Crea una nueva subcarpeta en el banco o la carpeta seleccionada. Esto se podría corresponder con un grupo de parches del dispositivo MIDI o ser solamente una manera para categorizar sonidos.



Nuevo preset

Añade un nuevo preset en el banco o en la carpeta seleccionada. Si lo selecciona, se muestran los eventos MIDI correspondientes a la derecha. El valor por defecto de cambio de programa de un preset nuevo es 0, pero puede ajustar el número en la columna **Valor**.



Puede mover presets entre bancos y carpetas arrastrando y soltando.

Añadir múltiples presets

Le permite configurar un rango de presets y añadirlos al banco o a la carpeta seleccionada.

NOTA

Puede eliminar bancos, carpetas y presets seleccionándolos y pulsando **Retroceso**.

IMPORTANTE

Para detalles acerca de qué eventos MIDI se usan para seleccionar parches en el dispositivo MIDI, consulte su documentación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Funciones de añadir preset en la página 817
Bancos de patch (parches) en la página 814

Funciones de añadir preset

Si añade o selecciona un preset para el banco o la carpeta seleccionada, se vuelven disponibles más acciones a la derecha. Si añade varios presets, se abre el diálogo **Añadir múltiples presets** con más funciones.

Están disponibles las siguientes columnas:

Nombre del mensaje MIDI

El nombre del mensaje MIDI.

- Para cambiar un evento, haga clic en él y seleccione otra opción en el menú emergente.
- Para añadir otro evento, haga clic debajo del último evento y seleccione una opción en el menú emergente.
- Para eliminar un evento, selecciónelo y pulse **Supr** o **Retroceso**.

IMPORTANTE

Si inserta un evento de **Selección de banco**, tenga en mente que dependiendo de su dispositivo debe elegir **CC: BankSelect MSB**, **Selección de banco 14 Bit**, **Selección de banco 14 Bit 'MSB-LSB Swapped'** u otra opción.

Valor

El valor del evento.

Bytes del mensaje MIDI

Los bytes del mensaje del evento.

Rango válido

El rango válido del evento.

Nombre por defecto

Puede especificar un nombre por defecto para varios presets. Los eventos añadidos tomarán este nombre, seguido por un número.

Instalar presets de dispositivos MIDI

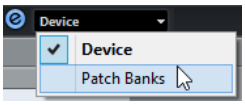
Puede instalar presets de dispositivos MIDI, es decir, scripts de nombres de parches que no incluyen mapeado de dispositivos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Más opciones** > **Gestor de dispositivos MIDI**.

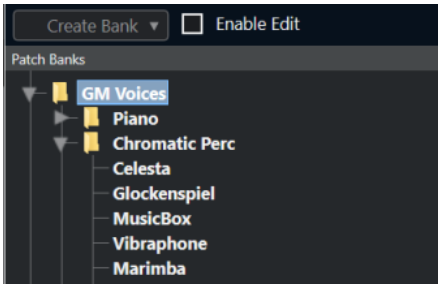
2. Haga clic en **Instalar dispositivo**.
3. En el diálogo **Añadir dispositivo MIDI**, haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione el script del dispositivo en la lista.
   - Seleccione **GM Device** o **XG Device** si su dispositivo no está en la lista pero es compatible con estos estándares y teclee el nombre de su instrumento en el diálogo siguiente.
4. Haga clic en **Aceptar**.
5. Seleccione el dispositivo en la lista de **Dispositivos instalados** y abra el menú emergente **Salida**.
6. Seleccione la salida MIDI a la que el dispositivo esté conectado.
7. Haga clic en **Abrir dispositivo**.

   Se abre una ventana que muestra la estructura de nodos del dispositivo seleccionado. Para más información, vea el documento PDF aparte **Dispositivos MIDI**.
8. Abra el menú emergente que está arriba de la ventana y seleccione **Bancos de patch**.



RESULTADO

Se muestra la estructura del script de nombres de parches. Normalmente tiene una o varias capas de bancos o grupos con parches.



Seleccionando parches de dispositivos instalados

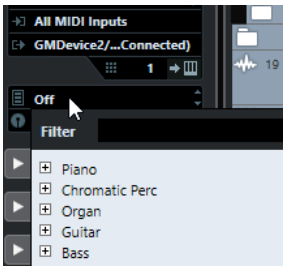
Si ha instalado un dispositivo y lo selecciona en el menú emergente **Enrutado de salida** de la pista MIDI, puede seleccionar los parches por su nombre.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista MIDI que quiera asociar al dispositivo instalado y abra la sección superior del **Inspector**.
2. Abra el menú emergente **Enrutado de salida** y seleccione el dispositivo instalado.

   Esto enruta la pista MIDI a la salida MIDI especificada para el dispositivo en el **Gestor de Dispositivos MIDI**. Los campos de **Selector de banco** y de **Selector de programa** se reemplazan por un único campo de **Selector de programa** que aparece como **Desact.**.
3. Abra el **Selector de programa**.

   Se muestra una lista de programas similar a la del **Gestor de dispositivos MIDI**.



4. Seleccione una entrada de la lista.

RESULTADO

Se envía al dispositivo el mensaje MIDI correspondiente.

Renombrar parches en dispositivos

Si ha reemplazado alguno de los presets de fábrica con sus propios parches, puede modificar el dispositivo para que la lista de nombres de parches coincida con la real del dispositivo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Más opciones** > **Gestor de dispositivos MIDI**.
2. Seleccione el dispositivo en la lista de **Dispositivos instalados**.
3. Haga clic en **Abrir dispositivo**.
4. En el menú emergente de la parte superior de la ventana, seleccione **Bancos de patch**.
5. Active **Habilitar edición**.
6. En la lista de **Bancos de patch**, busque el parche que quiera renombrar y haga clic en el nombre.
7. Teclee el nuevo nombre y pulse **Retorno**.

RESULTADO

Se renombra el parche.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para evitar modificar el dispositivo sin querer, desactive **Habilitar edición**.

Definir nuevos dispositivos MIDI

Puede definir nuevos dispositivos MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Más opciones** > **Gestor de dispositivos MIDI**.
2. Haga clic en **Instalar dispositivo**.
3. En el diálogo **Añadir dispositivo MIDI** seleccione **Definir nuevo**.
4. Haga clic en **Aceptar**.
5. En el diálogo **Crear nuevo dispositivo MIDI** introduzca el nombre del dispositivo.
6. En la sección **Canales idénticos** active los canales MIDI que quiera usar.

   Para una descripción sobre los **Canales idénticos** y los **Canales individuales** vea el documento aparte **Dispositivos MIDI**.
7. Haga clic en **Aceptar**.
8. Seleccione el dispositivo en la lista de **Dispositivos instalados**.

9. En el menú emergente de la parte superior de la ventana, seleccione **Bancos de patch**.
10. Active **Habilitar edición** y use el menú emergente de comandos para organizar la estructura de parches del nuevo dispositivo.

Paneles de dispositivo

El **Gestor de dispositivos MIDI** le permite construir mapas completos de dispositivos con paneles de control, incluyendo todos los parámetros controlables desde dentro de Cubase.

Puede crear paneles de dispositivo simples asignando mensajes de cambio de control MIDI a objetos de control.

Si quiere construir mapas de dispositivo más complejos debe familiarizarse con la programación SysEx (vea el documento aparte **Dispositivos MIDI**).

Los paneles de dispositivo se guardan en formato XML. Para más información, vea el documento aparte **Dispositivos MIDI**.

Importar configuraciones de dispositivos

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Más opciones** > **Gestor de dispositivos MIDI**.
2. Haga clic en **Importar configuración**.
3. En el diálogo de archivos, seleccione un archivo de configuración.
   Los archivos de configuración se guardan en formato XML, para más información vea el documento aparte **Dispositivos MIDI**.
4. Haga clic en **Abrir**.
5. En el diálogo **Importar dispositivos MIDI** seleccione uno o varios dispositivos a importar y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

El dispositivo se añade a la lista de **Dispositivos instalados** del **Gestor de dispositivos MIDI**.

Abrir paneles de dispositivo

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Más opciones** > **Gestor de dispositivos MIDI**.
2. En la lista de **Dispositivos instalados**, seleccione el dispositivo.
3. En el menú emergente **Salida**, seleccione la salida MIDI correcta.
4. Haga clic en **Abrir dispositivo**.

RESULTADO

El panel de dispositivo se abre en una ventana aparte.

Para editar el panel haga clic en el botón **Editar**, vea el documento aparte **Dispositivos MIDI**.

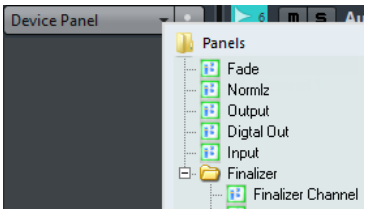
Mostrar paneles de dispositivos en el Inspector

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione una pista MIDI del menú emergente **Enrutado de salida** y seleccione el dispositivo.
2. Opcional: Establezca el canal MIDI a **Cualquiera**.

   Esto es necesario para algunos dispositivos.
3. En el **Inspector**. abra la sección **Panel de dispositivo** y haga clic en la flecha hacia la derecha.

   Se muestra una carpeta **Paneles** con el dispositivo seleccionado y una estructura de nodos debajo.

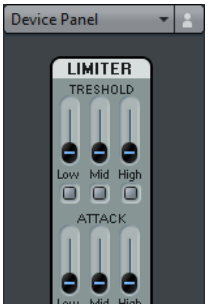


NOTA

Si no puede ver ningún panel en la carpeta **Paneles**, aunque haya configurado con éxito un dispositivo MIDI con varios paneles, asegúrese de que ha seleccionado el canal correcto en el menú emergente **Canal**, preferiblemente **Cualquiera** para ver todos los paneles de dispositivo. Asegúrese también de que todos los paneles caben en el espacio, de otra forma no estarán disponibles en la carpeta **Paneles**.

4. Seleccione un panel de la lista.

   El panel se abre en el **Inspector**.



RESULTADO

Ahora puede abrir el panel del dispositivo haciendo clic en el botón **Abrir paneles de dispositivo** en el **Inspector** o en el canal de la pista correspondiente en **MixConsole**.

NOTA

Tenga en cuenta que pulsar **Ctrl/Cmd** y hacer clic en el botón **Abrir paneles de dispositivo** le permite abrir un subpanel a través del menú emergente de navegación de paneles.

Mostrar paneles de dispositivos en MixConsole

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **MixConsole**.
2. Haga clic en **Racks** para abrir el selector de racks y **Paneles de dispositivo**.

3. Haga clic en el botón de flecha de la derecha del encabezado del **Panel**.
   Se muestra una carpeta **Paneles** con el dispositivo seleccionado y una estructura de nodos debajo.
4. Seleccione un panel de la lista.
   El panel aparece en la sección **Racks de canal** de **MixConsole**.

Automatizar parámetros de dispositivo

Puede automatizar paneles de dispositivo igual que con las pistas de audio y MIDI normales.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector**, haga clic en **Abrir paneles de dispositivo** para abrir el panel de dispositivo.
2. En el panel de dispositivo active **Escribir automatización**.



3. Mueva los potenciómetros y los deslizadores del panel de dispositivo.

RESULTADO

En la ventana de **Proyecto**, se añade una pista de **Automación de dispositivos MIDI** a la lista de pistas.

NOTA

Si la pista está oculta, seleccione **Proyecto** > **Plegado de pistas** y seleccione **Mostrar toda la automatización usada**.

Si abre el campo de nombre, todos los parámetros de automatización del dispositivo se mostrarán y se podrán seleccionar.

NOTA

Si ha escrito automatización pero su dispositivo MIDI todavía no está conectado, el panel no mostrará ningún cambio de parámetros al reproducir la pista con el botón **Leer** activado.

Funciones MIDI

Las funciones MIDI le permiten editar eventos MIDI o partes MIDI de forma permanente en la ventana de **Proyecto** o de dentro de un editor MIDI.

Qué eventos se ven afectados cuando usa una función MIDI depende de la función, de la ventana activa y de la selección actual:

- Las funciones MIDI en la ventana de **Proyecto** se aplican a todas las partes seleccionadas, afectando a todos los eventos de los tipos relevantes en ellas.
- En los editores MIDI, las funciones MIDI se aplican a todos los eventos seleccionados. Si no hay ningún evento seleccionado, se ven afectados todos los eventos de las partes editadas.

NOTA

Algunas funciones MIDI solo se aplican a eventos MIDI de un cierto tipo. Por ejemplo, **Suprimir controladores** solo se aplica a eventos de controladores MIDI.

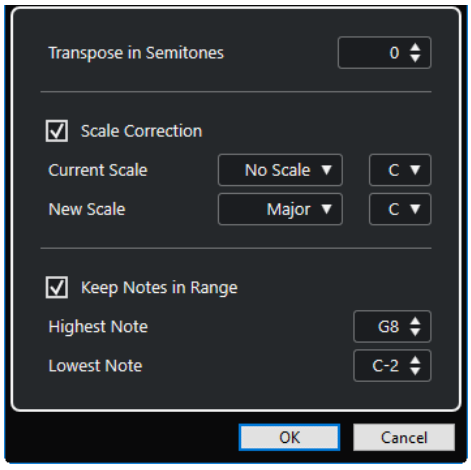
VÍNCULOS RELACIONADOS

Parámetros MIDI a tiempo real y efectos MIDI en la página 801

Diálogo Configuración de transposición

El diálogo **Configuración de transposición** contiene ajustes para la transposición de los eventos seleccionados.

- Para abrir el diálogo **Configuración de transposición**, seleccione las notas MIDI que quiera transponer y seleccione **MIDI** > **Configuración de transposición**.



Están disponibles los siguientes ajustes:

Transponer en semitonos

Establece la cantidad de transposición.

Corrección de escala

Transpone las notas seleccionadas hasta la nota más cercada de un tipo de escala específico. Esto le permite cambiar de tono y de tonalidad.

- Seleccione una nota fundamental y un tipo de escala para la escala actual en los menús emergentes **Escala actual**.
- Seleccione una nota fundamental y un tipo de escala para la nueva escala en los menús emergentes **Nueva escala**.

  NOTA

  Si la nueva nota fundamental difiere de la nota fundamental actual, esto acarreará un tono completamente diferente.

Mantener las notas dentro del rango

Limita la transposición de las notas a valores de nota que especifica con los ajustes **Nota más alta** y **Nota más baja**.

NOTA

Las notas que estarían fuera de este límite después de la transposición, se mueven a otra octava, manteniendo el tono transpuesto correcto si es posible. Si el rango entre el límite inferior y el superior es muy pequeño, la nota se transpone lo más lejos posible, es decir, a notas especificadas con los valores **Nota más alta** y **Nota más baja**. Si ajusta **Nota más alta** y **Nota más baja** al mismo valor, se transponen todas las notas a este tono.

NOTA

También puede usar la pista de transposición para tal fin.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Funciones de transposición en la página 340
Diálogo Configuración de escala musical en la página 988

Fusionar eventos MIDI en una nueva parte

Puede fusionar todos los eventos MIDI, aplicar efectos y modificadores MIDI, y generar una nueva parte.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - Enmudezca las pistas o partes que no quiera incluir en la fusión.
   - Ponga en solo la pista que contiene los eventos que quiere incluir en la fusión.
2. Ajuste los localizadores izquierdo y derecho para abarcar el área que quiera fusionar.

   NOTA

   Solo se incluirán los eventos que empiecen dentro de este área.

3. Opcional: Seleccione una pista para la nueva parte.

   Si no selecciona una pista, se crea una pista MIDI nueva. Si hay varias pistas MIDI seleccionadas, la nueva parte se inserta en la primera pista seleccionada.
4. Seleccione **MIDI** > **Mezclar MIDI en el bucle**.
5. En el diálogo **Opciones de mezcla MIDI**, haga sus cambios.
6. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se crea una nueva parte entre los localizadores en la pista de destino, que contendrá todos los eventos MIDI procesados.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Opciones de mezcla MIDI en la página 825
Congelar modificadores MIDI en la página 808

Diálogo Opciones de mezcla MIDI

- Para abrir el diálogo **Opciones de mezcla MIDI**, seleccione una parte y seleccione **MIDI** > **Mezclar MIDI en el bucle**.

Están disponibles las siguientes opciones:

Incluir inserciones

Aplica efectos de inserción MIDI y modificadores MIDI.

Incluir envíos

Aplica efectos de envío MIDI.

Borrar el destino

Borra los datos MIDI que haya entre los localizadores izquierdo y derecho de la pista destino.

Incluir «Captura de los eventos»

Incluye eventos que estén fuera de la parte seleccionada pero que tengan relación con ella, por ejemplo, un cambio de programa justo antes del localizador izquierdo.

Convertir VST 3

Convierte todos los datos VST 3 de dentro del área seleccionada a datos MIDI.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Captura en la página 268

Aplicar efectos a una sola parte

Puede aplicar efectos y modificadores MIDI a una sola parte.

PROCEDIMIENTO

1. Configure sus modificadores MIDI y sus efectos MIDI de la manera que quiera para la parte.
2. Establezca los localizadores para delimitar la parte.
3. En la lista de pistas, seleccione la pista con la parte.
4. Seleccione **MIDI** > **Mezclar MIDI en el bucle**.
5. En el diálogo **Opciones de mezcla MIDI**, active **Borrar el destino**.
6. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se crea una nueva parte en la misma pista, que contiene los eventos procesados. La parte original se suprime.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Desactive o reinicie todos los efectos y modificadores MIDI, así la pista se reproducirá como antes.

Diálogo Disolver parte

Puede separar eventos MIDI en una parte según canales o tonos y separar la parte en diferentes pistas o carriles.

- Para abrir el diálogo **Disolver parte**, seleccione la parte MIDI que quiera disolver y seleccione **MIDI** > **Disolver parte**.

Están disponibles los siguientes ajustes:

Separar por canales

Separa eventos MIDI según sus canales. Esto es útil en partes MIDI en el canal MIDI **Cualquiera** que contengan eventos en diferentes canales MIDI.

Separar por tonos

Separa eventos MIDI según sus canales. Esto es útil en pistas de percusión o batería, en las que cada tono (o nota) se suele corresponder con un sonido.

Visualización óptima

Elimina áreas silenciosas automáticamente de las partes resultantes.

NOTA

Esta opción no está disponible cuando la opción **Disolver a carriles** está activada.

Disolver a carriles

Disuelve la parte en carriles.

Disolver partes en canales separados

Puede disolver, o separar, partes MIDI que contengan eventos en diferentes canales MIDI y distribuir los eventos en nuevas partes de nuevas pistas, una para cada canal MIDI que haya encontrado.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las partes que contienen eventos MIDI en canales diferentes.
2. Seleccione **MIDI** > **Disolver parte**.
3. Activar **Separar por canales**.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Para cada canal MIDI usado en las partes seleccionadas, se creará una nueva pista MIDI y se ajustará al correspondiente canal MIDI. Cada evento se copia a la parte de la pista que posea el canal MIDI adecuado, y las partes originales se enmudecen.

Ajuste de canal MIDI

Si establece una pista a la opción de canal MIDI **Cualquiera** hará que cada evento MIDI se reproduzca en su canal MIDI original, en lugar de en un canal configurado para toda la pista.

Hay dos situaciones principales en las que las pistas de canal **Cualquiera** son útiles:

- Cuando graba varios canales MIDI al mismo tiempo.

  Puede tener, por ejemplo, un teclado MIDI con varias zonas, cada zona enviaría señales MIDI en un canal distinto. El hecho de ajustar el canal a **Cualquiera** le permite reproducir la grabación con los diferentes sonidos de cada zona (ya que las distintas notas MIDI se reproducirán en canales MIDI separados).

- Cuando haya importado un archivo MIDI del Tipo 0.

  Los archivos MIDI del Tipo 0 solo contienen una pista, con notas en hasta 16 canales MIDI diferentes. Si pusiera esta pista en un canal MIDI específico, todas las notas se tocarían con el mismo sonido. Ajustar la pista a **Cualquiera** hace que el archivo importado se reproduzca como debe.

Disolver partes en tonos separados

Puede disolver, o separar, partes MIDI que contengan eventos en diferentes tonos y distribuir los eventos en nuevas partes de nuevas pistas, una para cada tono MIDI que haya encontrado. Esto es útil si los diferentes tonos se usan para separar sonidos diferentes, tales como las pistas de percusión MIDI o las pistas de sonidos de FX de muestreadores. Disolviendo esas partes podrá trabajar sobre cada sonido individualmente, en una pista aparte.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las partes que contienen eventos MIDI en tonos diferentes.
2. Seleccione **MIDI** > **Disolver parte**.
3. Active **Separar por tonos**.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Para cada tono MIDI usado en las partes seleccionadas, se crea una nueva pista MIDI. Se copia cada evento a la parte en la pista para el tono adecuado, y las partes originales se enmudecen.

Opción Disolver a carriles

Puede disolver, o separar, partes MIDI que contengan eventos en diferentes canales MIDI o diferentes tonos y distribuir los eventos en nuevas partes de nuevos carriles de la pista original.

Disolver a carriles tiene las siguientes ventajas:

- Tiene una mejor visión general de qué materiales MIDI van de la mano.
- Le permite dividir una parte en diferentes sonidos de percusión y editarlos independientemente.
- Le permite dividir partes de instrumentos y aún así poder enrutarlos a la misma instancia de instrumento VST.

NOTA

Para volver a juntar todos los eventos en una sola parte, use **Volcar MIDI**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Volcar partes MIDI en la página 827

Volcar partes MIDI

Puede combinar partes MIDI de diferentes carriles a una sola parte MIDI. Esto es útil si quiere volver a montar una parte de percusión que separó en carriles, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las partes MIDI de los diferentes carriles que quiera combinar.
2. Seleccione **MIDI** > **Volcar MIDI**.

RESULTADO

Las partes MIDI seleccionadas se combinan en una parte. Cualquier parte enmudecida se elimina. Los valores de transposición y velocidad que están ajustados a las partes se tienen en cuenta.

Repetir eventos MIDI de bucles de pista independientes

Puede repetir los eventos MIDI dentro de un bucle de pista independiente para rellenar una parte MIDI. Esto es útil si quiere convertir los eventos de un bucle de pista independiente en eventos MIDI reales.

PRERREQUISITO

Ha configurado un bucle de pista independiente y el **Editor de teclas** está abierto. La parte termina después del final del bucle de pista independiente.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **MIDI** > **Repetir bucle**.

RESULTADO

Se repiten los eventos del bucle de pista independiente hasta el final de la parte. Los eventos que se encuentran a la derecha del bucle de pista independiente en la parte se reemplazan.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar el bucle de pista independiente en la página 604

Extender notas MIDI

Puede extender las notas MIDI para que lleguen a las notas siguientes.

PRERREQUISITO

Una parte MIDI con algunos eventos de nota está abierta en el **Editor de teclas**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los eventos de nota que quiera extender hasta las notas siguientes.
2. Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Legato**.

RESULTADO

Los eventos de notas seleccionados se extienden hasta el inicio de las notas siguientes.

NOTA

Para especificar un hueco o solapamiento para ello, ajuste la opción **Solapamiento de legato** en el diálogo de **Preferencias** (página **Opciones de edición—MIDI**).

VÍNCULOS RELACIONADOS

Inspector del editor de teclas en la página 878

Fijar duraciones de notas MIDI

Puede ajustar las duraciones de las notas MIDI seleccionadas al valor de **Cuantizar duración**.

PRERREQUISITO

Una parte MIDI con algunos eventos de nota está abierta en el **Editor de teclas**.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas del **Editor de teclas**, abra el menú emergente **Cuantizar duración** y seleccione la duración de nota deseada.
2. Seleccione los eventos de nota que quiera fijar.
3. Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Fijar duraciones**.

RESULTADO

Los eventos de nota seleccionados se ajustan al valor especificado de **Cuantizar duración**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas del editor de teclas en la página 871

Fijar velocidades de notas MIDI

Puede ajustar las velocidades de las notas MIDI seleccionadas al valor de **Velocidad de inserción de notas**.

PRERREQUISITO

Una parte MIDI con algunos eventos de nota está abierta en el **Editor de teclas**.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas del **Editor de teclas**, abra el menú emergente **Configurar velocidades de inserción** y seleccione un valor de velocidad.
2. Seleccione los eventos de nota que quiera fijar.
3. Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Velocidad fija**.

RESULTADO

Los eventos de nota seleccionados se ajustan al valor especificado de **Velocidad de inserción de notas**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas del editor de teclas en la página 871

Renderizar datos de pedal de sustain a duraciones de notas

Puede renderizar datos de pedal de sustain a duraciones de notas. Esto es útil si ha grabado datos MIDI con un teclado MIDI y un pedal de sustain, y quiere alargar las notas MIDI reales durante todo el tiempo que se mantuvo pulsado el pedal, para así editar las notas más tarde.

PRERREQUISITO

Grabó MIDI usando un teclado MIDI y un pedal de sustain. La parte está abierta en el **Editor de teclas**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los eventos de nota.
2. Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Ped. a duración de notas**.

RESULTADO

Las notas seleccionadas se alargan para que coincidan con la posición de apagado del pedal de sustain, y se eliminan los eventos de activado/desactivado del controlador de sustain.

Suprimir solapamientos

Puede suprimir solapamientos de notas que tienen los mismos o diferentes tonos. Esto es útil si sus instrumentos MIDI no soportan eventos solapados.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los eventos de nota.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Suprimir solapamientos (mono)**.
   - Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Suprimir solapamientos (poly)**.

RESULTADO

Se acortan las notas MIDI que se solapan, para que así ninguna nota empiece antes de que otra termine.

Editar velocidad

Puede manipular la velocidad de las notas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los eventos de nota.
2. Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Velocidad**.
3. Abra el menú emergente **Tipo** y seleccione una opción.
4. Dependiendo del **Tipo**, introduzca una **Relación**, una **Cantidad** o un valor **Superior** e **Inferior**.
5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

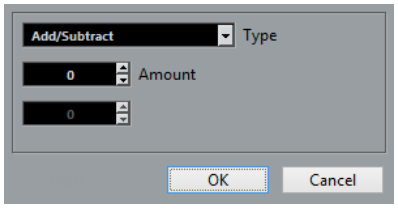
Las velocidades de notas se cambian según sus ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Velocidad en la página 830

Diálogo Velocidad

- Para abrir el diálogo **Velocidad**, seleccione una parte y seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Velocidad**.



Añadir/Sustraer

Añade el valor **Cantidad** al valor de velocidad. Puede introducir valores positivos o negativos.

Comprimir/Expandir

Use el ajuste **Relación** (0 a 300%) para comprimir o expandir el rango dinámico de las notas MIDI. Un factor superior a 1 (más de 100%) expande las diferencias entre los valores de velocidad, mientras que usar un valor por debajo de 1 (menos de 100%) las comprime.

- Para comprimir el rango dinámico, use valores por debajo de 100%.

  Después de la compresión quizá quiera añadir velocidad para mantener el nivel de velocidad promedio.
- Para expandir el rango dinámico, use valores por encima de 100%.

  Antes de expandir puede ajustar la velocidad a la mitad del rango.

Limitar

Limita los valores de velocidad para que queden entre los valores **Límite inferior** y **Superior**.

Suprimir notas dobles

Puede suprimir, de las partes MIDI seleccionadas, notas dobles que tienen el mismo tono y están exactamente en la misma posición. Las notas dobles pueden aparecer cuando esté grabando en ciclo, o después de cuantizar, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la parte MIDI que contiene las notas dobles.
2. Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Suprimir dobles**.

RESULTADO

Las notas dobles se suprimen automáticamente.

Suprimir datos de controladores

Puede suprimir datos de controladores de las partes MIDI seleccionadas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las partes MIDI que contienen los datos de controladores.
2. Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Eliminar controladores**.

RESULTADO

Los datos de controladores se suprimen automáticamente.

Suprimir datos de controladores continuos

Puede suprimir datos de controladores continuos de las partes MIDI seleccionadas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las partes MIDI que contienen los datos de controladores.
2. Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Eliminar controladores continuos**.

RESULTADO

Los datos de controladores continuos se suprimen automáticamente. Sin embargo, se conservan los eventos de tipo on/off tales como pedales de sostenido.

Restringir voces polifónicas

Puede restringir voces polifónicas en notas o partes MIDI seleccionadas. Esto es útil si tiene un instrumento con una polifonía limitada y quiere asegurarse de que se tocan todas las notas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las notas o partes MIDI que contienen las voces.
2. Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Restringir polifonía**.
3. Especifique cuántas voces quiere usar.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Las notas se acortan como sea necesario para que acaben antes de que empiece la próxima nota.

Reducir datos de controladores

Puede reducir los datos de controladores en las partes MIDI seleccionadas. Úselo para disminuir la carga de sus dispositivos MIDI externos si ha grabado unas curvas de controladores muy densas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las partes MIDI que contienen los controladores que quiere reducir.
2. Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Reducir datos**.

RESULTADO

Los datos de controladores se reducen.

NOTA

Esto también reduce la cantidad de eventos VST 3 y de controlador MIDI que forman parte de datos Note Expression.

Extraer automatización MIDI

Puede convertir controladores continuos de sus partes MIDI grabadas en datos de automatización de pistas MIDI, para que así las pueda editar en la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la parte MIDI que contiene los datos de controladores continuos.
2. Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Extraer automatización MIDI**.
3. Haga clic derecho en la pista MIDI o de instrumento en la ventana de **Proyecto** y seleccione **Mostrar toda la automatización usada (Pistas seleccionadas)**.

   Esto muestra los datos de controlador MIDI en la pista de automatización.

RESULTADO

En la ventana de **Proyecto**, se crea una pista de automatización para cada uno de los controladores continuos de la parte MIDI.

En los editores MIDI, los datos de controlador se eliminan del carril de controlador.

NOTA

Esto solo funciona para controladores continuos. Datos como el aftertouch, pitchbend o SysEx no se pueden convertir a datos de automatización de pista MIDI.

La automatización de controladores MIDI también se ve afectada por el **Modo de fusión de la automatización**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Automatización de controladores MIDI en la página 863
Crear una pista de tempo a partir del marcado (tapping) en la página 834

Invertir el orden de reproducción de eventos MIDI

Puede invertir rítmicamente el orden de los eventos seleccionados o de todos los eventos de la parte seleccionada. Esto hace que el MIDI se reproduzca al revés. Sin embargo, esto es distinto a invertir una grabación de audio. Las notas MIDI individuales se siguen reproduciendo como de costumbre, pero el orden de reproducción cambia.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los eventos MIDI o la parte MIDI.
2. Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Invertir**.

RESULTADO

El orden de los eventos se invierte mientras que las notas individuales se siguen reproduciendo como de costumbre en el instrumento MIDI. Técnicamente, esta función invierte el mensaje de Note On de una nota dentro de una parte o selección.

Invertir el orden de los eventos MIDI seleccionados

Esta función invierte el orden de los eventos seleccionados, o de todos los eventos en las partes seleccionadas, gráficamente. Técnicamente, esta función convierte un mensaje Note On en un mensaje Note Off y viceversa, lo que puede conllevar imprecisiones rítmicas si la posición de Note Off de una nota no se ha cuantizado.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los eventos MIDI o la parte MIDI.
2. Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Espejo**.

RESULTADO

El orden de los eventos se invierte mientras las notas individuales se siguen reproduciendo como de costumbre en el instrumento MIDI. Técnicamente, esta función convierte un mensaje Note On en un mensaje Note Off y viceversa, lo que puede conllevar imprecisiones rítmicas si la posición de Note Off de una nota no se ha cuantizado.

Crear una pista de tempo a partir del marcado (tapping)

Puede crear una pista de templo completa, basándose en su marcado o pulsaciones.

PRERREQUISITO

Ha grabado algunas notas MIDI marcando el tempo en su teclado MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los eventos MIDI grabados o la parte entera.
2. Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Calcular tempo de MIDI**.

RESULTADO

El tempo que ha marcado se calcula, y se crea una curva de tempo en el **Editor de la pista de tempo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Editor de la pista de tempo en la página 1064

Editores MIDI

Hay varias formas de editar MIDI en Cubase. Puede usar las herramientas y funciones en la ventana de **Proyecto** para ediciones a gran escala, o las funciones del menú **MIDI** para procesar partes MIDI de varias maneras. Para editar manualmente sus datos MIDI en una interfaz gráfica, puede usar los editores MIDI.

- El **Editor de teclas** presenta notas gráficamente en una rejilla al estilo pianola. El **Editor de teclas** también le permite la edición detallada de eventos que no sean notas, como controladores MIDI.
- El **Editor de partituras** muestra las notas MIDI como una partitura musical y ofrece herramientas y funciones avanzadas de notación, disposición, e impresión.
- El **Editor de percusión** es similar al **Editor de teclas**, pero cada tecla se corresponde con un sonido de percusión diferente.

  Puede usar el **Editor de percusión** para editar partes de batería o percusión.
- El **Editor de lista** muestra todos los eventos de las partes MIDI seleccionadas en una lista, y le permite ver y editar numéricamente sus propiedades. También le permite editar los mensajes SysEx.
- El **Editor in-place** le permite editar partes MIDI directamente en la ventana de **Proyecto**, de esta manera puede editar MIDI manteniendo el contexto con los demás tipos de pista.

  También puede editar MIDI en el Buscador del proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editor de teclas en la página 869
Editor de percusión en la página 903
Editor de lista en la página 924
Buscador del Proyecto en la página 1084
Editor in-place en la página 938

Funciones del editor MIDI comunes

Puede usar las herramientas y funciones dentro de los editores MIDI para procesar las partes MIDI de varias maneras.

Cambiar el formato de visualización de la regla

Puede cambiar el formato de visualización de la regla. Por defecto, la regla muestra la línea de tiempo en el formato de visualización seleccionado en la barra de **Transporte**.

PROCEDIMIENTO

- Haga clic en el botón de flecha a la derecha de la regla y seleccione una opción en el menú emergente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Menú Formato de visualización de la regla en la página 58

Zoom en editores MIDI

Los editores MIDI le ofrecen varias opciones de zoom:

- Los deslizadores de zoom.



- La herramienta de **Zoom**.
- El submenú **Zoom** en el menú **Edición**.

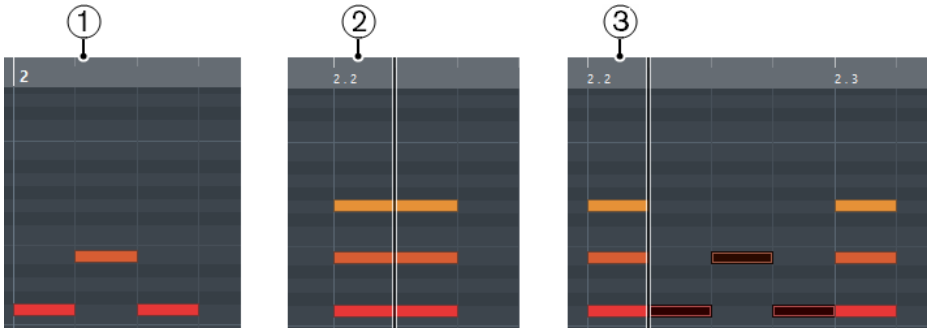
Cuando usa la herramienta de **Zoom** para hacer zoom puede determinar si quiere un zoom solo horizontal, u horizontal y vertical a la vez.

- Para activar/desactivar la opción correspondiente, seleccione **Herramienta de zoom modo estándar: Solo zoom horizontal** en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Herramientas**).

Usar cortar y pegar

Puede usar las opciones de **Cortar**, **Copiar**, y **Pegar** del menú **Edición** para mover o copiar material dentro de una parte o en diferentes partes.

- Para insertar eventos de nota en la posición del cursor del proyecto sin afectar a notas ya existentes, seleccione **Editar** > **Pegar**.
- Para insertar eventos de nota en la posición del cursor del proyecto, mover, y si es necesario dividir los eventos de nota existentes para hacer espacio a las notas pegadas, seleccione **Editar** > **Rango** > **Pegar tiempo**.



1 Datos en portapapeles

2 Posición del cursor

3 Datos pegados en la posición del cursor

Gestionar eventos de nota

Menú Colores de eventos

Puede seleccionar diferentes esquemas de color para los eventos de nota en el editor MIDI.

- Para abrir el menú emergente **Colores de eventos**, haga clic en **Colores de eventos** en la barra de herramientas.

Están disponibles las siguientes opciones:

Velocidad

Los eventos de nota tienen diferentes colores dependiendo de sus valores de velocidad.

Altura tonal

Los eventos de nota tienen diferentes colores dependiendo de su altura tonal.

Canal

Los eventos de nota tienen diferentes colores dependiendo de sus valores de su canal MIDI.

Parte

Los eventos de nota tienen el mismo color que sus partes correspondientes en la ventana de **Proyecto**. Use esta opción si está trabajando con 2 o más pistas en un editor, para ver a qué pista pertenecen los eventos de nota.

Colores rejilla PPQ

Los eventos de nota tienen diferentes colores dependiendo de sus posiciones de tiempo. Por ejemplo, este modo le permite ver si las notas de un acorde empiezan exactamente al mismo tiempo.

Ranura de sonido

Los eventos de nota tienen diferentes colores dependiendo de la articulación que se les haya asignado, en el diálogo **Configuración de Expression Map**.

Voz

Los eventos de nota tienen diferentes colores dependiendo de sus voces (soprano, alto, tenor, etc.).

Escala/Acordes

Los eventos de nota tienen diferentes colores dependiendo de si concuerdan con el acorde actual, escala, o ambos.

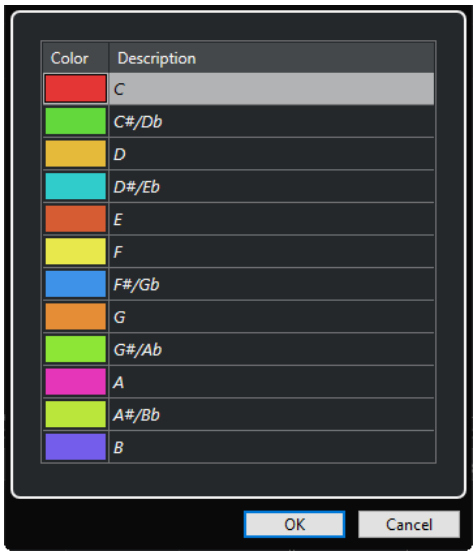
Para todas las opciones excepto para **Parte** y **Ranura de sonido**, el menú emergente también contiene una opción de **Configuración**. Esta opción abre un diálogo donde puede especificar qué colores están asociados a qué velocidades, alturas tonales, o canales.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Seleccionar eventos de nota en la página 838
Expression maps en la página 941
Selector de color en la página 97
Diálogo Configuración de colores de eventos en la página 837

Diálogo Configuración de colores de eventos

El diálogo **Configuración de colores** de eventos le permite configurar colores de propiedades de eventos como velocidades, alturas tonales, canales o acordes y escalas.

- Para abrir el diálogo **Configuración de colores** de eventos de la opción de esquema de colores seleccionada, abra el menú emergente **Colores de eventos** en la barra de herramientas del **Editor de teclas**, del **Editor de percusión**, del **Editor de lista** o del **Editor in-place**, y seleccione **Configuración**.



Diálogo Configuración del color de la altura tonal

Están disponibles las siguientes opciones:

Campos de color

Haga clic en un campo para abrir el **Selector de color**, que le permite especificar un nuevo color.

Descripción

Muestra más información sobre el uso del color.

Aceptar

Aplica sus cambios y cierra el diálogo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Menú Colores de eventos en la página 836
Selector de color en la página 97

Seleccionar eventos de nota

El editor MIDI seleccionado determina cuál de los siguientes métodos aplicar.

Haga uno de lo siguiente:

- Use la herramienta **Seleccionar** para dibujar un rectángulo de selección alrededor de los eventos de nota que quiera seleccionar. También puede hacer clic en eventos individuales.
- Seleccione **Editar** > **Seleccionar** y seleccione una de las opciones.
- Para seleccionar el evento de nota anterior o siguiente, use las teclas **Flecha izquierda** / **Flecha derecha**.
- Para seleccionar varias notas, pulse **Mayús** y use las teclas **Flecha izquierda** / **Flecha derecha**.
- Para seleccionar todas las notas de una altura tonal, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en una tecla del teclado que se muestra a la izquierda.
- Para seleccionar todos los eventos de nota posteriores que tienen la misma altura tonal/ pentagrama, pulse **Mayús** y haga doble clic en un evento de nota.

NOTA

Si selecciona las notas en el visor de eventos, el evento de nota se muestra en negro y solo su contorno se muestra en color. En el visor del teclado, las teclas que corresponden a la altura tonal de las notas seleccionadas también se muestran en color.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Menú Colores de eventos en la página 836
Submenú Seleccionar de eventos de nota en la página 839
Edición en la página 1207

Submenú Seleccionar de eventos de nota

El submenú **Seleccionar** le ofrece varias opciones para seleccionar eventos de nota.

- Para abrir el submenú **Seleccionar** de un evento de nota, seleccione el evento de nota y seleccione **Edición** > **Seleccionar**.

Todo
Selecciona todos los eventos de nota de la parte editada.

Nada
Deselecciona todos los eventos de nota.

Invertir
Invierte la selección. Todos los eventos de nota serán deseleccionados, y todas las notas no seleccionadas quedarán como seleccionadas.

Contenido del bucle
Selecciona todos los eventos de nota que se encuentren parcial o completamente dentro del rango de los localizadores izquierdo y derecho (solo visible si se han establecido los localizadores).

Desde el inicio hasta el cursor
Selecciona todos los eventos que empiezan a la izquierda del cursor de proyecto.

Desde el cursor hasta el final
Selecciona todos los eventos de nota que finalizan a la derecha del cursor de proyecto.

Tono igual – todas octavas
Selecciona todos los eventos de nota de la parte resaltada que tengan la misma altura tonal (en cualquier octava) que el evento de nota seleccionado.

NOTA

Esta función requiere que se haya seleccionado un único evento de nota.

Tono igual – misma octava
Selecciona todos los eventos de nota de la parte resaltada que tengan la misma altura tonal (en la misma octava) que el evento de nota seleccionado.

NOTA

Esta función requiere que se haya seleccionado un único evento de nota.

Seleccionar controladores en el rango de notas
Selecciona los datos de controlador MIDI dentro del rango de los eventos de nota seleccionados.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Suprimir eventos de nota en la página 840

Enmudecer eventos de nota

Puede enmudecer eventos de nota individuales en un editor MIDI. Enmudecer notas individuales le permite excluir eventos de nota de la reproducción.

Haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en un evento de nota con la herramienta **Enmudecer**.
- Dibuje un rectángulo con la herramienta **Enmudecer**, que rodee todos los eventos de nota que quiera enmudecer.
- Seleccione los eventos de nota y seleccione **Editar** > **Enmudecer**.
- Para desenmudecer un evento de nota, haga clic sobre él o rodéelo con la herramienta **Enmudecer**. También puede seleccionar un evento de nota y seleccionar **Editar** > **Desenmudecer**.

Las notas enmudecidas se muestran apagadas en el visor de notas.

Alternar selecciones

- Si quiere ir cambiando entre los elementos seleccionados dentro de un rectángulo de selección, pulse **Ctrl/Cmd** y encierre los mismos elementos con un nuevo rectángulo de selección.

Una vez soltado el botón del ratón, la selección previa será desactivada, y viceversa.

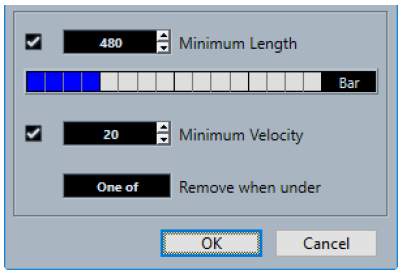
Suprimir eventos de nota

- Para suprimir eventos de nota, haga clic en ellos con la herramienta **Borrar** o selecciónelos y pulse **Retroceso**.

Diálogo Suprimir notas

El diálogo **Suprimir notas** le permite suprimir eventos de nota que no encajan con una duración o velocidad específicas.

- Para abrir el diálogo **Suprimir notas**, seleccione una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** y seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Suprimir notas**.



Están disponibles las siguientes opciones:

Duración mínima

Le permite ajustar una duración mínima de nota en tics. Se suprimen las notas que son más cortas que el valor ajustado. Puede usar el campo de valores o el visor de duración gráfico. La escala de visualización cambia si hace clic en el campo que está a la derecha del visor de duración gráfico. Puede ajustarlo a un cuarto de compás, un compás, dos compases o cuatro compases.

Velocidad mínima

Le permite ajustar una velocidad de nota mínima. Se suprimen las notas con una velocidad más baja que el valor establecido.

Condición para eliminación

Esta opción solo está disponible si ambas opciones **Velocidad mínima** y **Duración mínima** están activadas. Le permite seleccionar si se debe cumplir un criterio o los dos para que las notas se supriman.

Recortar eventos de nota

La herramienta **Trim** y le permite cortar el final o el inicio de los eventos de nota.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la herramienta **Trim** en la barra de herramientas.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Para recortar el final de un solo evento de nota, haga clic en el evento de nota.
   - Para recortar el inicio de un solo evento de nota, pulse **Alt** y haga clic en el evento de nota.
   - Para recortar varios eventos de nota, haga clic con el ratón y arrastre sobre los eventos de nota.
   - Para establecer el mismo tiempo de inicio y de final en todos los eventos editados, pulse **Ctrl/Cmd** y arrastre verticalmente a través de los eventos de nota.

Editar eventos de nota en la línea de información

Puede mover, redimensionar o cambiar la velocidad de los eventos de nota en la línea de información editando los valores de forma normal.

- Para aplicar un cambio de valor a todos los eventos de nota seleccionados, pulse **Ctrl/Cmd** y cambie un valor en la línea de información.
- Para ajustar la altura tonal o la velocidad de los eventos de nota usando su teclado MIDI, haga clic en los campos **Altura tonal** o **Velocidad** en la línea de información, y toque una nota en su teclado MIDI.

  Si hay varios eventos de nota seleccionados y cambia su valor, todos estos elementos cambian la cantidad establecida.

Duplicar y repetir eventos de nota

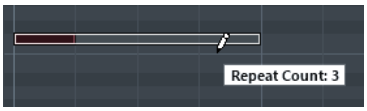
Puede duplicar y repetir eventos de nota igual que con los eventos en la ventana de **Proyecto**.

- Para duplicar los eventos de nota seleccionados, mantenga pulsado **Alt/Opción** y arrastre los eventos de nota a una nueva posición.

  Si **Ajustar** está activado, determina las posiciones a las que puede copiar notas.
- Para copiar los eventos de nota seleccionados y colocarlos directamente detrás del original, seleccione **Editar** > **Funciones** > **Duplicar**.

  Si se seleccionan varios eventos de nota, se copian todos como una unidad, manteniendo la distancia relativa entre los eventos de nota.
- Para crear un número de copias de los eventos de nota seleccionados, seleccione **Editar** > **Funciones** > **Repetir**, especifique el número, y haga clic en **Aceptar**.

  También puede pulsar **Alt/Opción** y arrastrar el borde derecho de los eventos de nota hacia la derecha para crear copias de los eventos de nota.



Buscando posiciones exactas con ajuste

La función **Ajustar** restringe el movimiento horizontal y la colocación a ciertas posiciones. Esto le ayuda a encontrar posiciones exactas en el visor de notas al editar eventos de nota en un editor MIDI. Las operaciones afectadas incluyen mover, duplicar, dibujar, redimensionar, etc.

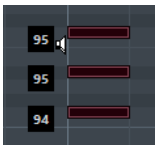
- Para activar/desactivar el ajuste, haga clic en **Ajustar**.

  Si selecciona el formato de visualización **Compases+Tiempos**, la rejilla de ajuste se configura con el valor de cuantización en la barra de herramientas. Esto hace posible no solo ajustar sobre valores de nota fijos, sino también ajustar en el **Panel de cuantización** para cuantizar sobre una rejilla con ritmo de swing.
- Si selecciona cualquiera de los demás formatos de visualización, la colocación se restringe a la rejilla mostrada.

Ajustar valores de velocidad

Cuando dibuja eventos de nota en el editor MIDI, los eventos de nota tienen el valor de velocidad que está establecido en el campo **Velocidad de inserción de notas** en la barra de herramientas. Hay varios métodos para establecer la velocidad.

- Use el modificador de la herramienta **Editar velocidad**. El cursor cambia a un altavoz, y al lado de la nota, un campo con el deslizador de velocidad de nota muestra el valor. Mueva el puntero del ratón arriba o abajo para cambiar el valor.

  Los cambios de valor se aplican a todas las notas seleccionadas.

  Para ello, se debe asignar un modificador de herramienta a la acción **Editar velocidad**. Puede editar el modificador de herramientas en el diálogo **Preferencias** (página **Modificadores de herramientas**).
- Abra el menú emergente **Velocidad de inserción de notas** y seleccione un valor de velocidad.

  En este menú, también puede seleccionar **Configuración** y especificar valores de velocidad personalizados para el menú emergente.
- Haga doble clic en el campo **Velocidad de inserción de notas** en la barra de herramientas e introduzca un valor de velocidad.
- Asigne comandos de teclado a **Velocidad 1-5** y úselos.

  Esto le permite cambiar rápidamente entre diferentes valores de velocidad cuando introduce eventos de nota.

Gestionar varias partes MIDI

- Para activar una parte para su edición, abra el menú emergente **Parte editada actualmente** y seleccione una parte.

  Cuando seleccione una parte de la lista, automáticamente se activará y se centrará en el visor de notas.
- Para hacer zoom en una parte activa, seleccione **Editar** > **Zoom** > **Zoom en el evento**.
- Para mostrar los bordes definidos de la parte activa, active **Mostrar bordes de parte**.

Si esta opción está activada, todas las partes, excepto la parte activa, se vuelven de color gris.

- Para restringir las operaciones de edición a la parte activa, active **Editar solamente parte activa**.
- Para cambiar el tamaño de la parte, arrastre los bordes de la parte.

  Los bordes de la parte muestran el nombre de la parte activa.

NOTA

Si la parte que abre para editar es una copia compartida, cualquier edición que haga afecta a todas las copias compartidas de esta parte. En la ventana de **Proyecto**, las copias compartidas se indican con un signo de igual en la esquina superior derecha de la parte.

Partes MIDI en bucle

La función **Bucle de pista independiente** le permite buclear una parte MIDI independiente de la reproducción del proyecto.

Cuando activa el bucle, los eventos MIDI de dentro del bucle se repiten continuamente mientras que otros eventos en otras pistas se reproducen como de costumbre. Cada vez que el ciclo se reinicia, el bucle de pista independiente también lo hace.

PROCEDIMIENTO

1. Active **Bucle de pista independiente** en la barra de herramientas.

   NOTA

   Si activa **Bucle de pista independiente**, la función **Enlazar cursores de proyecto y editor de zona inferior** se desactiva automáticamente en la pestaña **Editor** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

   Si el botón no es visible, haga clic derecho en la barra de herramientas y seleccione **Bucle de pista independiente** en el menú contextual.

   Si ha configurado un rango de bucle anteriormente en la ventana de **Proyecto**, ahora se ocultará de la regla en el editor MIDI.
2. Pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en la regla para especificar el inicio del bucle de pista independiente.
3. Pulse **Alt/Opción** y haga clic en la regla para especificar el final del bucle de pista independiente.

RESULTADO

El rango del bucle independiente se indica con un color diferente.

El inicio y final del rango del bucle se muestran en la línea de estado.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

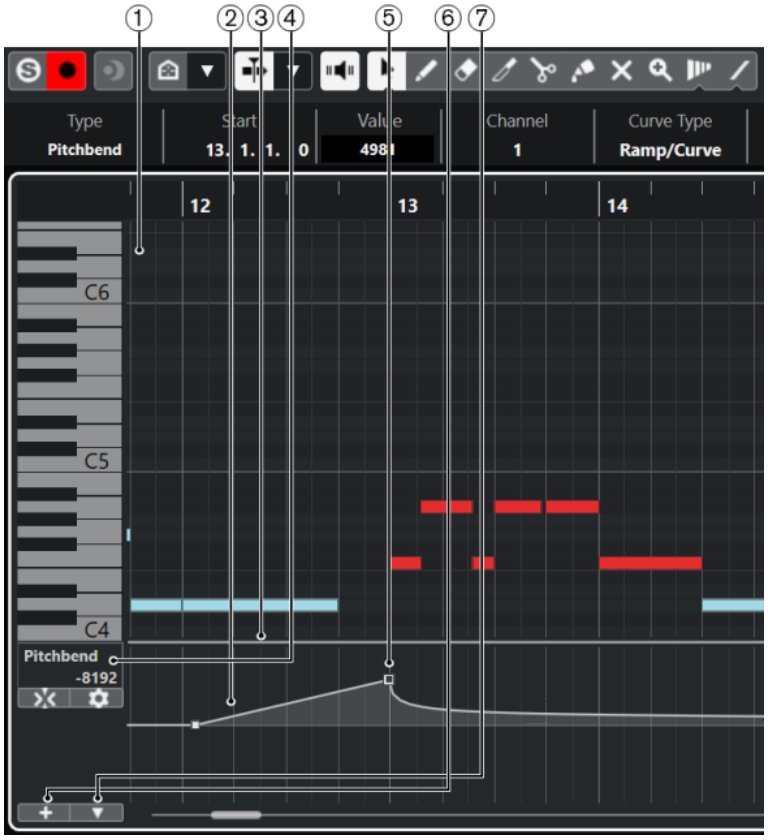
Para repetir los eventos del rango del bucle y rellenar la parte MIDI activa, seleccione **MIDI** > **Repetir bucle**.

Visor de controladores

El visor de controladores es el área situada debajo del **Editor de teclas**, del **Editor de percusión** y del **Editor in-place**.

Para mostrar el visor de controladores, haga uno de lo siguiente:

- Abra el menú emergente **Configuración de carril de controlador** en el **Editor de teclas**, el **Editor de percusión** o el **Editor in-place**, y seleccione **Mostrar/Ocultar carriles de controlador**.
- En la barra de herramientas del **Editor de teclas** o del **Editor de percusión**, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** y active **Carriles de controlador**.



Están disponibles las siguientes opciones:

1 Visor de notas

Contiene una rejilla donde las notas MIDI se muestran como rectángulos.

2 Visor de controladores

Muestra uno o varios carriles de controlador.

3 Divisor

Arrastre el divisor entre el visor de notas y el visor de controladores para redimensionar las áreas de visualización.

4 Menú Selección y funciones de controlador

Le permite seleccionar qué tipo de controlador se muestra, y contiene funciones de edición de eventos y carriles de controlador.

5 Eventos de controlador

El visor de controladores muestra los eventos de controlador añadidos del tipo de controlador seleccionado y sus valores actuales. Los eventos de controlador no tienen duración. Sus valores son válidos hasta el inicio del siguiente evento.

Los valores de velocidad se muestran como barras verticales, correspondiendo las barras más altas a los valores de velocidad más altos. Cada barra de velocidad se corresponde con una nota en el visor de notas.

Todos los otros eventos de controlador se muestran como escalones, correspondiendo las alturas a los valores de los eventos.

6 Crear carril de controlador

Le permite añadir carriles de controlador para que pueda ver y editar diferentes controladores a la vez. Cada carril de controlador puede mostrar una de las siguientes propiedades o tipos de evento:

- Velocidad
- Pitchbend
- Aftertouch
- Poly Pressure
- Cambio de programa
- Eventos de Sistema exclusivo
- Controladores continuos
- Articulaciones/Dinámicas

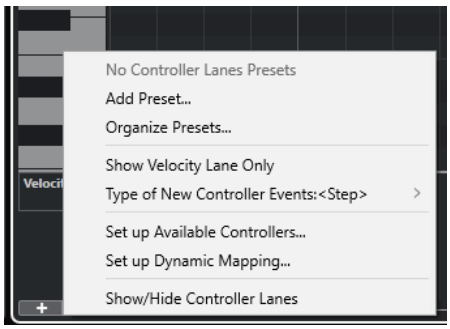
7 Configuración de carril de controlador

Contiene funciones de configuración de carriles de controlador y le permite añadir y organizar presets.

Menú Configuración de carril de controlador

El menú emergente **Configuración de carril de controlador** le permite añadir carriles y seleccionar qué tipo de evento se muestra.

- Para abrir el menú emergente **Configuración de carril de controlador**, haga clic en **Configuración de carril de controlador** en la parte inferior izquierda del visor de controladores.



Están disponibles las siguientes opciones:

Añadir preset

Abre el diálogo **Escriba el nombre del preset**, que le permite guardar un preset y darle nombre.

Organizar presets

Abre el diálogo **Organizar presets** que le permite renombrar y suprimir presets.

Mostrar solo carril de velocidad

Restablece el visor de controladores para mostrar solo el carril de velocidad.

Tipo de nuevos eventos de controlador

Le permite especificar si los nuevos eventos de controlador deberían cambiar gradualmente (**Rampa**) o instantáneamente (**Paso**), desde el punto de curva anterior hasta el nuevo.

NOTA

Esto solo afecta a los nuevos eventos que crea manualmente. Eventos MIDI CC grabados siempre se añaden como pasos. Este ajuste se guarda con el programa.

Configurar controladores disponibles

Abre el diálogo **Configuración de controlador MIDI** que le permite especificar qué controladores MIDI están visibles/ocultos en el menú emergente.

Configurar mapeado de dinámicas

Abre el diálogo **Configuración del mapeado de dinámicas** que le permite mapear símbolos de dinámicas a controladores MIDI.

Mostrar/Ocultar carriles de controlador

Muestra/Oculta los últimos carriles de controlador visualizados.

Menú contextual Carril de controlador

- Para abrir el menú contextual del carril de controlador, haga clic derecho en el área izquierda del visor de controladores.



Están disponibles las siguientes opciones:

Crear carril de controlador

Crea un carril de controlador.

Suprimir este carril

Elimina el carril de controlador actual.

Seleccionar todos los eventos de un carril

Selecciona todos los eventos de controlador en el carril actual.

Cortar

Corta los eventos seleccionados.

Copiar

Copia los eventos seleccionados al portapapeles.

Pegar

Pega los datos del portapapeles en la posición del cursor.

Pegar al origen

Pega los datos del portapapeles en su posición original. Se reemplazan los eventos existentes.

NOTA

Puede copiar los datos entre los diferentes carriles CC.

VÍNCULOS RELACIONADOS

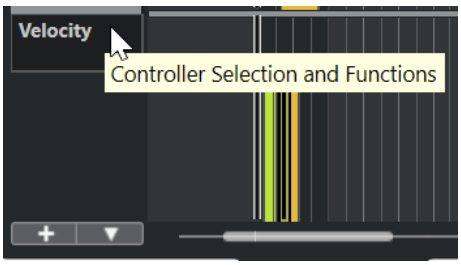
Visor de controladores en la página 843

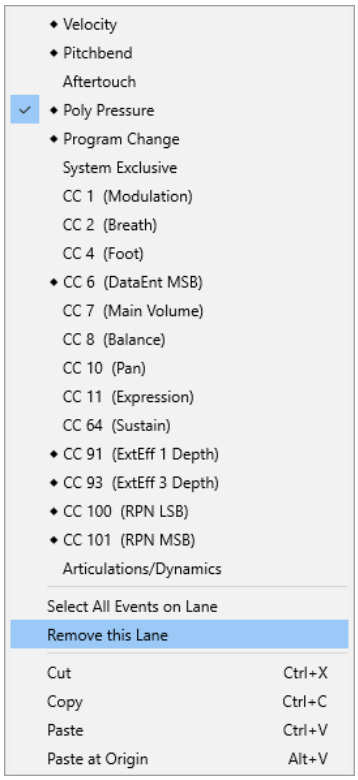
Menú Selección y funciones de controlador

El menú emergente **Selección y funciones de controlador** que se muestra a la izquierda de un carril de controlador le permite seleccionar el tipo de controlador mostrado. Este menú

emergente solo está disponible si se muestra al menos un carril de controlador. También contiene funciones de edición de carriles y eventos de controlador.

- Para abrir el menú emergente **Selección y funciones de controlador**, haga clic en **Selección y funciones de controlador** a la izquierda de un carril de controlador.





Están disponibles las siguientes opciones:

Tipos de eventos de controlador

Lista los tipos de evento que puede mostrar en los carriles de controlador. Si ya existen datos de automatización para un controlador, esto se indica con un rombo que se muestra a la izquierda del nombre del controlador.

Seleccionar todos los eventos de un carril

Selecciona todos los eventos de controlador en el carril actual.

Suprimir este carril

Oculta el carril de controlador actual de la vista.

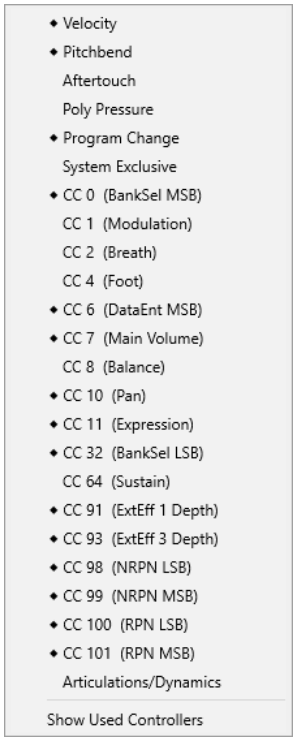
VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Configuración de controlador MIDI en la página 851

Menú Crear carril de controlador

El menú emergente **Crear carril de controlador** le permite crear un nuevo carril de controlador y seleccionar qué tipo de controlador se muestra.

- Para abrir el menú emergente **Crear carril de controlador**, haga clic en **Crear carril de controlador** a la izquierda del visor de controladores.



Están disponibles las siguientes opciones:

Tipos de eventos de controlador

Lista los tipos de evento que puede mostrar en los carriles de controlador. Si ya existen datos de automatización para un controlador, esto se indica con un rombo que se muestra a la izquierda del nombre del controlador.

Seleccione un tipo de evento para añadir el carril de controlador correspondiente al visor de controladores.

Mostrar controladores usados

Abre todos los carriles de controlador que tienen eventos de controlador.

Añadir carriles de controlador

Puede añadir carriles de controlador al visor de controladores. Los carriles de controlador le permiten seleccionar un tipo de controlador específico para su visualización, de modo que pueda añadir y editar eventos de controlador de ese tipo.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Crear carril de controlador** .
2. Seleccione el tipo de evento de controlador del menú emergente.

NOTA

Si el tipo de controlador de evento que quiere mostrar no está disponible, abra el menú emergente **Configuración de carril de controlador** y seleccione **Configurar controladores**

disponibles. A continuación, puede configurar los tipos de evento de controlador en el diálogo **Configuración de controlador MIDI**.

RESULTADO

Se ha creado un nuevo carril de controlador.

NOTA

- Para ocultar un carril de controlador de la vista, abra el menú emergente **Selección y funciones de controlador** y seleccione **Suprimir este carril**. Esto no afecta a los eventos de ninguna manera.
- Si oculta todos los carriles, el visor de controladores se oculta. Puede traerlo de vuelta haciendo clic en **Crear carril de controlador** o abriendo el menú emergente **Configuración de carril de controlador** y seleccionando **Mostrar/Ocultar carriles de controlador**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

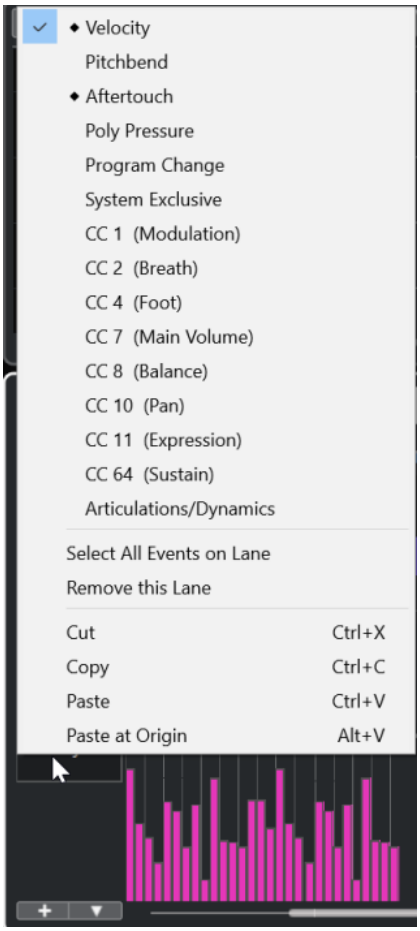
Menú Selección y funciones de controlador en la página 846
Configurar los controladores continuos disponibles en la página 850

Visualizar un tipo de evento de controlador diferente

Puede seleccionar qué tipo de evento mostrar en un carril de controlador. Cada carril de controlador muestra un tipo de evento al mismo tiempo.

PROCEDIMIENTO

- Abra el menú emergente **Selección y funciones de controlador** y seleccione un tipo de evento diferente.



VÍNCULOS RELACIONADOS

Menú Selección y funciones de controlador en la página 846

Configurar los controladores continuos disponibles

En el diálogo **Configuración de controlador MIDI**, puede especificar qué controladores continuos están disponibles para su selección.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Configuración de carril de controlador** > **Configurar controladores disponibles**.
2. En el diálogo **Configuración de controlador MIDI**, haga uno de lo siguiente:
   - En la columna **Ocultos**, seleccione todos los controladores que quiera mostrar y haga clic en **Añadir**.
   - En la columna **Visible**, seleccione todos los controladores que quiera ocultar y haga clic en **Eliminar**.
3. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Los controladores continuos ahora están disponibles para su selección.

NOTA

El diálogo **Configuración de controlador MIDI** está disponible en diferentes áreas del programa. Los ajustes son globales, es decir, la configuración que elija aquí afectará a todas las áreas del programa en las que se puedan seleccionar controladores MIDI.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar los controladores continuos disponibles en la página 850

Diálogo Configuración de controlador MIDI

El diálogo **Configuración de controlador MIDI** le permite especificar qué controladores MIDI están visibles/ocultos.

- Para abrir el diálogo **Configuración de controlador MIDI**, haga clic en **Configuración de carril de controlador**, a la izquierda del visor de controlador, y seleccione **Configurar controladores disponibles**.



Visible

Lista los controladores MIDI que están visibles.

Ocultos

Lista los controladores MIDI que están ocultos.

Añadir >>>

Seleccione un elemento de la lista **Ocultos** y haga clic en **Añadir >>>** para hacerlo visible.

Eliminar <<<

Seleccione un elemento de la lista **Visible** y haga clic en **Eliminar <<<** para ocultarlo.

Guardar presets de carril de controlador

Puede guardar una configuración de carril de controlador como un preset de carril de controlador. De esta forma, puede tener un preset con un carril de velocidad y otro preset con una combinación de varios carriles de controlador, tales como velocidad, pitchbend o modulación.

PRERREQUISITO

Ha añadido al menos un carril de controlador y ha seleccionado un tipo de evento de controlador para su visualización.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Configuración de carril de controlador**.
2. Seleccione **Añadir preset**.
3. En el diálogo **Escriba el nombre del preset**, introduzca un nombre para el preset.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Su configuración de carril de controlador está ahora disponible como un preset de carril de controlador. El número de carriles y los tipos de eventos mostrados se guardan en el preset.

Para cargar, eliminar o renombrar presets, abra el menú emergente **Configuración de carril de controlador** y seleccione **Organizar presets**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Menú Configuración de carril de controlador en la página 845

Editar eventos de velocidad

Cada evento de nota obtiene automáticamente un evento de velocidad. Puede editar los valores de velocidad de estos eventos.

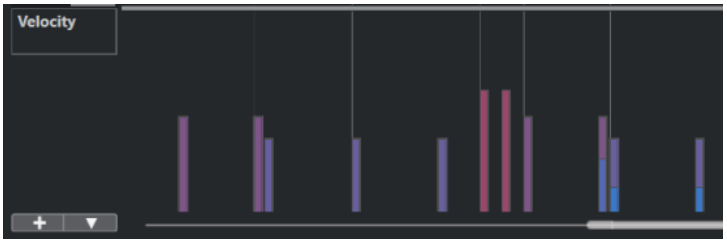
PRERREQUISITO

Ha añadido un carril de controlador y lo ha configurado para mostrar eventos de velocidad. Ha añadido eventos de velocidad para varias notas.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: En la barra de herramientas, active **Realimentación acústica**.
   Esto reproduce las notas al ajustar la velocidad, de modo que puede escuchar sus cambios.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Seleccionar** o **Dibujar** y haga clic en una barra de velocidad en el visor de controladores.
   - En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Seleccionar**, pulse **Alt** y haga clic en una barra de velocidad en el visor de controladores para seleccionarla. Cambie el valor de **Velocidad** en la línea de información.
   - En la barra de herramientas, seleccione la herramienta de **Línea** y arrastre en el visor de velocidad para cambiar los valores de velocidad de varias notas.

   El valor de velocidad en la posición del cursor del proyecto se muestra debajo del menú emergente **Selección y funciones de controlador**.



NOTA

Si hay más de una nota en la misma posición, sus barras de velocidad se solapan. Para editar la velocidad de solo una de estas notas, seleccione la nota en el visor de notas. Si no se selecciona ninguna nota, todos los eventos de velocidad tendrán el mismo valor de velocidad.

RESULTADO

Los valores de velocidad cambian según sus ediciones.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir eventos de velocidad en la página 853
Menú Selección y funciones de controlador en la página 846

Añadir eventos de velocidad

Puede añadir eventos de velocidad añadiendo eventos de nota.

PRERREQUISITO

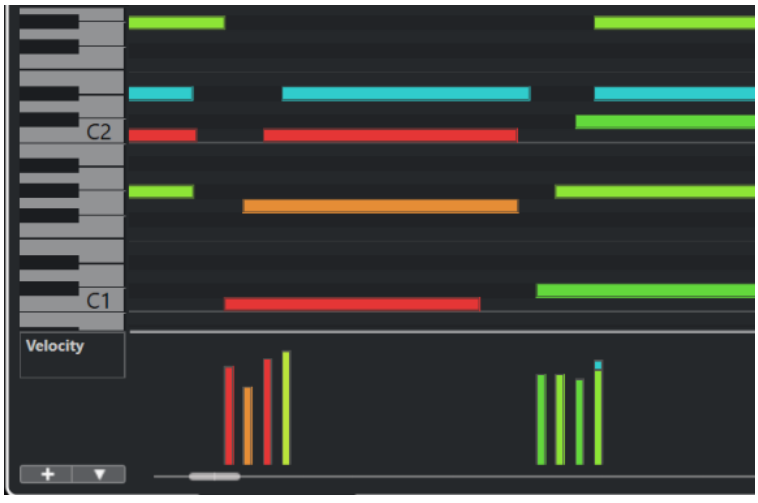
Ha añadido un carril de controlador.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Selección y funciones de controlador** y seleccione **Velocidad**.
2. Seleccione la herramienta de **Dibujar** o de **Línea**.
3. Haga clic en el visor de notas para añadir un evento de nota.
   Esto añade un evento de nota y un evento de controlador de velocidad que puede editar.

RESULTADO

Los valores de velocidad se muestran como barras verticales en el visor de controladores. Cada barra de velocidad se corresponde con un evento de nota en el visor de notas. Barras más altas corresponden a valores de velocidad más altos. Este valor es válido hasta el inicio del siguiente evento.



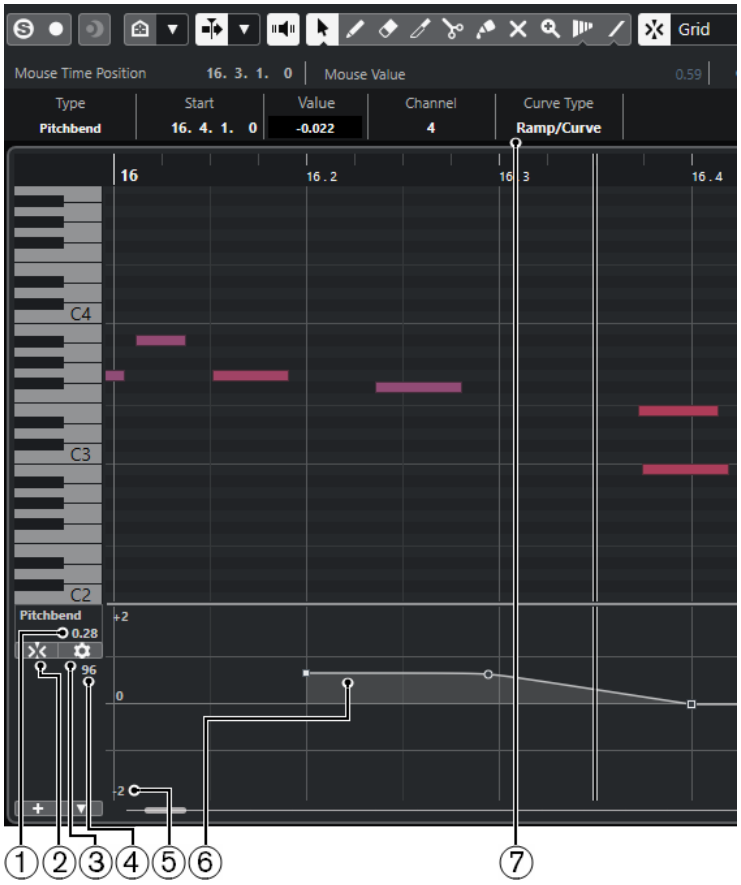
VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir carriles de controlador en la página 848
Modos de la herramienta de línea en la página 865
Menú Selección y funciones de controlador en la página 846

Carriles de controlador de pitchbend

Los carriles de controlador de pitchbend le permiten añadir y editar eventos de controlador de pitchbend.

- Para añadir un carril de controlador de pitchbend, abra el menú **Selección y funciones de controlador** y seleccione **Pitchbend**.



1 Valor en cursor de proyecto

Muestra el valor de pitchbend en la posición del cursor del proyecto. Lo que se muestra exactamente depende de los ajustes de **Mostrar rejilla de semitonos** en el panel de **Ajustes de rejilla**:

- Si **Mostrar rejilla de semitonos** está activado, este valor muestra el valor de los semitonos en la posición del cursor del proyecto. El rango va de +96 semitonos a -96 semitonos. El valor se muestra en semitonos y centésimas.
- Si **Mostrar rejilla de semitonos** está desactivado, este valor muestra el valor MIDI de pitchbend en la posición del cursor del proyecto. El rango va de +8191 pasos a -8192 pasos.

2 Ajustar eventos de pitchbend

Restringe el movimiento vertical y el posicionamiento de los eventos de controlador a la rejilla de semitonos. Por defecto, al activar **Ajustar eventos de pitchbend** también se activa **Mostrar rejilla de semitonos** para mostrar la rejilla a la que se ajustan los eventos.

NOTA

Ajustar eventos de pitchbend no es efectivo en el editor de eventos de controlador.

3 Configurar rejilla

Abre el panel **Ajustes de rejilla** que le permite configurar una rejilla de semitonos para el carril de controlador de pitchbend.

4 **Valor del controlador del dispositivo MIDI**

Este valor aparece si introduce datos MIDI para este carril de controlador desde su dispositivo MIDI.

5 **Rejilla de semitonos**

La rejilla de semitonos muestra los valores de semitonos. La cantidad de líneas de rejilla y su anchura dependen de los ajustes de **Rango de pitchbend: Abajo** y **Rango de pitchbend: Arriba**. Por defecto, el rango está establecido en +/- 2 semitonos, es decir, una segunda mayor.

NOTA

Puede mostrar la rejilla incluso si **Ajustar eventos de pitchbend** está desactivado.

6 **Curva de controlador**

La curva de controlador de pitchbend.

7 **Campo Tipo de curva**

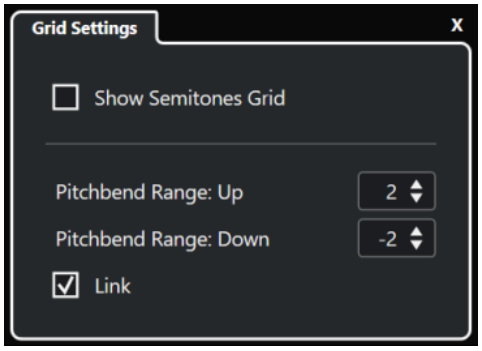
Muestra el tipo de curva de controlador. Puede ajustar esto a **Paso** o a **Rampa/Curva**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editor de eventos de controlador en la página 867
Ajustes de rejilla en la página 855

Ajustes de rejilla

El panel **Ajustes de rejilla** le permite configurar una rejilla de semitonos para el carril de controlador de pitchbend. Como los ajustes de rejilla solo afectan a la pista correspondiente, puede configurar diferentes ajustes de rejilla para diferentes pistas MIDI o de instrumento. Todos los ajustes de rejilla se guardan con el proyecto.

- Para mostrar los **Ajustes de rejilla** para los carriles de controlador de pitchbend, añada un carril de controlador de pichtbend y haga clic en **Configurar rejilla**.



Mostrar rejilla de semitonos

La rejilla de semitonos muestra los valores de semitonos a los que se ajustan los eventos. La cantidad de líneas de rejilla y su anchura dependen de los ajustes de **Rango de pitchbend: Abajo** y **Rango de pitchbend: Arriba**.

NOTA

La rejilla es una ayuda visual que le permite encontrar más fácilmente las posiciones exactas de los semitonos para los pitchbends. Cambiar la rejilla no cambia los valores de los eventos de pitchbend.

Rango de pitchbend: Arriba

Le permite especificar un valor entre 1 y 96 semitonos para la rejilla superior. Por defecto, el rango superior de pitchbend para la rejilla está ajustado a 2 semitonos, permitiéndole especificar bends ascendentes de 1 hasta 2 semitonos.

Rango de pitchbend: Abajo

Le permite especificar un valor entre 1 y -96 semitonos para la rejilla inferior. Por defecto, el rango inferior de pitchbend para la rejilla está ajustado a -2 semitonos, permitiéndole especificar bends descendentes de 1 hasta -2 semitonos.

Enlazar

Le permite enlazar los rangos de pitchbend. Puede desactivar esto si quiere configurar un valor más alto para el rango superior que para el rango inferior, por ejemplo.

NOTA

El rango actual de pitchbend depende de los ajustes del instrumento VST o MIDI, y del sonido o preset que está usando. Para aprovechar al máximo esta función, asegúrese de ajustar los ajustes de rango de pitchbend de su instrumento a los ajustes del carril de controlador o viceversa.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Carriles de controlador de pitchbend en la página 854

Añadir eventos de pitchbend

Puede añadir eventos de pitchbend a sus eventos de nota.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Crear carril de controlador** y seleccione **Pitchbend**.
2. Opcional: Haga clic en **Configurar rejilla** para abrir el panel **Ajustes de rejilla** y configurar la rejilla según sus necesidades.
3. Opcional: Active **Ajustar eventos de pitchbend** para ajustar los eventos de controlador de pitchbend a la rejilla establecida.
4. Seleccione la herramienta **Dibujar** y haga clic en el visor de controladores para introducir tantos eventos de pitchbend como necesite.

RESULTADO

Se añaden los eventos de controlador de pitchbend.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Carriles de controlador de pitchbend en la página 854
Menú Crear carril de controlador en la página 848
Ajustes de rejilla en la página 855
Crear transiciones suaves entre eventos de controlador continuos en la página 862
Editar eventos de pitchbend en la página 856

Editar eventos de pitchbend

PRERREQUISITO

Ha añadido un carril de controlador de pitchbend y ha añadido eventos de pitchbend.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Seleccionar**.

2. Opcional: Haga clic en **Configurar rejilla** para abrir el panel **Ajustes de rejilla** y configurar la rejilla según sus necesidades.
3. En el visor de controlador mueva el puntero del ratón sobre un evento de controlador de pitchbend.

   El puntero del ratón se convierte en un símbolo de mano.

   NOTA

   Puede crear transiciones suaves entre los eventos de controlador de pitchbend seleccionando un evento de controlador de pitchbend y cambiando el **Tipo de curva** en la línea de información a **Rampa/Curva** y editando los manipuladores de la curva.
4. Haga clic en el evento de controlador de pitchbend para seleccionarlo y arrástrelo a otra posición.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ajustes de rejilla en la página 855
Añadir eventos de pitchbend en la página 856
Carriles de controlador de pitchbend en la página 854

Añadir articulaciones

Puede añadir y editar expresiones musicales o articulaciones en el carril de controlador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Insertar articulaciones en carriles de controlador en la página 950

Añadir dinámicas

Puede añadir dinámicas a sus eventos de nota.

PRERREQUISITO

Ha configurado el mapeado de dinámicas y lo ha activado para la pista.

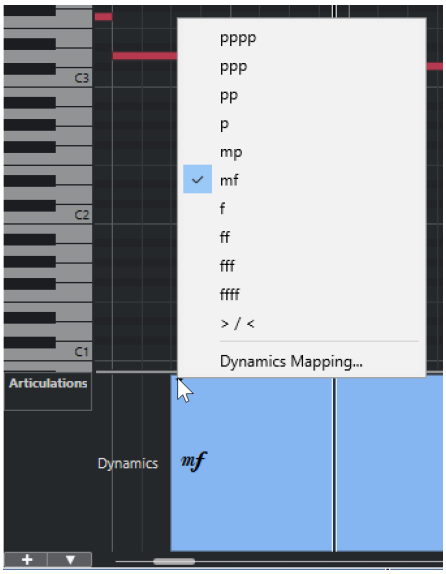
PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Selección y funciones de controlador** y seleccione **Articulaciones/Dinámicas**.
2. Seleccione la herramienta **Dibujar** y haga clic en el visor de controladores.

   Se insertará un símbolo mezzo forte.
3. Haga clic en el triángulo en la esquina superior izquierda del evento y seleccione otro símbolo de dinámicas del menú emergente.

   NOTA

   Si selecciona varias dinámicas para su edición, todos los eventos cambian en incrementos, es decir, relativos a los valores originales.



NOTA

Puede ir pasando entre los símbolos de dinámicas disponibles con la rueda del ratón o los comandos de teclado **Una abajo** y **Una arriba**.

RESULTADO

El símbolo de dinámicas seleccionado se ha insertado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

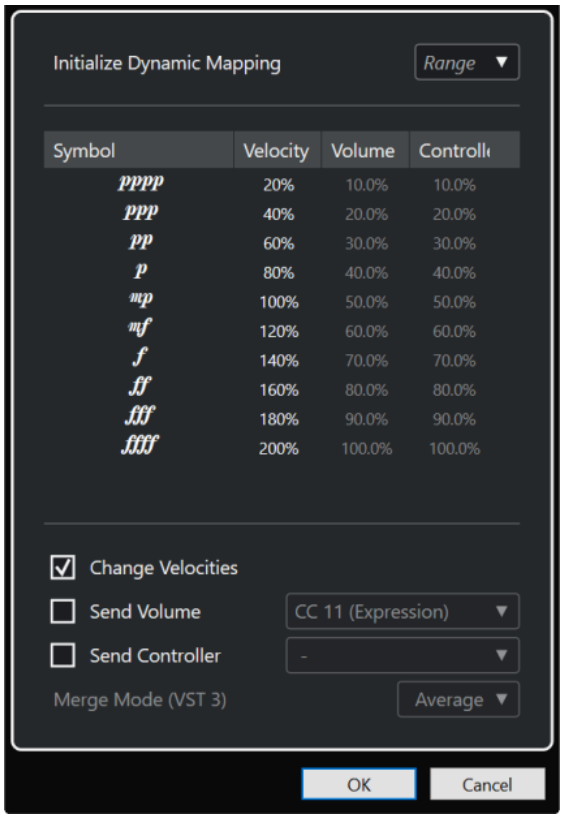
Diálogo Configuración del mapeado de dinámicas en la página 858
Mover eventos en el visor de controladores en la página 868

Diálogo Configuración del mapeado de dinámicas

El diálogo **Configuración del mapeado de dinámicas** le permite mapear símbolos de dinámicas a controladores MIDI.

Para abrir el diálogo **Configuración del mapeado de dinámicas** haga uno de lo siguiente:

- En el visor de controladores, abra el menú emergente **Selección y funciones de controlador**, seleccione **Articulaciones/Dinámicas**, abra el menú emergente **Configuración de carril de controlador** y seleccione **Configurar mapeado de dinámicas**.
- En el **Editor de partituras**, abra la sección **Mapeado de dinámicas**, haga clic derecho en un símbolo de dinámicas y seleccione **Mapeado de dinámicas**.



Inicializar mapeado de dinámicas

Le permite especificar el rango dinámico del trabajo con símbolos de mapeado de dinámicas. Abra el menú emergente de la derecha y active **pp-ff** si no quiere que los símbolos de dinámicas extremos (**pppp**, **ppp**, **ffff**, y **fff**) tengan efecto. Active **pppp - ffff** para usar todo el rango dinámico.

Símbolo

Lista los diferentes símbolos de dinámicas.

Velocidad

Le permite ajustar el cambio de velocidad del símbolo de dinámica seleccionado.

Volumen

Le permite ajustar el cambio de volumen del símbolo de dinámica seleccionado.

Controlador

Le permite ajustar el cambio de controlador del símbolo de dinámica seleccionado. Para seleccionar el controlador MIDI que se envía, active **Controlador envío** y seleccione un controlador en el menú emergente.

Cambiar velocidades

Actívelo para modificar velocidades con el porcentaje ajustado en la columna **Velocidad**.

Volumen envío

Actívelo para elegir qué eventos de volumen se envían: **CC 11 (Expression)**, **CC 7 (volumen principal)**. Si la pista MIDI se enruta a un instrumento VST también puede seleccionar **Volumen VST 3**.

Controlador envío

Le permite seleccionar el controlador MIDI que se envía.

Añadir eventos de poly pressure

Puede añadir eventos de poly pressure a sus eventos de nota. Los eventos de poly pressure son eventos que pertenecen a un número de nota específico, es decir, a una tecla. Por cada evento de poly pressure puede editar el número de nota y la cantidad de presión.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Crear carril de controlador** .
2. Seleccione **Poly Pressure** del menú.

   Se añade un carril de controlador de **Poly Pressure**. Muestra un campo de valor de número de nota a la izquierda del visor de controladores.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione un evento de nota en el visor de notas para establecer el número de nota de la altura tonal correspondiente. Esto solo funciona para el carril de más arriba de varios carriles de controlador de poly pressure.
   - Si trabaja con varios carriles de controlador de poly pressure, use el menú emergente en el campo de valor del número de nota a la izquierda del visor de controladores para seleccionar la altura tonal de la nota para ese carril de controlador.

   El número de nota seleccionada se muestra en el campo superior de la izquierda del visor de controladores.
4. En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Dibujar** y añada un nuevo evento de poly pressure.

   Puede determinar el valor moviendo el ratón hacia arriba o hacia abajo en el visor de controladores.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Seleccione un número de nota diferente y añada eventos de poly pressure para esto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Menú Selección y funciones de controlador en la página 846

Editar eventos de Poly Pressure

PRERREQUISITO

Ha añadido un carril de controlador y lo ha configurado para mostrar eventos de poly pressure. Ha añadido eventos de poly pressure para varios números de nota.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en el botón de flecha junto al número de nota a la izquierda del carril de controlador.

   Se abre un menú emergente con una lista de todos los números de nota para los que ha insertado eventos de poly pressure.
2. Seleccione un número de nota del menú emergente.

   Los eventos de poly pressure para los números de nota seleccionados se muestran en el carril de controlador.
3. En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Dibujar**.
4. Mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** y edite los eventos en el visor de controladores.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir eventos de poly pressure en la página 860

Añadir controladores continuos

Puede añadir controladores continuos a sus eventos de nota.

PRERREQUISITO

Ha añadido un carril de controlador.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Selección y funciones de controlador** y seleccione un controlador continuo.
2. Seleccione la herramienta de **Dibujar** o de **Línea**.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Para añadir un solo evento, haga clic en el visor de controladores.
   - Para añadir múltiples eventos, haga clic y arrastre en el visor de controladores.
   - Para añadir un evento de **Modulación (CC1)**, copie eventos de nota del visor de notas del **Editor de teclas** y péguelos en un carril de controlador en el visor de controladores.

   Cuando mueve la herramienta **Dibujar** en el carril de controlador, una descripción emergente muestra la posición y el valor del controlador en la posición de ratón.

RESULTADO

Los eventos añadidos se añaden como pasos que corresponden a los valores de evento. El inicio de un evento se marca con un punto de curva. Los eventos de controlador no tienen duración. El valor de un evento de controlador en el visor se considerará como válido hasta el inicio del siguiente evento de controlador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir carriles de controlador en la página 848
Modos de la herramienta de línea en la página 865
Menú Selección y funciones de controlador en la página 846

Editar controladores continuos

Puede editar los valores de los eventos de controlador continuos que añadió o grabó.

PRERREQUISITO

Ha añadido un carril de controlador y lo ha configurado para mostrar eventos de controlador. Ha añadido eventos de controlador para varias notas.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Seleccionar**, **Dibujar** o **Línea**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Si ha seleccionado la herramienta **Dibujar** o **Línea**, arrastre en el visor de controladores.
   - Si ha seleccionado la herramienta **Seleccionar**, pulse **Alt** y arrastre en el visor de controladores.

RESULTADO

El controlador de evento está editado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Modos de la herramienta de línea en la página 865

Crear transiciones suaves entre eventos de controlador continuos

Por defecto, al grabar o dibujar eventos de controlador continuos MIDI, estos se insertan como pasos. Si esto no es lo que quiere, puede crear transiciones suaves entre los eventos.

PRERREQUISITO

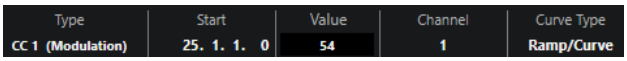
Ha grabado datos MIDI con eventos de controlador continuos.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, haga doble clic en la parte MIDI.
2. En el **Editor de teclas**, abra el menú **Crear carril de controlador** y seleccione **Mostrar controladores usados**.

   Los carriles de controlador para todos los eventos de controlador que ha grabado se muestran en el visor de controladores.
3. Localice el carril de controlador del controlador continuo que quiera editar y seleccione un evento de controlador.

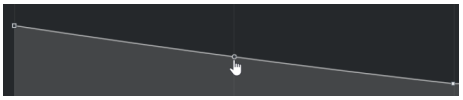
   La línea de información del **Editor de teclas** muestra información acerca del evento de controlador seleccionado, tal como **Tipo**, posición de **Inicio**, **Valor**, **Canal** y **Tipo de curva**.

4. Haga uno de lo siguiente:
   - En la línea de información, cambie la opción en el campo **Tipo de curva** de **Paso** a **Rampa/Curva**.

     NOTA

     Puede cambiar el tipo de curva de varios eventos de controlador seleccionándolos y cambiando después el valor del campo **Tipo de curva**.
   - En el visor de controladores, mueva el puntero del ratón entre dos eventos de controlador y haga doble clic en el manipulador que aparece para cambiar el tipo de curva de **Paso** a **Rampa/Curva**.
5. Mueva el puntero del ratón sobre la rampa, haga clic en el manipulador y muévalo hacia arriba o hacia abajo para cambiar la rampa a una forma de curva.

RESULTADO

La rampa se cambia a una curva.

Cuando reproduce rampas/curvas, los datos entre dos eventos de controlador continuos MIDI se interpolan a una resolución de datos MIDI adecuada. Puede visualizar esto seleccionando **MIDI** > **Mezclar MIDI en el bucle** o **MIDI** > **Congelar parámetros MIDI**, o exportando la parte como un archivo MIDI.

NOTA

Las curvas de controlador **Rampa/Curva** son más exigentes en cuanto al rendimiento de la aplicación.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Puede usar el menú contextual de carril de controlador para cortar, copiar y pegar eventos de controlador.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Menú contextual Carril de controlador en la página 846

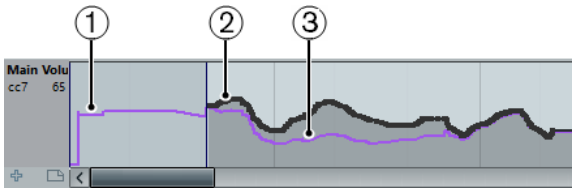
Controladores continuos y automatización MIDI

No solo puede grabar o introducir datos de controladores MIDI para una parte MIDI en el carril de controlador, sino también para una pista de automatización en la ventana de **Proyecto**.

Para mostrar y editar los datos de controladores MIDI en la pista de automatización, debe extraer la automatización MIDI de la parte MIDI.

Los datos de controladores MIDI de la pista de automatización se muestran también en el carril de controlador. Sin embargo, no puede editar estos datos en el carril de controlador.

Si existen datos de controlador en conflicto, debe especificar lo que debe ocurrir en la reproducción seleccionando una opción del **Modo de fusión de la automatización** en el diálogo **Configuración de la automatización de controladores MIDI**.



1. La curva de controlador antes de que empiece la parte. Esta curva depende de los datos de controlador existentes y del modo de fusión seleccionado.
2. Curva de controlador introducida en el carril de controlador.
3. La curva de controlador resultante si la automatización del controlador también se grabó en una pista. Estos valores dependen del modo de fusión de la automatización seleccionado.

En el carril de controlador, puede también ver la curva de controlador que se ha aplicado antes de que empiece la parte. Esto le informa de qué valor del controlador está siendo usado en el punto de inicio de la parte, así puede elegir el valor de inicio de manera adecuada.

El valor de inicio también depende del modo de fusión de la automatización.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Extraer automatización MIDI en la página 832
Modos de fusión de la automatización en la página 865
Automatización de controladores MIDI en la página 863

Automatización de controladores MIDI

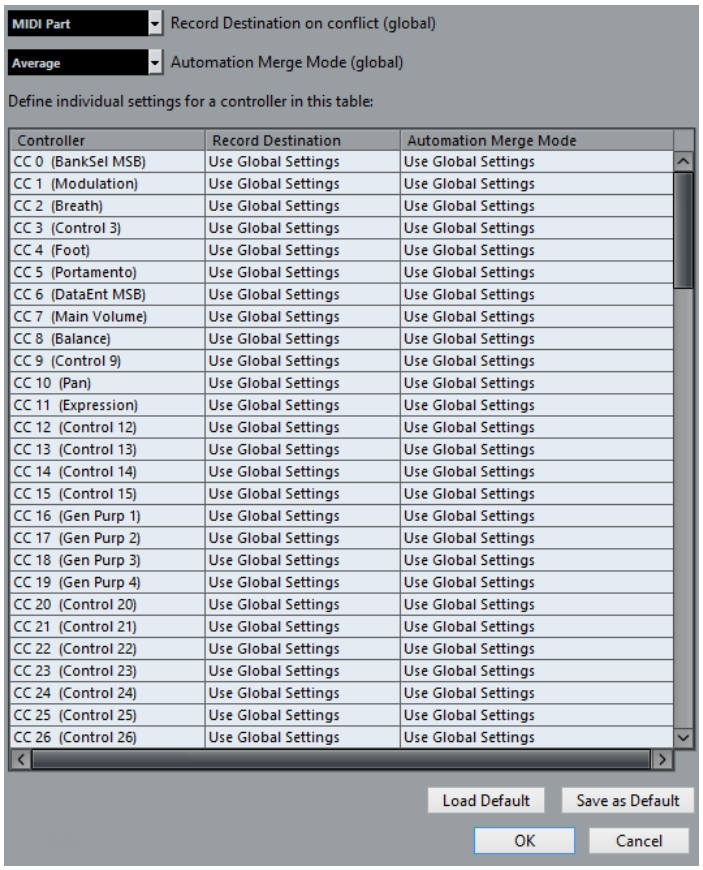
Al trabajar con Cubase, es posible grabar datos de automatización de controladores MIDI como datos de partes MIDI y como datos en una pista de automatización.

Si tiene datos de automatización en conflicto, puede especificar cómo se combinan durante la reproducción (para cada parámetro por separado). Esto se hace seleccionando un **Modo de fusión de la automatización** en la lista de pistas para la pista de automatización.

Diálogo Configuración de la automatización de controladores MIDI

En el diálogo **Configuración de la automatización de controladores MIDI**, puede especificar cómo se gestiona la automatización MIDI existente al reproducir, y cómo se graban los nuevos datos de automatización, en una parte MIDI o como automatización de pista. Todos los ajustes que haga en este diálogo se guardan con el proyecto.

- Para abrir el diálogo **Configuración de la automatización de controladores MIDI**, seleccione **MIDI** > **Configuración de la automatización CC**.



Destino de la grabación en conflicto (global)

Le permite determinar qué destino se usa si Cubase recibe los datos de controladores MIDI y los botones **Grabar** y **Escribir automatización** están activados. Seleccione **Parte MIDI** para grabar automatización de parte MIDI. Seleccione **Pista de automatización** para grabar los datos de controladores en una pista de automatización en la ventana de **Proyecto**.

Modo de fusión de la automatización (global)

Le permite especificar el modo global de fusión de la automatización.

Lista de controladores

Lista todos los controladores MIDI en los que puede especificar el destino de grabación y el modo de fusión de la automatización por separado. Esto le da control total sobre la automatización MIDI (destino o modo de fusión) en su proyecto.

Destino de la grabación

Haga clic en la columna **Destino de la grabación** de un controlador MIDI para abrir un menú emergente en el que puede elegir dónde quiere que se guarden los datos grabados de un controlador MIDI en particular.

Modo de fusión de la automatización

Haga clic en la columna **Modo de fusión de la automatización** de un controlador MIDI para especificar lo que ocurrirá con los datos para este controlador específico en la reproducción.

Guardar como por defecto

Le permite guardar los ajustes actuales como ajustes por defecto. Al crear un nuevo proyecto, se usan los ajustes por defecto.

Cargar por defecto

Le permite cargar los ajustes por defecto.

Modos de fusión de la automatización

Los **Modos de fusión de la automatización** del diálogo **Configuración de la automatización de controladores MIDI** solo están disponibles para los controladores que se puedan grabar tanto en una parte como en una pista.

- Para abrir el diálogo **Configuración de la automatización de controladores MIDI**, seleccione **MIDI** > **Configuración de la automatización CC**.

Usar ajustes globales

Cuando esto está seleccionado, la pista de automatización usa el **Modo Fusión** de la automatización global que está especificado en el diálogo **Configuración de la automatización de controladores MIDI**.

Reemplazar 1 - Rango de parte

Cuando esta opción está seleccionada, los datos de la parte tienen prioridad de reproducción sobre los datos de la pista de automatización. En los bordes izquierdo y derecho de la parte, por ejemplo, el modo de automatización cambia abruptamente de automatización de parte a automatización de pista, y viceversa.

Reemplazar 2 - Continúa el último valor

Similar a **Reemplazar 1 - Rango de parte**, pero la automatización de la parte solo empieza cuando se llega al primer evento del controlador dentro de la parte. Al final de la parte, el último valor de controlador se mantiene hasta que se alcanza un evento de automatización en la pista de automatización.

Promedio

Cuando esta opción está seleccionada, se usan los valores promedio entre la automatización de la parte y la automatización de la pista.

Modulación

En este modo, la curva de la pista de automatización modula la automatización de la parte existente; los puntos altos de la curva enfatizan los valores de automatización y los puntos bajos los reducen.

NOTA

Los ajustes que hace en un controlador se aplican a todas las pistas MIDI que usan este controlador.

Modos de la herramienta de línea

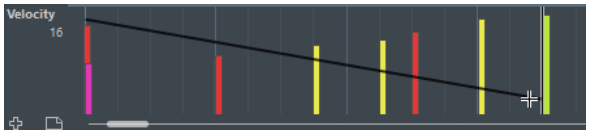
Puede usar los diferentes modos de la herramienta de **Línea** para editar eventos de controlador.

- Para seleccionar un modo de línea, haga clic en la herramienta de **Línea** en la barra de herramientas del **Editor de teclas** o del **Editor de percusión** y haga clic otra vez para abrir el menú emergente con los modos disponibles.

Están disponibles los siguientes modos:

Línea

En este modo puede dibujar eventos en una línea recta haciendo clic en el visor de controladores y arrastrando el cursor hasta donde quiera que termine la rampa.

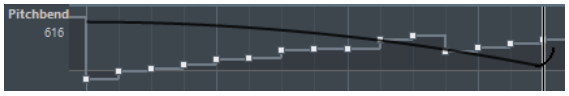


NOTA

Si **Ajustar** está activado, el valor de **Cuantizar duración** determina la densidad de las curvas de controlador creadas. Para curvas muy suaves, use valores de **Cuantizar duración** pequeños o desactive la función **Ajustar**. Cuidado con las curvas de controlador muy densas que pueden producir saltos o bloqueos en la reproducción MIDI.

Parábola

En este modo puede dibujar eventos en una curva parabólica. Esto proporciona curvas y fundidos más naturales.



Puede usar las teclas modificadoras para determinar la forma de la parábola.

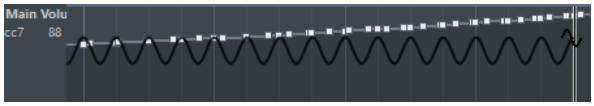
- Para invertir la curva parabólica, pulse **Ctrl/Cmd**.
- Para cambiar la posición de toda la curva, pulse **Alt/Opción**.
- Para aumentar o disminuir el exponente, pulse **Mayús**.

NOTA

Si **Ajustar** está activado, el valor de **Cuantizar duración** determina la densidad de las curvas de controlador creadas. Para curvas muy suaves, use valores de **Cuantizar duración** pequeños o desactive la función **Ajustar**. Cuidado con las curvas de controlador muy densas que pueden producir saltos o bloqueos en la reproducción MIDI.

Sinusoidal, triángulo y cuadrado

Estos modos crean diferentes curvas de formas de onda periódicas.



El valor de cuantización determina el periodo de la curva, que es la duración de un ciclo de curva. El valor de **Cuantizar duración** determina la densidad de los eventos.

NOTA

Si ajusta **Cuantizar duración** a **Enlazado a cuantización** e introduce datos en modo **Sinusoidal**, **Triángulo** o **Cuadrado**, la densidad de los eventos depende del factor de zoom.

Puede usar las teclas modificadoras para determinar la forma de la curva.

- Para cambiar la fase de inicio de la curva, pulse **Ctrl/Cmd**.
- Para cambiar la posición de toda la curva, pulse **Alt/Opción** - **Ctrl/Cmd**.
- Para cambiar la posición máxima de la curva triangular o el pulso de la curva cuadrada en modo **Triángulo** y **Cuadrado**, pulse **Mayús** - **Ctrl/Cmd**. Esto crea curvas suaves.
- También puede ajustar el periodo de la curva libremente pulsando la tecla **Mayús** al insertar eventos en modo **Sinusoidal**, **Triángulo**, o **Cuadrado**. Active **Ajustar**, pulse **Mayús** y haga clic y arrastre para establecer la duración de un periodo. La longitud del periodo será un múltiplo del valor de cuantización.

Pincel

En este modo, puede dibujar múltiples notas.

NOTA

Si **Ajustar** está activado, el valor de **Cuantizar duración** determina la densidad de las curvas de controlador creadas. Para curvas muy suaves, use valores de **Cuantizar duración** pequeños o desactive la función **Ajustar**. Cuidado con las curvas de controlador muy densas que pueden producir saltos o bloqueos en la reproducción MIDI.

Editor de eventos de controlador

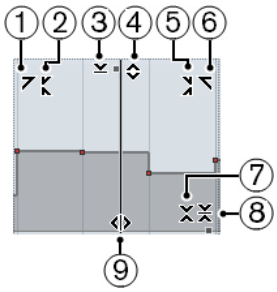
El editor de eventos de controlador le permite realizar más operaciones de escalado para la selección de rangos en curvas de controlador existentes.

- Para abrir el editor de eventos de controlador, active la herramienta **Seleccionar** y dibuje un rectángulo de selección en el carril del controlador.
- Para abrir el editor de eventos de controlador para los carriles de velocidad, seleccione varias notas MIDI en el visor de notas o active la herramienta **Seleccionar**, pulse **Alt** y arrastre un rectángulo de selección en el carril del controlador o para obtener la herramienta **Seleccionar**.

NOTA

El editor de eventos de controlador no está disponible en los carriles de **Articulación** o **Dinámicas**.

El editor de eventos de controlador tiene los siguientes controles inteligentes para modos de edición específicos:



1 Inclinar hacia la izquierda

Si hace clic en la esquina superior izquierda del editor, puede inclinar la parte izquierda de la curva. Esto le permite inclinar los valores de eventos al inicio de la curva hacia arriba o hacia abajo.

2 Comprimir hacia la izquierda

Si pulsa **Alt/Opción** y hace clic en la esquina superior izquierda del editor, puede comprimir o expandir la parte izquierda de la curva. Esto le permite comprimir o expandir los valores de eventos al inicio de la curva.

3 Escalar verticalmente

Si hace clic en el centro del borde superior del editor, puede escalar la curva verticalmente. Esto le permite aumentar o disminuir los valores de eventos de la curva en tanto por ciento.

4 Desplazar verticalmente

Si hace clic en el borde superior del editor, puede mover la curva entera verticalmente. Esto le permite aumentar o disminuir los valores de los eventos de valores de la curva.

5 Comprimir hacia la derecha

Si pulsa **Alt/Opción** y hace clic en la esquina superior derecha del editor, puede comprimir o expandir la parte derecha de la curva. Esto le permite comprimir o expandir los valores de eventos al final de la curva.

6 **Inclinar hacia la derecha**

Si hace clic en la esquina superior derecha del editor, puede inclinar la parte derecha de la curva. Esto le permite inclinar los valores de eventos al final de la curva hacia arriba o hacia abajo.

7 **Escalar alrededor del centro relativo**

Si pulsa **Alt/Opción** y hace clic en el borde derecho central del editor, puede escalar la curva relativa a su centro. Esto le permite aumentar o disminuir los valores de los eventos horizontalmente alrededor del centro del editor.

8 **Escalar alrededor del centro absoluto**

Si hace clic en la esquina central derecha del editor, puede escalar la curva de forma absoluta con su centro. Esto le permite aumentar o disminuir los valores de los eventos horizontalmente alrededor del centro del editor.

9 **Estirar**

Si hace clic en el borde inferior del editor, puede estirar la curva horizontalmente. Esto le permite mover los valores de eventos de la curva hacia la izquierda o hacia la derecha.

Seleccionar controladores automáticamente

Seleccionar controladores automáticamente selecciona automáticamente datos de controladores de las notas MIDI seleccionadas. Esto es útil, ya que los controladores seleccionados de notas se moverán al mover las notas correspondientes.

- Para mostrar **Seleccionar controladores automáticamente**, haga clic derecho en la barra de herramientas del **Editor de teclas** o del **Editor de percusión** y seleccione **Seleccionar controladores automáticamente**.



Si activa **Seleccionar controladores automáticamente**, los controladores que pertenecen a un evento de nota se seleccionan automáticamente al seleccionar el evento de nota.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas del editor de teclas en la página 871

Mover eventos en el visor de controladores

Puede desplazar eventos de una curva de controlador en el visor de controladores. Esto solo funciona para eventos de controlador de tipos de curva tales como controladores continuos, pitchbend, aftertouch y cambio de programa.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - Con la herramienta **Seleccionar**, arrastre para crear un rectángulo de selección que abarque los eventos que quiere mover.
   - En la barra de herramientas, active **Seleccionar controladores automáticamente**. En el visor de notas, seleccione las notas cuyos controladores quiera mover.
   - En el visor de notas, seleccione las notas cuyos controladores quiera mover y seleccione **Edición** > **Seleccionar** > **Seleccionar controladores en el rango de notas** para seleccionar los controladores dentro del rango de las notas seleccionadas.
2. Mueva los eventos de nota/controlador.

RESULTADO

Los eventos de controlador se mueven a la nueva posición. La opción Ajustar se tiene en consideración.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Seleccionar controladores en el rango de notas: usar contexto ampliado de notas en la página 1210

Editor de teclas

El **Editor de teclas** es el editor MIDI por defecto. Muestra las notas gráficamente en una cuadrícula al estilo pianola. El **Editor de teclas** le permite una edición detallada de notas y eventos que no son de nota, tales como controladores MIDI.

Puede abrir el **Editor de teclas** en una ventana aparte o en una pestaña en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**. Abrir el **Editor de teclas** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto** es útil si quiere tener acceso a las funciones del **Editor de teclas** en una zona fija de la ventana de **Proyecto**.

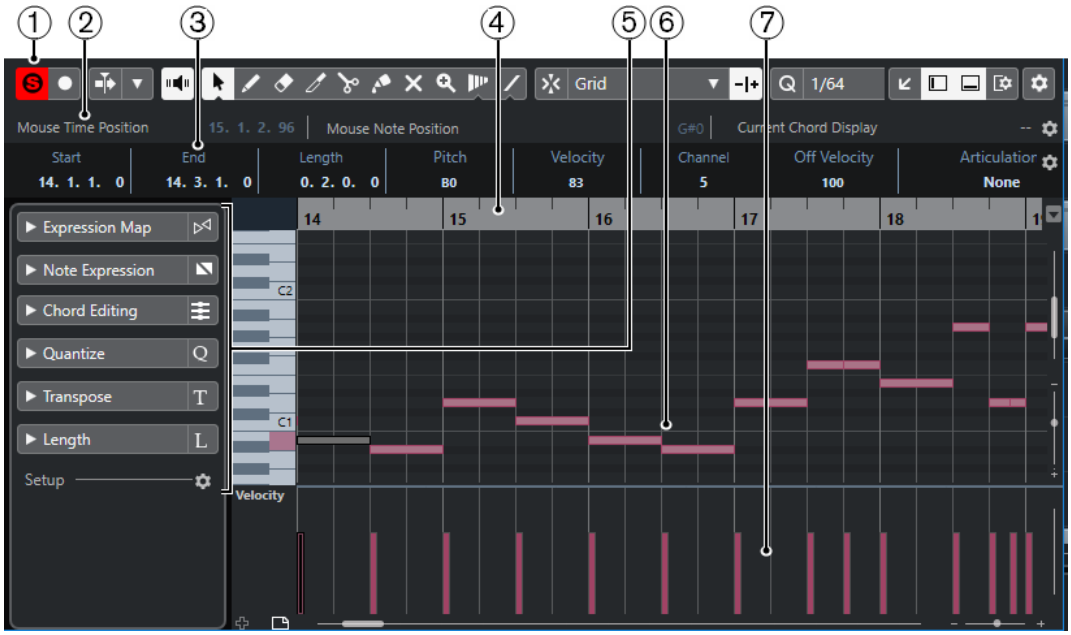
Para abrir una parte MIDI en el **Editor de teclas**, haga uno de lo siguiente:

- Haga doble clic en una parte MIDI, en la ventana de **Proyecto**.
- Seleccione una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** y pulse **Retorno** o **Ctrl/Cmd** - **E**.
- Seleccione una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** y seleccione **MIDI** > **Abrir editor de teclas**.
- En el diálogo **Comandos de teclado**, en la categoría **Editores**, asigne un comando de teclado a **Abrir editor de teclas**. Seleccione una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** y use el comando de teclado.

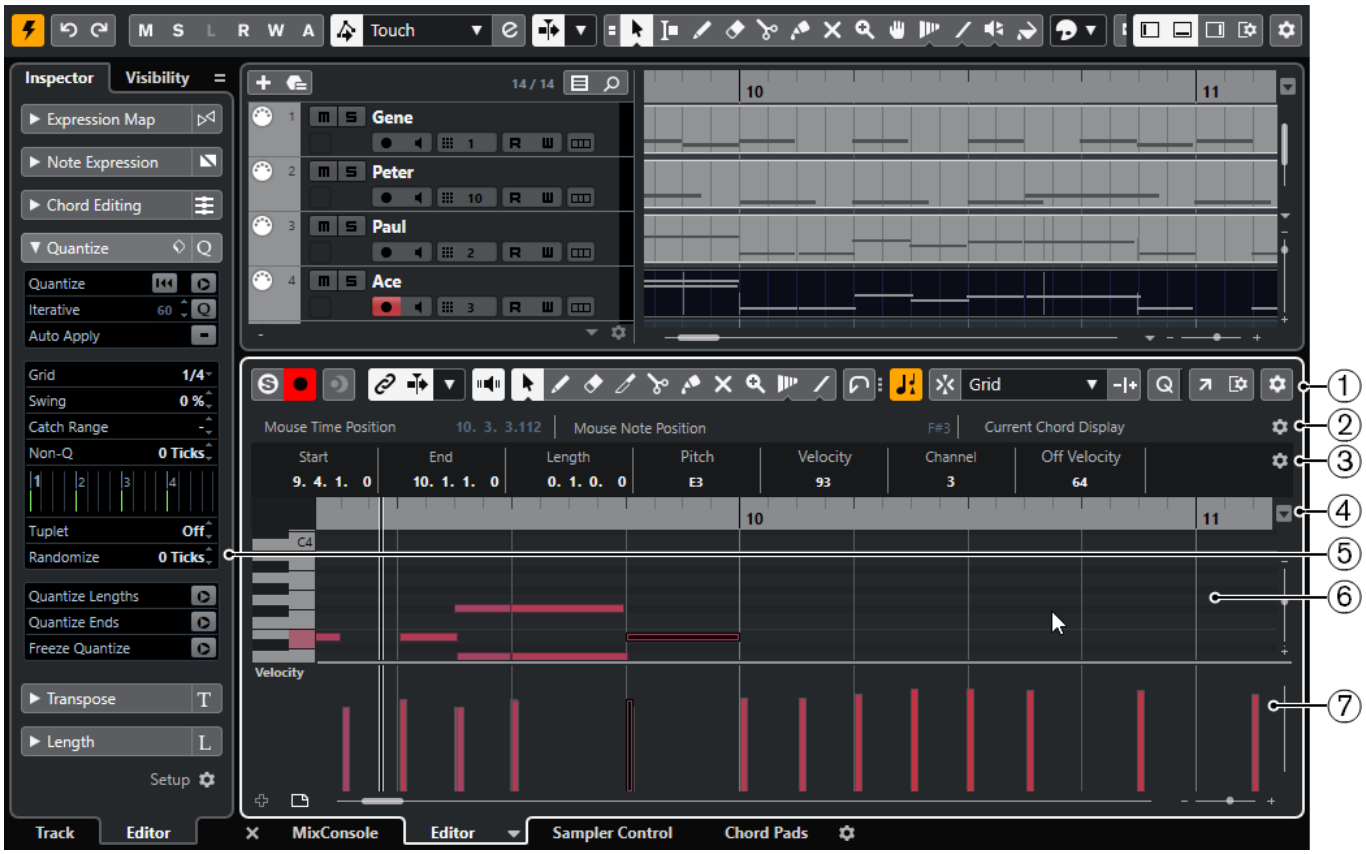
NOTA

Si selecciona **MIDI** > **Configurar preferencias de editores**, se abre el diálogo **Preferencias** en la página **Editores**. Haga sus cambios para especificar si quiere que los editores se abran en una ventana aparte, o si quiere que se abran en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

La ventana del **Editor de teclas**:



El **Editor de teclas** se muestra en la pestaña **Editor** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**:



El **Editor de teclas** se divide en varias secciones:

1 **Barra de herramientas**
Contiene herramientas y ajustes.

2 **Línea de estado**
Informa acerca de la posición de tiempo en ratón, el valor en ratón y el acorde actual.

3 **Línea de información**
Muestra información del evento de nota acerca de una nota MIDI seleccionada.

4 **Regla**
Muestra la línea de tiempo.

5 **Inspector** del **Editor de teclas**
Contiene herramientas y funciones para trabajar con datos MIDI.

6 **Visor de notas**
Contiene una rejilla donde las notas MIDI se muestran como rectángulos.

7 **Visor del teclado de piano**
Le ayuda a encontrar el número de nota correcto.

8 **Visor de controladores**
El área debajo del visor de notas consiste en uno o varios carriles de controlador.

NOTA

Puede activar/desactivar la línea de estado, la línea de información y los carriles de controladores haciendo clic en **Configurar disposición de ventanas**, en la barra de herramientas, y activando/desactivando las opciones correspondientes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Barra de herramientas del editor de teclas en la página 871
Línea de estado en la página 877
Inspector del editor de teclas en la página 878
Visor de notas en la página 882
Visor del teclado de piano en la página 883
Visor de controladores en la página 843

Barra de herramientas del editor de teclas

La barra de herramientas contiene herramientas y ajustes para el **Editor de teclas**.

- Para mostrar u ocultar los elementos de la barra de herramientas, haga clic derecho en la barra de herramientas y active o desactive los elementos.

Elementos por defecto

Editor en modo solo



Pone en solo al editor durante la reproducción si el editor tiene el foco.

Grabar en el editor



Activa la grabación de datos MIDI en el editor si el editor tiene el foco.

NOTA

Esto solo funciona si **Modo grabación MIDI** está ajustado a **Mezcla** o a **Reemplazar**.

Grabación retrospectiva

Insertar grabación MIDI retrospectiva en editor



Le permite recuperar las notas MIDI que haya tocado en modo detención o durante la reproducción.

Separador izquierdo

Separador izquierdo

Le permite usar el separador izquierdo. Las herramientas que se colocan a la izquierda del separador se muestran siempre.

Visibilidad de tonos

Visibilidad de tonos act./desact.



Desactive esto para mostrar todas las alturas tonales en el visor de notas. Active esto para reducir las alturas tonales en el visor de notas según la opción de visibilidad de tonos seleccionada.

Seleccionar opciones de visibilidad de tonos



Le permite determinar qué alturas tonales se muestran en el visor de notas:

- **Mostrar tonos con eventos** muestra solo las alturas tonales para las que los eventos están disponibles en el visor de notas.

- **Mostrar tonos del asistente de escalas** muestra solo las alturas tonales que coinciden con la escala musical que está seleccionada en la sección **Asistente de escalas** del **Inspector**.

Desplazamiento auto.

Enlazar cursores de proyecto y editor de zona inferior



Enlaza líneas de tiempo, cursores y factores de zoom de la pestaña **Editor** en la zona inferior y de la ventana de **Proyecto**.

NOTA

No puede activar **Enlazar cursores de proyecto y editor de zona inferior** si la opción **Bucle de pista independiente** está activa.

Desplazamiento auto.



Mantiene el cursor del proyecto visible durante la reproducción.

Seleccionar ajustes de auto desplazamiento



Le permite activar **Desplazamiento de página** o **Cursor estacionario** y activar **Suspender despl. auto. al editar**.

Realimentación acústica

Realimentación acústica



Reproduce eventos automáticamente cuando los mueve o los transpone, o cuando los crea dibujando.

Botones de herramientas

Seleccionar



Selecciona eventos y partes.

Dibujar



Dibuja eventos.

Borrar



Suprime eventos.

Trim



Recorta eventos.

Dividir



Divide eventos.

Pegar



Junta eventos de la misma altura tonal.

Enmudecer



Enmudece eventos.

Zoom



Hace zoom acercándose. Mantenga **Alt/Opción** y haga clic para hacer zoom alejando.

Time Warp



Ajusta las posiciones musicales de los eventos a posiciones de tiempo.

Línea



Crea una serie de eventos contiguos.

Seleccionar controladores automáticamente

Seleccionar controladores automáticamente



Selecciona automáticamente datos de controladores de las notas MIDI seleccionadas.

Bucle de pista independiente

Bucle de pista independiente



Activa/Desactiva el bucle de pista independiente.

NOTA

Si activa **Bucle de pista independiente**, la función **Enlazar cursores de proyecto y editor de zona inferior** se desactiva automáticamente en la pestaña **Editor** en la zona inferior.

Indicar transposiciones

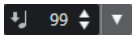
Indicar transposiciones



Le permite mostrar los tonos transpuestos de las notas MIDI.

Velocidad

Velocidad de inserción de notas



Le permite especificar un valor de velocidad para las nuevas notas.

Desplazar

Desplazar inicio hacia la izquierda



Aumenta la duración del evento seleccionado moviendo su inicio hacia la izquierda.

Desplazar inicio hacia la derecha



Disminuye la duración del evento seleccionado moviendo su inicio hacia la derecha.

Desplazar hacia la izquierda



Desplaza el evento seleccionado hacia la izquierda.

Desplazar hacia la derecha



Desplaza el evento seleccionado hacia la derecha.

Desplazar final hacia la izquierda



Disminuye la duración del evento seleccionado moviendo su final hacia la izquierda.

Desplazar final hacia la derecha



Aumenta la duración del evento seleccionado moviendo su final hacia la derecha.

Paleta de transposición

Hacia arriba



Transpone el evento seleccionado hacia arriba media nota.

Hacia abajo



Transpone el evento seleccionado hacia abajo media nota.

Desplazar más hacia arriba



Transpone el evento seleccionado hacia arriba una octava.

Desplazar más hacia abajo



Transpone el evento seleccionado hacia abajo una octava.

Ajustar

Ajustar act./desact.



Activa/desactiva la función **Ajustar** a la rejilla.

Tipo de ajuste



Le permite seleccionar una de las siguientes opciones de ajuste:

- **Rejilla** ajusta los eventos a la rejilla que esté seleccionada en el menú emergente **Presets de cuantización**.
- **Relativo a rejilla** mantiene las posiciones relativas al ajustar los eventos a la rejilla.
- **Eventos** ajusta los eventos al inicio o al final de los demás eventos.
- **Reorganizar** cambia el orden de los eventos si arrastra un evento hacia la izquierda o hacia la derecha de otros eventos.
- **Cursor** ajusta los eventos a la posición del cursor.

- **Rejilla + Cursor** ajusta los eventos a la rejilla de cuantización que esté seleccionada en el menú emergente **Presets de cuantización**, o a la posición del cursor.
- **Eventos + Cursor** ajusta los eventos al inicio o al final de los demás eventos, o a la posición del cursor.
- **Rejilla + Eventos + Cursor** ajusta los eventos a la rejilla de cuantización que esté seleccionada en el menú emergente **Presets de cuantización**, o al inicio o final de otros eventos, o a la posición del cursor.

Tipo de rejilla



Le permite seleccionar una de las siguientes opciones de rejilla:

- **Usar cuantización** activa una rejilla en la que los eventos se ajustan al valor seleccionado en el menú emergente **Presets de cuantización**.
- **Adaptar a zoom** activa una rejilla en la que los eventos se ajustan al nivel de zoom.

Cuantizar

Aplicar cuantización



Aplica los ajustes de cuantización.

Presets de cuantización



Le permite seleccionar un preset de cuantización o de groove.

Cuantización suave act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización suave.

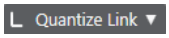
Abrir panel de cuantización



Abre el **Panel de cuantización**.

Cuantizar duración

Cuantizar duración



Le permite especificar un valor para cuantizar las duraciones de eventos.

Ajustes y selección de partes

Mostrar bordes de partes



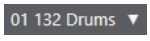
Muestra/Oculta los bordes de la parte MIDI activa, dentro de los localizadores izquierdo y derecho.

Editar solamente parte activa



Restringe las operaciones de edición a la parte activa.

Parte editada actualmente



Lista todas las partes que estaban seleccionadas cuando abrió el editor, y le deja activar una parte.

Introducción paso a paso/MIDI

Introducción paso a paso



Activa/Desactiva la introducción paso a paso MIDI.

Introducción MIDI/Introducción MIDI Note Expression



Activa/Desactiva la introducción MIDI y la introducción MIDI de note expression.

Modo inserción (desplazar eventos siguientes)



Desplaza todos los eventos de nota a la derecha de la posición de introducción paso a paso para hacerle sitio al evento de nota insertado.

NOTA

Esto solo funciona si la opción **Introducción paso a paso** está activada.

Registrar tono



Incluye el tono al insertar notas.

Registrar la velocidad de note on



Incluye la velocidad NoteOn al insertar notas.

Registrar la velocidad de note off



Incluye la velocidad NoteOff al insertar notas.

Colores de eventos

Colores de eventos



Le permite seleccionar colores de eventos.

Editar instrumento VST

Editar instrumento VST



Abre el instrumento VST al que la pista está enrutada.

Separador derecho

Separador derecho

Le permite usar el separador derecho. Las herramientas que se colocan a la derecha del separador se muestran siempre.

Controles de zona de ventana

Abrir en una ventana aparte



Este botón está disponible en la pestaña **Editor** en la zona inferior. Abre el editor en una ventana aparte.

Abrir en zona inferior



Este botón está disponible en la ventana del editor. Abre la pestaña **Editor** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

Configurar disposición de ventanas



Le permite configurar la disposición de ventanas.

Configurar barra de herramientas



Abre un menú emergente en el que puede configurar qué elementos de la barra de herramientas son visibles.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Zoom en editores MIDI en la página 836

Línea de estado

La línea de estado muestra información acerca de la posición de tiempo en ratón, el valor en ratón y el acorde actual.

- Para mostrar la línea de estado, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas y active **Línea de estado**.



Los estados de activado/desactivado de la línea de estado de la ventana del **Editor de teclas** y de la pestaña **Editor** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto** son independientes el uno del otro.

Posición de tiempo en ratón

Muestra la posición de tiempo exacta del puntero del ratón, dependiendo del formato de visualización de la regla seleccionado. Esto le permite editar o insertar notas en posiciones exactas.

Valor en ratón

Muestra el tono exacto de la posición del puntero del ratón en el visor de eventos. Esto facilita la búsqueda del tono correcto al introducir o transponer notas.

Si mueve el ratón en el visor de controlador, se muestra el valor del evento de controlador en la posición del cursor del ratón.

Visor de acorde actual

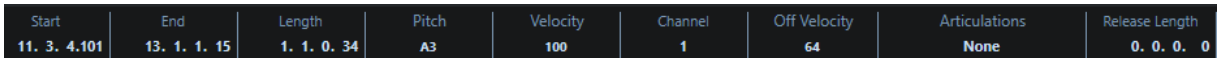
Cuando el cursor de proyecto está colocado sobre notas que forman un acorde, el acorde se muestra aquí.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Partes MIDI en bucle en la página 843

Línea de información

La línea de información muestra valores y propiedades de los eventos seleccionados. Si están seleccionadas varias notas, se muestran los valores de la primera nota en color.

- Para mostrar la línea de información, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas, y active **Línea de información**.



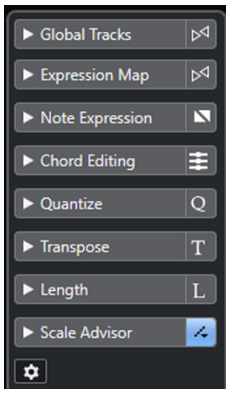
Los valores de duración y posición se visualizan en el formato de visualización de regla seleccionado.

Los estados de activado/desactivado de la línea de información de la ventana del **Editor de teclas** y de la pestaña **Editor** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto** son independientes el uno del otro.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editar eventos de nota en la línea de información en la página 841
Cambiar el formato de visualización de la regla en la página 835

Inspector del editor de teclas

En un editor MIDI, el **Inspector** se encuentra a la izquierda del visor de notas. El **Inspector** del **Editor de teclas** contiene herramientas y funciones para trabajar con datos MIDI.



Pistas globales

Le permite mostrar/ocultar pistas globales en el **Editor de teclas**. Esto le permite una mejor vista general del contexto del proyecto en el que está trabajando.

Expression Map

Le permite cargar un expression map. Los expression maps son útiles para trabajar con articulaciones.

Note Expression

Contiene funciones y ajustes relacionados con note expressions.

Edición de acordes

Le permite introducir acordes en lugar de notas únicas.

Cuantizar

Le permite acceder a los parámetros de cuantización principales. Estos son idénticos a las funciones del panel de **Cuantización**.

Transposición

Le permite acceder a los parámetros principales de transposición de eventos MIDI.

Duración

Contiene opciones relacionadas con la duración, similares a las del submenú **Funciones** del menú **MIDI**.

- Para cambiar la duración de los eventos MIDI seleccionados, o de todos los eventos de la parte activa si no hay eventos seleccionados, use el deslizador **Escalar duración/Escalar legato**.

  En el valor máximo las notas llegan al principio de la siguiente nota.
- Para hacer que los nuevos ajustes de duración sean permanentes, haga clic en **Congelar duraciones MIDI**.
- Para ajustar finamente la distancia entre dos notas consecutivas, use el deslizador **Solapado**.

  A **0 Tics**, el deslizador **Escalar duración/Escalar legato** extiende cada nota para que alcance exactamente la siguiente nota. Los valores positivos hacen que las notas se solapen y los negativos le permiten definir un pequeño hueco entre las notas.
- Para usar la función **Legato** o el deslizador para extender una nota hasta la siguiente nota seleccionada, active **Extender a siguiente seleccionada**.

  Esto es idéntico a activar la opción **Modo legato: Solo entre notas seleccionadas** en el diálogo de **Preferencias**.

Asistente de escalas

Le permite seleccionar una escala musical que resalta todos los eventos de nota cuyas alturas tonales pertenecen a esta escala.

Configurar inspector

Le permite abrir un diálogo para editar los ajustes del **Inspector** del editor. Haga clic en **Configurar inspector** y, en el menú emergente, seleccione **Configuración**.

NOTA

Si abre el **Editor de teclas** en la zona inferior, estas secciones se muestran en el **Inspector del editor** en la zona izquierda.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Expression maps en la página 941
Sección note expression del inspector en la página 960
Panel de cuantización en la página 309
Funciones de transposición en la página 340
Abrir el inspector del editor en la página 63
Pistas globales en el editor de teclas en la página 879
Asistente de escalas en el editor de teclas en la página 881

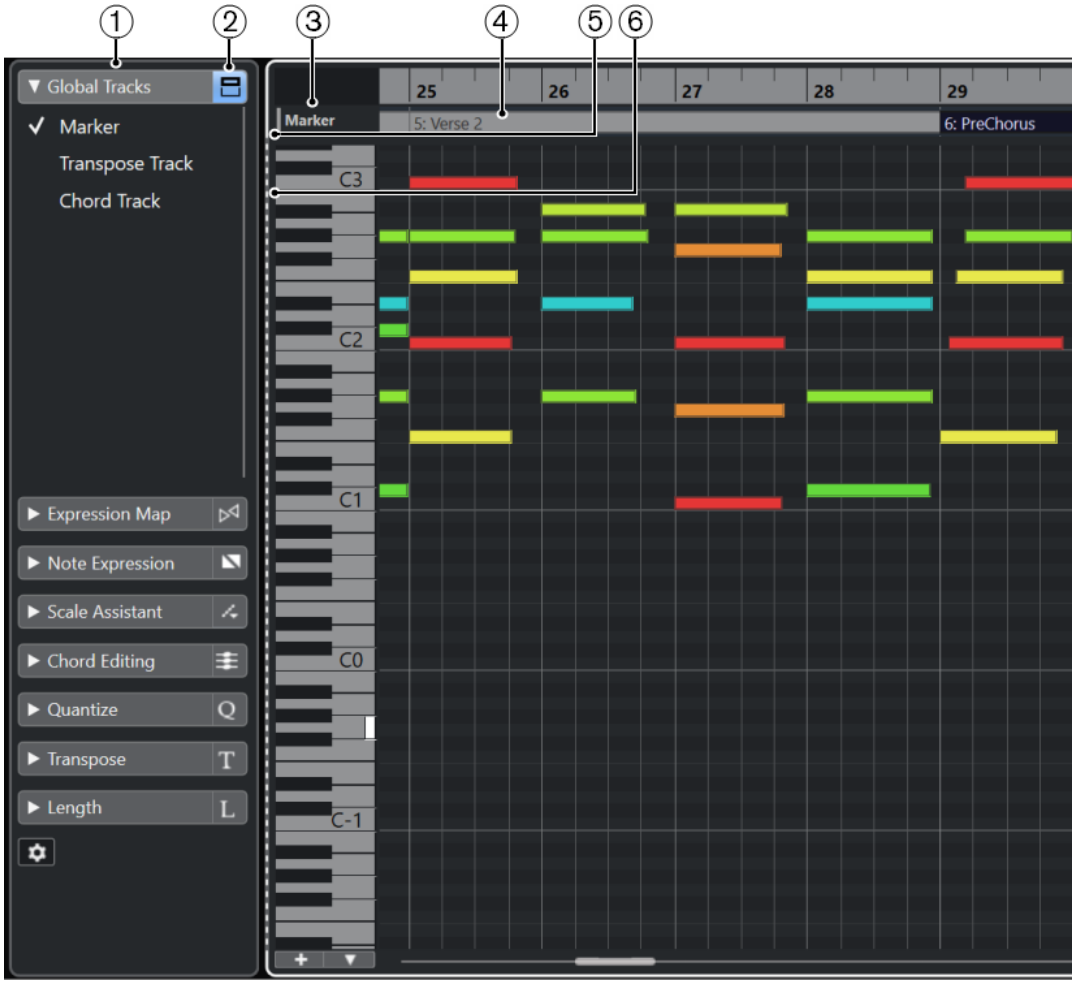
Pistas globales en el editor de teclas

La sección **Pistas globales** del **Inspector** del **Editor de teclas** le permite mostrar eventos en pistas globales en el **Editor de teclas** para que pueda verlos junto con los eventos MIDI.

Puede mostrar eventos de las pistas globales, como por ejemplo la pista de tempo, de tipo de compás, de acordes, de regla, de arreglo, de video, de marcador y de transposición en el **Editor de teclas**. De esta forma, puede editar eventos MIDI y ver el contexto del proyecto al mismo tiempo sin tener que cambiar a la ventana de **Proyecto**.

NOTA

La sección **Pistas globales** del **Inspector** solo está disponible si abre el **Editor de teclas** como una ventana separada. No está disponible en la zona inferior del editor.



1 Sección Pistas globales

La sección **Pistas globales** del **Inspector** del **Editor de teclas** lista todas las pistas globales que añadió a su proyecto. Para mostrar una pista global en la zona dedicada del **Editor de teclas**, debe activarla en la sección **Pistas globales**.

2 Mostrar/Ocultar pistas globales

Le permite mostrar/ocultar la lista de pistas y el visor de eventos de las pistas globales en el **Editor de teclas**.

3 Lista de pistas de las pistas globales

Muestra los nombres de las pistas y los colores de las pistas que están asignados a las pistas globales. Las pistas globales se muestran en el mismo orden que en la ventana de **Proyecto**. Esto también se aplica si trabaja con una lista de pistas dividida.

4 Visor de eventos de las pistas globales

La zona superior del **Editor de teclas** muestra el visor de eventos de las pistas globales.

5 Visor de eventos con foco en teclado

El visor de eventos que tiene el foco en el teclado, en este caso el visor de eventos de pistas globales, se indica mediante un marco resaltado de líneas sólidas.

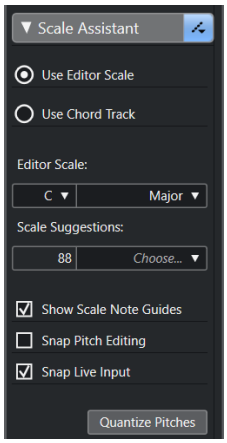
6 Visor de eventos no activo

El visor de eventos no activo, en este caso el visor de eventos de nota del **Editor de teclas**, se muestra mediante un marco de líneas discontinuas.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Mostrar/Ocultar las pistas globales en el editor de teclas en la página 887
Dividir la lista de pistas en la página 54
Foco en teclado en el editor de teclas en la página 889

Asistente de escalas en el editor de teclas

La sección **Asistente de escalas** del **Inspector** del **Editor de teclas** le ayuda a hacer coincidir eventos de nota a una escala musical.



Indicador de estado del asistente de escalas

Muestra el estado activado/desactivado del **Asistente de escalas**.

Usar escala del editor

Le permite seleccionar una escala para las notas en el visor de notas del **Editor de teclas**.

- **Escala del editor**

  Le permite seleccionar una escala.

- **Sugerencias de escala**

  Muestra el número de sugerencias de escala. Abra el menú emergente para seleccionar una sugerencia de escala. Para obtener sugerencias de escalas para notas específicas, debe seleccionarlas. Si ninguna nota está seleccionada, las sugerencias de escala se realizan para todas las notas.

Usar pista de acordes

Le permite seleccionar una escala basada en la pista de acordes.

- **Modo de pista de acordes**

  Le permite seleccionar si quiere usar los eventos de escala de la pista de acordes, los eventos de acorde o ambos para encontrar una escala.

Mostrar guías de notas de escala

Cambia el fondo del visor de eventos de nota según la escala seleccionada. Las alturas tonales que no pertenecen a la escala seleccionada se muestran con un fondo más oscuro.

Ajustar edición de tonos

Ajusta las alturas tonales o las notas a la escala seleccionada cuando las añade, edita o mueve.

NOTA

Ajustar edición de tonos no se aplica cuando cambia las alturas tonales usando el campo de valor **Altura tonal** en la línea de información o si graba notas a través de la entrada MIDI.

Ajustar entrada en directo

Automáticamente corrige las alturas tonales de notas entrantes según la escala seleccionada.

NOTA

Esto solo funciona si **Grabar en el editor** está activado.

Cuantizar tonos
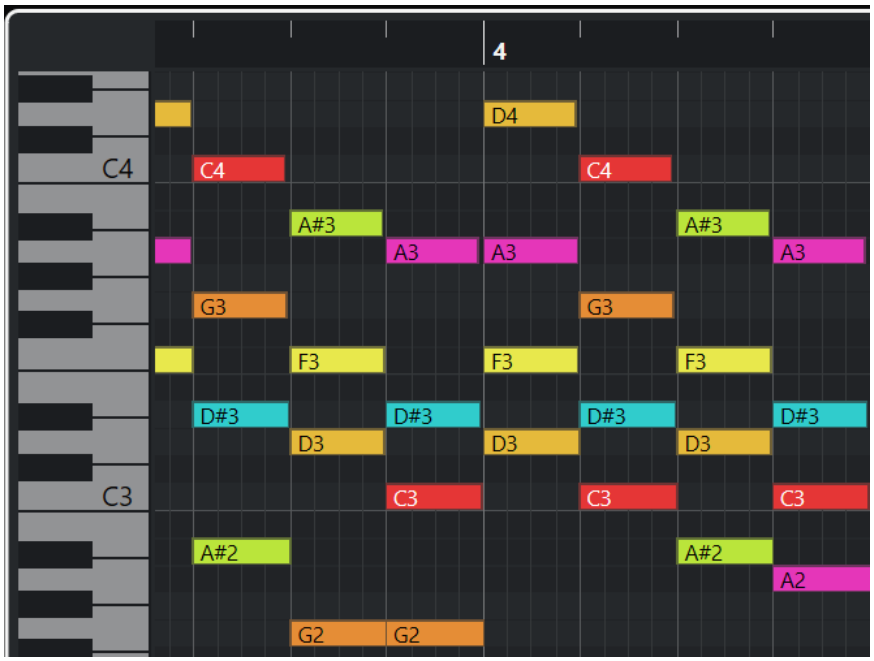
Cuantiza las alturas tonales de las notas seleccionadas a la altura tonal más cercana de la escala seleccionada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Visor de notas en la página 882
Usar Entrada en directo en la página 995
Menú Colores de eventos en la página 836
Diálogo Configuración de escala musical en la página 988
Hacer coincidir eventos de nota a una escala musical en la página 889
Usar la pista de acordes para hacer coincidir eventos de nota a una escala musical en la página 890
Cuantizar alturas tonales de notas MIDI a escalas musicales en la página 892
Pista de acordes en la página 979
Mapear alturas tonales de notas MIDI entrantes a escalas musicales en la página 892
Ajustar alturas tonales de notas MIDI a escalas musicales mientras se edita en la página 893

Visor de notas

El visor de notas es la zona principal del **Editor de teclas**. Contiene una rejilla donde los eventos de nota se muestran como rectángulos.



La amplitud de una caja corresponde a la duración de la nota. La posición vertical de una caja corresponde al número de nota (altura tonal), con las notas más altas en la parte de arriba de la rejilla.

Dependiendo del factor zoom, los eventos de nota muestran los nombres de las notas.

NOTA

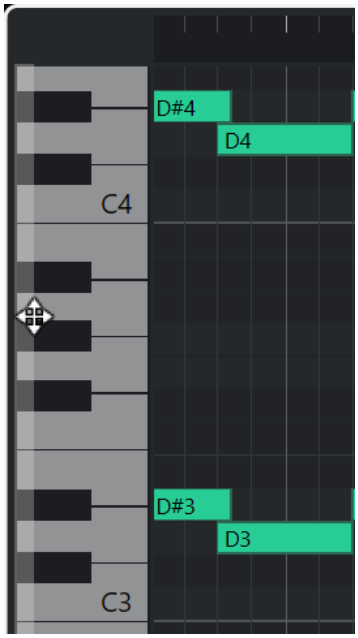
Puede cambiar el formato de nombrado y los nombres de las notas de las alturas tonales en la sección **Notación de tono** del diálogo **Preferencias** (página **Visualización de eventos—Acordes y tonos**).

Puede activar **Visibilidad de tonos act./desact.** en la barra de herramientas del **Editor de teclas** para mostrar solo las alturas tonales con eventos o las alturas tonales sugeridas por el **Asistente de escalas**. Esto oculta las teclas del teclado cuyas alturas tonales no se utilizan y muestran los nombres de las notas en las teclas restantes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Visor del teclado de piano en la página 883
Zoom en editores MIDI en la página 836
Notación de tono en la página 1213
Opciones de visibilidad de tonos en la página 886

Visor del teclado de piano

El visor del teclado de piano se muestra a la izquierda del visor de notas en el **Editor de teclas**.



El teclado de piano le da una orientación visual sobre las posiciones de las alturas tonales en el visor de notas, ayudándole a encontrar alturas tonales de notas específicas.

Puede hacer clic en una tecla para escuchar el tono y el sonido del instrumento conectado.

Si mueve el ratón al extremo izquierdo del visor del teclado de piano, el puntero del ratón cambia, permitiéndole desplazarse hacia arriba y hacia abajo, y hacer zoom acercándose y alojándose del visor del teclado:

- Arrastre hacia arriba/abajo para desplazarse hacia arriba/abajo en el visor del teclado de piano.
- Arrastre hacia la izquierda/derecha para hacer zoom acercándose/alejándose del visor del teclado de piano.

Las teclas C (Do) muestran los nombres de las notas de las alturas tonales correspondientes.

Puede activar **Visibilidad de tonos act./desact.** en la barra de herramientas del **Editor de teclas** para mostrar solo las alturas tonales con eventos o las alturas tonales sugeridas por el **Asistente de escalas**. Esto oculta las teclas del teclado cuyas alturas tonales no se utilizan y muestran los nombres de las notas en las teclas restantes.

NOTA

Puede cambiar el formato de nombrado y los nombres de las notas de las alturas tonales en la sección **Notación de tono** del diálogo **Preferencias** (página **Visualización de eventos—Acordes y tonos**).

Si selecciona eventos de nota en el visor de eventos, las teclas correspondientes en el visor del teclado de piano se muestran en el mismo color que el evento de nota.

Si mueve el puntero del ratón en el visor de eventos, se resalta la posición de la altura tonal correspondiente en el visor del teclado de piano.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Visor de notas en la página 882
Editor de teclas en la página 869
Notación de tono en la página 1213
Opciones de visibilidad de tonos en la página 886

Mostrar alturas tonales específicas en el editor de teclas

Puede definir qué alturas tonales son visibles en el visor de eventos y en el visor del teclado de piano del **Editor de teclas**. Ocultando las alturas tonales que no necesita, puede ahorrar espacio en pantalla. Esto es útil si añade eventos de nota que abarcan más de una octava y quiere visualizarlos todos, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas del **Editor de teclas**, abra el menú emergente **Seleccionar opciones de visibilidad de tonos**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Para mostrar solo las alturas tonales para las que los eventos están disponibles en el visor de notas, seleccione **Mostrar tonos con eventos**.

     NOTA

     Si edita múltiples partes MIDI, se tienen en cuenta las alturas tonales de todos los eventos de nota en las diferentes partes MIDI. Las alturas tonales visibles se actualizan según la selección de partes MIDI en la ventana de **Proyecto**.

   - Para mostrar solo las alturas tonales que coinciden con la escala musical que está seleccionada en la sección **Asistente de escalas** del **Inspector** del **Editor de teclas**, seleccione **Mostrar tonos del asistente de escalas**.

RESULTADO

El visor de notas y el visor del teclado de piano se cambian según sus ajustes.

EJEMPLO

Si seleccionó **Mostrar tonos del asistente de escalas** en el menú emergente **Seleccionar opciones de visibilidad de tonos** y el **Asistente de escalas** utiliza una escala específica, pero algunas de las notas en el visor de notas no coinciden con la escala, esto está indicado por el color de los eventos de nota y por la marca de exclamación en la tecla correspondiente en el visor del teclado.



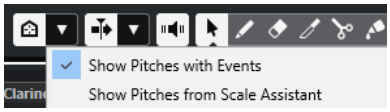
VÍNCULOS RELACIONADOS

Opciones de visibilidad de tonos en la página 886
Barra de herramientas del editor de teclas en la página 871
Visor de notas en la página 882
Visor del teclado de piano en la página 883

Opciones de visibilidad de tonos

Las opciones de visibilidad de tonos le permiten mostrar u ocultar alturas tonales específicas del visor de eventos del **Editor de teclas** y del visor del teclado de piano. Las opciones de visibilidad de tonos se guardan con el programa. Si un ajuste lleva a una situación en la que no se muestran las alturas tonales, en su lugar se muestran todas las alturas tonales.

- Para abrir las opciones de visibilidad de tonos, haga clic en **Seleccionar opciones de visibilidad de tonos** en el **Editor de teclas**.



Están disponibles las siguientes opciones:

Mostrar tonos con eventos

Le permite mostrar solo las alturas tonales para las que los eventos están disponibles en el visor de notas.

NOTA

Si edita múltiples partes MIDI, se tienen en cuenta las alturas tonales de todos los eventos de nota en las diferentes partes MIDI. Las alturas tonales visibles se actualizan según la selección de partes MIDI en la ventana de **Proyecto**.

Mostrar tonos del asistente de escalas

Le permite mostrar solo las alturas tonales que coinciden con la escala musical que está seleccionada en la sección **Asistente de escalas** del **Inspector** del **Editor de teclas**.

- **Usar escala del editor**

  Muestra solo las notas que coinciden con la escala del editor.

  NOTA

  Si el visor de notas contiene eventos de nota en las alturas tonales que no coinciden con la escala seleccionada, las teclas correspondientes en el visor del teclado se muestran con una marca de exclamación. Si activa la opción **Escala/Acordes** en el menú emergente **Colores de eventos** en la barra de herramientas del **Editor de teclas**, los eventos de nota que no coinciden se muestran en un color diferente.

- **Usar pista de acordes**

  Muestra solo las notas que coinciden con la pista de acordes. El **Modo de pista de acordes** que seleccionó para el **Asistente de escalas** determina si las alturas tonales de la escala, del acorde o ambas son visibles.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Menú Colores de eventos en la página 836
Visor del teclado de piano en la página 883
Visor de notas en la página 882
Mostrar alturas tonales específicas en el editor de teclas en la página 885

Edición de la altura tonal con visibilidad de tonos reducida

Si edita las alturas tonales y redujo la visibilidad de tonos usando una de las opciones de **Seleccionar opciones de visibilidad de tonos**, debe tener en cuenta algún comportamiento general del programa.

Como norma general, solo puede mover eventos de nota a posiciones de alturas tonales que sean visibles. Esto se aplica a mover eventos de nota hacia arriba/hacia abajo con el ratón, usando los comandos de teclado correspondientes o usando las teclas de cursor.

Excepciones

Si quiere acceder a posiciones de alturas tonales específicas que no se visualizan, tiene las siguientes posibilidades:

- Para mover eventos de nota a posiciones de alturas tonales que no son visibles, use el campo de valor **Altura tonal** en la línea de información.
- Para mover eventos de nota por octavas, seleccione el evento de nota y pulse **Mayús**-**Flecha arriba** para moverla una octava hacia arriba o **Mayús**-**Flecha abajo** para moverla una octava hacia abajo.
- Para mover notas de acorde, abra la sección **Edición de acordes** y active una opción en la sección **Inversiones** o **Eliminar notas**.

En todos estos casos, el visor de notas y el visor del teclado de piano se extienden para mostrar las nuevas alturas tonales.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Opciones de visibilidad de tonos en la página 886
Visor de notas en la página 882
Visor del teclado de piano en la página 883

Operaciones con el editor de teclas

Esta sección describe las principales operaciones de edición dentro del **Editor de teclas**.

Mostrar/Ocultar las pistas globales en el editor de teclas

Puede mostrar las pistas globales y sus eventos en el **Editor de teclas**.

PRERREQUISITO

- En la ventana de **Proyecto**, ha añadido al menos una pista global, como por ejemplo la pista de tempo, de tipo de compás, de acordes, de regla, de arreglo, de video, de marcador o de transposición.
- En la lista de pistas, ha establecido el orden de las pistas como quiere que se muestren en el **Editor de teclas**.
- Opcional: En la ventana de **Proyecto**, ha activado **Mostrar escalas** para la pista de acordes.
- Opcional: En la ventana de **Proyecto**, ha definido un **Límite superior del tempo visible** y un **Límite inferior del tempo visible** para la pista de tempo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione una parte MIDI en la ventana de **Proyecto**.
2. Seleccione **MIDI** > **Abrir editor de teclas** para abrir el **Editor de teclas** en una ventana aparte.

   La sección **Pistas globales** se muestra en el **Inspector**. Su lista de pistas muestra una lista de las pistas globales disponibles de su proyecto.

   NOTA

   La sección **Pistas globales** del **Inspector** no está disponible en la zona inferior del editor.

3. En la lista de pistas de la sección **Pistas globales**, active las pistas que quiere mostrar en el **Editor de teclas**.

RESULTADO

Las pistas globales que activó se muestran encima del visor de notas.

La configuración de pistas globales del **Editor de teclas** se guarda con el proyecto.

NOTA

Si su pista contiene pistas globales, también puede activarlas y mostrarlas junto con sus eventos en el **Editor de teclas** haciendo clic en **Configurar disposición de ventanas** de la barra de herramientas y activando **Pistas globales**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Inspector del editor de teclas en la página 878
Pistas globales en el editor de teclas en la página 879
Controles de la pista de acordes en la página 157
Controles de pista de tempo en la página 160
Editar eventos en pistas globales en la página 888

Editar eventos en pistas globales

Puede seleccionar, añadir y editar eventos en el visor de eventos de pistas globales del **Editor de teclas**. Todos los cambios que realice se sincronizan con el visor de eventos de la ventana de **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: Asegúrese de que el visor de eventos de pistas globales tenga el foco en el teclado y haga zoom acercándose/alejándose de las pistas globales usando **Mayús** - **H** o **Mayús** - **G**.
2. Opcional: Cambie la altura de una pista global haciendo clic en su borde inferior en la lista de pistas y arrastrando hacia arriba o hacia abajo.

   NOTA

   Las pistas que se muestran en el visor de eventos de pistas globales tienen por defecto una altura de pista de 1 fila, excepto la pista de tempo y la pista de acordes que tienen una altura de 2 filas, y la pista de video que tiene una altura de 3 filas. Puede adaptar estas alturas según sus necesidades. La altura de la pista de regla no se puede cambiar.

3. Haga uno de lo siguiente:
   - Aplique los métodos de edición habituales en uno o varios eventos en el visor de eventos de pistas globales.
   - Use los botones de herramientas de la barra de herramientas del **Editor de teclas**.
   - Seleccione un evento en el visor de eventos de pistas globales y use la línea de información para editar parámetros de eventos específicos.

RESULTADO

Todos los cambios que realice incluyendo la selección de pista se sincronizan con el visor de eventos de la ventana de **Proyecto**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Foco en teclado en el editor de teclas en la página 889
Botones de herramientas en la página 872
Ajustar la altura de pista en la página 179

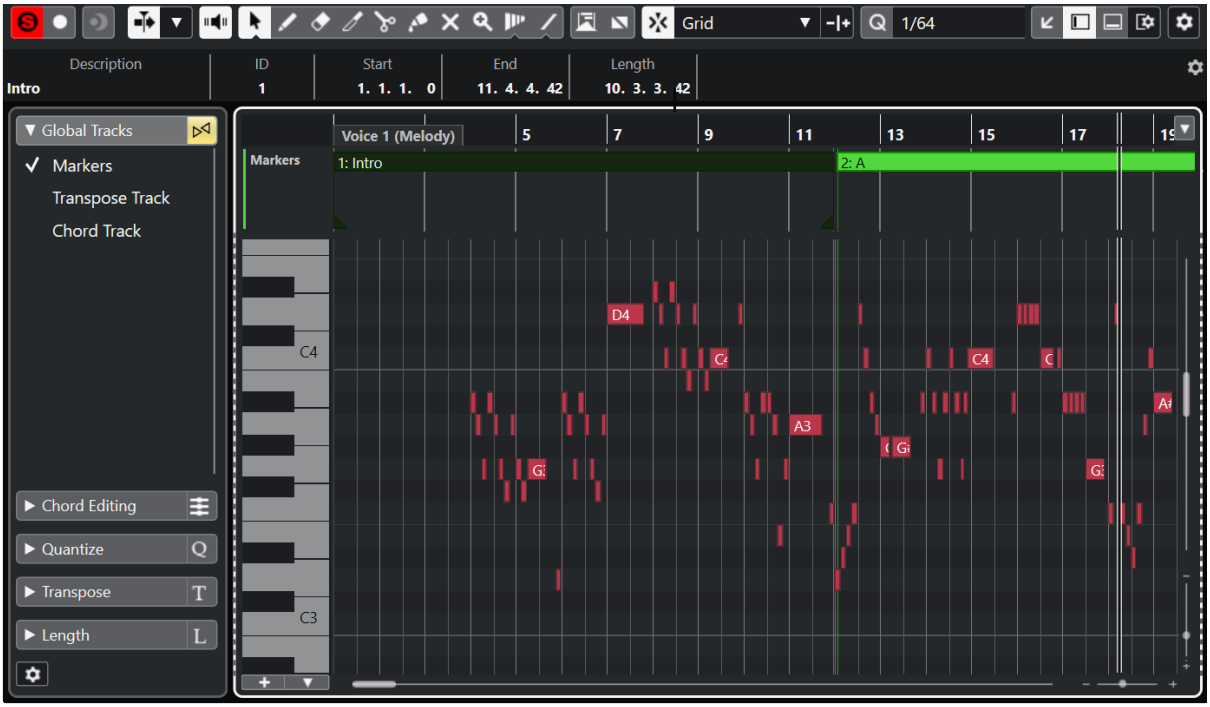
Gestión de pistas en la página 164

Foco en teclado en el editor de teclas

Las distintas zonas de la ventana del **Editor de teclas** se pueden controlar usando comandos de teclado. Para asegurarse de que un comando de teclado tiene efecto en una zona específica debe asegurarse de que esta zona tiene el foco en el teclado.

Las siguientes zonas de la ventana del **Editor de teclas** pueden tener el foco en el teclado:

- Visor de eventos de pistas globales
- Visor de notas del **Editor de teclas**



El visor de eventos de pistas globales tiene el foco en el teclado.

Si una zona tiene el foco en el teclado, está indicado por un marco resaltado de líneas sólidas. La zona no activa se muestra con un marco de líneas discontinuas.

NOTA

Puede cambiar el color del foco en el diálogo **Preferencias** (página **Interfaz de usuario—Esquemas de colores**).

VÍNCULOS RELACIONADOS

Editar eventos en pistas globales en la página 888
Mostrar/Ocultar las pistas globales en el editor de teclas en la página 887
Pistas globales en el editor de teclas en la página 879
Foco en teclado en la ventana de proyecto en la página 81
Activar foco en teclado para una zona en la página 82

Hacer coincidir eventos de nota a una escala musical

Puede seleccionar una escala musical que se basa en todos o algunos eventos de nota en el **Editor de teclas** y hacerla coincidir con eventos de notas.

PROCEDIMIENTO

1. Abra una parte MIDI en el **Editor de teclas**.
2. Abra la sección **Asistente de escalas** del **Inspector** y active **Usar escala del editor**.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione algunos eventos de nota en el visor de notas si quiere obtener sugerencias de escalas musicales que coincidan con esas notas.
   - Deseleccione todos los eventos de nota en el visor de notas si quiere obtener sugerencias de escalas musicales que coincidan con todas las notas de la parte MIDI.
4. Active **Mostrar guías de notas de escala**.

   Esto cambia el fondo del visor de eventos según la escala seleccionada para que las alturas tonales que no pertenecen a la escala se muestren con un fondo más oscuro.
5. En la barra de herramientas del **Editor de teclas**, establezca los **Colores de eventos** a **Escala/Acordes**.

   Esto cambia los colores de los eventos de nota en el visor de eventos según si las alturas tonales coinciden o no con la escala musical seleccionada.

   NOTA

   Para ver el esquema de colores del modo de color seleccionado, abra el menú emergente **Colores de eventos** y seleccione **Configuración**.
6. Abra el menú emergente **Sugerencias de escala** y seleccione una de las opciones.
7. Opcional: En la barra de herramientas del **Editor de teclas**, abra el menú emergente **Seleccionar opciones de visibilidad de tonos** y seleccione **Mostrar tonos del asistente de escalas**.

   Esto filtra el visor de notas y el visor del teclado de piano para que solo muestren las alturas tonales que coinciden con la escala musical seleccionada.

RESULTADO

El color de fondo del visor de eventos y del visor de notas le proporciona una guía visual para editar las alturas tonales de las notas.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Si necesita más ayuda para hacer coincidir los eventos de nota con las alturas tonales más cercanas de la escala musical seleccionada, puede hacer clic en **Cuantizar tonos** para cuantizar las alturas tonales de notas MIDI ya existentes, activar **Ajustar edición de tonos** para ajustar las alturas tonales de las notas MIDI mientras se edita, o **Ajustar entrada en directo** para mapear las alturas tonales de las notas de MIDI entrante.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Usar la pista de acordes para hacer coincidir eventos de nota a una escala musical en la página 890
Asistente de escalas en el editor de teclas en la página 881
Mostrar alturas tonales específicas en el editor de teclas en la página 885
Ajustar alturas tonales de notas MIDI a escalas musicales mientras se edita en la página 893
Mapear alturas tonales de notas MIDI entrantes a escalas musicales en la página 892
Cuantizar alturas tonales de notas MIDI a escalas musicales en la página 892

Usar la pista de acordes para hacer coincidir eventos de nota a una escala musical

Puede seleccionar una escala musical que está definida por acordes o escalas en la pista de acordes y hacer coincidir eventos de nota con ella.

PRERREQUISITO

Ha añadido una pista de acordes con algunos eventos de acorde a su proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. Abra una parte MIDI en el **Editor de teclas**.
2. Opcional: Abra la sección **Pistas globales** y active la pista de acordes como una pista global.
   Esto le permite ver eventos de acorde y de escala en el **Editor de teclas**.
3. Abra la sección **Asistente de escalas** del **Inspector**, y active **Usar pista de acordes**.
4. Abra el menú emergente **Modo de pista de acordes** y haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione **Escalas** si quiere hacer coincidir eventos de nota con eventos de escala en la pista de acordes.
   - Seleccione **Acordes** si quiere hacer coincidir eventos de nota con eventos de acorde en la pista de acordes.
   - Seleccione **Acordes y escalas** si quiere hacer coincidir eventos de nota con eventos de acorde y de escala en la pista de acordes.
5. Active **Mostrar guías de notas de escala**.
   Esto cambia el fondo del visor de eventos según la escala seleccionada para que las alturas tonales que no pertenecen a la escala se muestren con un fondo más oscuro.
6. En la barra de herramientas del **Editor de teclas**, establezca los **Colores de eventos** a **Escala/Acordes**.
   Esto cambia los colores de los eventos de nota en el visor de eventos según si las alturas tonales coinciden o no con la escala musical seleccionada.

   NOTA

   Para ver el esquema de colores del modo de color seleccionado, abra el menú emergente **Colores de eventos** y seleccione **Configuración**.
7. Opcional: En la barra de herramientas del **Editor de teclas**, abra el menú emergente **Seleccionar opciones de visibilidad de tonos** y seleccione **Mostrar tonos del asistente de escalas**.
   Esto filtra el visor de notas y el visor del teclado de piano para que solo muestren las alturas tonales que coinciden con la escala musical seleccionada.

RESULTADO

El color de fondo del visor de eventos y del visor de notas le proporciona una guía visual para editar las alturas tonales de las notas.

NOTA

Como puede haber añadido diferentes eventos de escala/acorde en posiciones de tiempo específicas, las indicaciones de escala en el fondo del visor de eventos y en los eventos de nota cambian a lo largo de la línea de tiempo.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Si necesita más ayuda para hacer coincidir los eventos de nota con las alturas tonales más cercanas de la escala musical seleccionada, puede hacer clic en **Cuantizar tonos** para cuantizar las alturas tonales de notas MIDI ya existentes, activar **Ajustar edición de tonos** para ajustar las alturas tonales de las notas MIDI mientras se edita, o activar **Ajustar entrada en directo** para mapear las alturas tonales de las notas de MIDI entrante.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Menú Colores de eventos en la página 836

Hacer coincidir eventos de nota a una escala musical en la página 889
Asistente de escalas en el editor de teclas en la página 881
Mostrar alturas tonales específicas en el editor de teclas en la página 885
Pista de acordes en la página 979
Mostrar/Ocultar las pistas globales en el editor de teclas en la página 887

Cuantizar alturas tonales de notas MIDI a escalas musicales

Puede cuantizar las alturas tonales de notas MIDI a la altura tonal más cercana de la escala seleccionada.

PRERREQUISITO

En el **Editor de teclas**, ha seleccionado una escala para sus notas MIDI o ha seleccionado un **Modo de pista de acordes**.

PROCEDIMIENTO

1. Abra la sección **Asistente de escalas** del **Inspector**.
2. Opcional: Active **Mostrar guías de notas de escala**.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione las notas en el visor de eventos de nota cuyas alturas tonales quiera cuantizar.
   - Deseleccione todas las notas en el visor de eventos de nota para cuantizar todas las alturas tonales de las notas de la parte MIDI.
4. Haga clic en **Cuantizar tonos**.

RESULTADO

Todas las alturas tonales de las notas que no coincidan con la escala seleccionada se cuantizan a las alturas tonales más cercanas de la escala.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Hacer coincidir eventos de nota a una escala musical en la página 889
Usar la pista de acordes para hacer coincidir eventos de nota a una escala musical en la página 890
Asistente de escalas en el editor de teclas en la página 881
Ajustar alturas tonales de notas MIDI a escalas musicales mientras se edita en la página 893
Mapear alturas tonales de notas MIDI entrantes a escalas musicales en la página 892
Cuantizar alturas tonales de notas MIDI a escalas musicales en la página 892

Mapear alturas tonales de notas MIDI entrantes a escalas musicales

Al monitorizar o grabar en el **Editor de teclas**, puede mapear las alturas tonales de notas de MIDI entrantes a las alturas tonales más cercanas de la escala seleccionada.

PRERREQUISITO

En el **Editor de teclas**, ha seleccionado una escala para las notas MIDI o ha seleccionado un **Modo de pista de acordes**.

PROCEDIMIENTO

1. Abra la sección **Asistente de escalas** del **Inspector**.
2. Active **Mostrar guías de notas de escala**.
3. En la barra de herramientas del **Editor de teclas**, active **Grabar en el editor**.

4. Haga clic en **Iniciar** en el panel de **Transporte** o en la **Barra de transporte** para empezar la reproducción.
5. Active **Ajustar entrada en directo**.
6. Toque o grabe algunas notas en su teclado MIDI.

RESULTADO

Las alturas tonales de las notas tocadas o grabadas se mapean automáticamente a la escala seleccionada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Hacer coincidir eventos de nota a una escala musical en la página 889
Usar la pista de acordes para hacer coincidir eventos de nota a una escala musical en la página 890
Asistente de escalas en el editor de teclas en la página 881
Usar Entrada en directo en la página 995

Ajustar alturas tonales de notas MIDI a escalas musicales mientras se edita

Puede ajustar las alturas tonales de notas MIDI a las alturas tonales más cercanas de la escala seleccionada mientras edita en el **Editor de teclas**.

PRERREQUISITO

En el **Editor de teclas**, ha seleccionado una escala para sus notas MIDI o ha seleccionado un **Modo de pista de acordes**.

PROCEDIMIENTO

1. Abra la sección **Asistente de escalas** del **Inspector**.
2. Active **Mostrar guías de notas de escala**.
3. Active **Ajustar edición de tonos**.
4. Haga uno de lo siguiente:
   - Inserte un evento de nota con la herramienta **Dibujar**, la herramienta **Seleccionar** o con la herramienta **Línea**.
   - Arrastre un evento de nota hacia arriba o hacia abajo con el ratón.
   - Seleccione un evento de nota y use las teclas **Flecha arriba** / **Flecha abajo**.

RESULTADO

Las notas se ajustan a las alturas tonales de la escala seleccionada. No puede colocar notas en las alturas tonales fuera de la escala. Si selecciona múltiples notas y las mueve a diferentes alturas tonales, todas las notas seleccionadas se ajustan a las alturas tonales de la escala seleccionada.

NOTA

Ajustar edición de tonos no se aplica cuando cambia las alturas tonales usando el campo de valor **Altura tonal** en la línea de información o si graba notas a través de la entrada MIDI.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Hacer coincidir eventos de nota a una escala musical en la página 889
Usar la pista de acordes para hacer coincidir eventos de nota a una escala musical en la página 890
Asistente de escalas en el editor de teclas en la página 881
Dibujar eventos de nota con la herramienta de dibujar en la página 894

Insertar eventos de nota con la herramienta de selección en la página 894
Dibujar eventos de nota con la herramienta de línea en la página 895
Mover y transponer eventos de nota en la página 896
Modificar valores de notas mientras se insertan notas en la página 895

Insertar eventos de nota con la herramienta de selección

Puede insertar eventos de nota con la herramienta **Seleccionar**.

PRERREQUISITO

Ha configurado la duración del valor de cuantización de los eventos de nota en el menú emergente **Cuantizar duración** de la barra de herramientas.

PROCEDIMIENTO

- En el visor de notas, haga doble clic con la herramienta **Seleccionar** en la posición en la que quiere insertar una nota.

RESULTADO

Se inserta una nota en la posición en la que hace doble clic, con la duración que ha configurado en el menú emergente **Cuantizar duración**.

Suprimir eventos de nota

PROCEDIMIENTO

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Seleccione la herramienta **Borrar** y haga clic en el evento.
  - Seleccione la herramienta **Seleccionar** y haga doble clic sobre el evento.

    NOTA

    Si **Doble clic abre el editor de Note Expression** está activado en la barra de herramientas del **Editor de teclas**, hacer doble clic en un evento de nota abre el editor de Note Expression en su lugar.

RESULTADO

Se suprime el evento de nota.

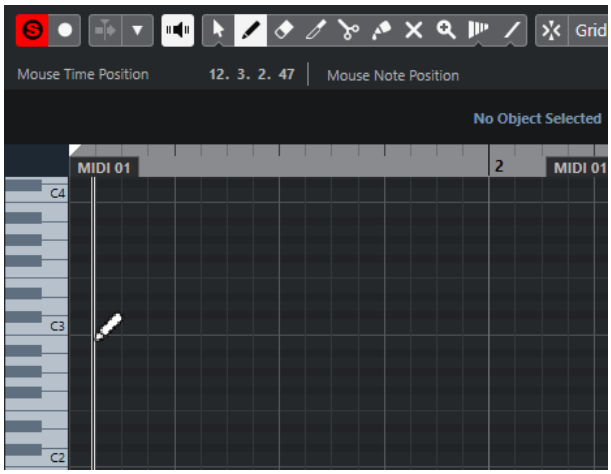
VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas del editor de teclas en la página 871
Editor de eventos note expression en la página 968

Dibujar eventos de nota con la herramienta de dibujar

La herramienta **Dibujar** le permite insertar un solo evento de nota en el visor de notas.

Cuando mueve el cursor dentro del visor de notas, su posición se indica en la línea de estado. Su altura tonal se indica tanto con la línea de estado como con el teclado de piano a la izquierda.



- Para dibujar una nota, haga clic en el visor de notas.

  El evento de nota tiene la duración establecida en el menú **Cuantizar duración**.
- Para dibujar eventos de nota más largos, haga clic y arrastre en el visor de notas.

  La duración del evento de nota es un múltiple del valor Cuantizar duración. Si **Cuantizar duración** está en **Enlazado a cuantización**, el valor del evento viene determinado por la rejilla de cuantización. La función **Ajustar** se tiene en consideración.

NOTA

Para pasar temporalmente de la herramienta **Seleccionar** a la herramienta **Dibujar**, mantenga pulsado **Alt/Opción**.

Modificar valores de notas mientras se insertan notas

Al insertar eventos de nota, puede modificar valores específicos de notas sobre la marcha.

- Para editar la velocidad de nota, arrastre hacia arriba o hacia abajo.
- Para editar el tono de nota, mantenga pulsado **Alt/Opción** y arrastre hacia arriba o hacia abajo.
- Para editar la duración de nota, arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Para editar la posición de tiempo, mantenga pulsado **Mayús** y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.

NOTA

Puede activar/desactivar **Ajustar** temporalmente manteniendo pulsado **Ctrl/Cmd**.

Dibujar eventos de nota con la herramienta de línea

En el visor de notas, la herramienta **Línea** le permite dibujar series de eventos de nota contiguos a lo largo de diferentes formas de línea.

- Para crear eventos de nota contiguos, haga clic y arrastre en el visor de eventos de nota.
- Para restringir el movimiento a solo horizontal, pulse **Ctrl/Cmd** y arrastre.

  Las notas tienen la misma altura tonal.

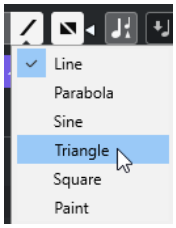
Si **Ajustar** está activado, los eventos de nota y de controlador se colocan y redimensionan de acuerdo con los valores **Cuantizar** y **Cuantizar duración**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Modos de la herramienta de línea en la página 896

Modos de la herramienta de línea

La herramienta **Línea** le permite crear series de eventos de nota contiguos a lo largo de diferentes formas de línea. También puede editar varios eventos de controlador a la vez.

- Para abrir los modos de la herramienta **Línea**, haga clic en **Línea**.



Están disponibles los siguientes modos de línea:

Línea

Si esta opción está activada, puede hacer clic y arrastrar para insertar eventos de nota en el visor de notas a lo largo de una línea recta en cualquier ángulo. Use esta opción para editar datos de controladores a lo largo de una línea recta en el visor de controladores.

Parábola, Sinusoidal, Triángulo, Cuadrado

Estos modos insertan eventos de nota a lo largo de las diferentes formas de curva.

Pincel

Este modo le permite insertar eventos de nota dibujando en el visor de notas.

Mover y transponer eventos de nota

Hay varias opciones para mover y transponer eventos de nota.

- Para mover eventos de nota en el editor, seleccione la herramienta **Seleccionar** y arrástrelos a una nueva posición.

  Todos los eventos de nota seleccionados se desplazan, manteniendo sus posiciones relativas. La opción **Ajustar** se tiene en consideración.
- Para permitir solo el movimiento horizontal o solo el movimiento vertical, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** mientras arrastra.
- Para mover eventos de nota a través de los botones de la paleta de **Desplazar** en la barra de herramientas, seleccione los eventos de nota y haga clic en un botón de **Desplazar**.

  Esto mueve los eventos de notas seleccionados por el valor **Ajustar** en la lista de sonidos de percusión.
- Para mover eventos de nota a la posición del cursor del proyecto, seleccione los eventos de nota y seleccione **Editar** > **Mover a** > **Cursor**.
- Para mover un evento de nota usando la línea de información, seleccione un evento de nota y edite la **Posición** o **Altura tonal** en la línea de información.
- Para transponer eventos de nota, seleccione los eventos de nota y use los botones de la **Paleta de transposición** en la barra de herramientas, o las teclas **Flecha arriba**/**Flecha abajo**.

  La transposición también se verá afectada por el ajuste de transposición global.
- Para transponer eventos de nota usando el diálogo **Configuración de transposición**, seleccione los eventos de nota y seleccione **MIDI** > **Configuración de transposición**.

- Para transponer eventos de nota en pasos de una octava, pulse **Mayús** y use las teclas de **Flecha arriba** / **Flecha abajo**.

NOTA

- Cuando mueve los eventos de nota seleccionados a otra posición, también lo hacen los controladores de estos eventos de nota.
- También puede ajustar la posición de los eventos de nota cuantizando.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Configuración de transposición en la página 823

Redimensionar eventos de nota

Haga uno de lo siguiente:

- Para redimensionar el evento de nota, colóquese con la herramienta **Seleccionar** al inicio o final de un evento de nota y arrastre el cursor del ratón hacia la izquierda o derecha.
- Para aplicar corrección de tiempo y datos de note expression a un controlador que está asociado con el evento de nota que redimensiona, active **Redimensionar con alteración de la duración** en la herramienta **Seleccionar** antes de redimensionar la nota.
- Para desplazar las posiciones de inicio o final de las notas seleccionadas en pasos de acuerdo al valor de **Cuantizar duración** en la barra de herramientas, use los botones **Desplazar inicio/final** en la paleta **Desplazar**.
- Seleccione una nota y ajuste su duración en la línea de información.
- Seleccione **Dibujar** y arrastre hacia la izquierda o derecha dentro del visor de notas para dibujar una nota.

  La duración del evento de nota resultante es un múltiplo del valor **Cuantizar duración** en la barra de herramientas.
- Seleccione **Trim** y recorte el final o el inicio de los eventos de nota.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Opciones de configuración en la página 1191
Reglas de edición de valores en la línea de información en la página 59
Usar la herramienta de recortar (trim) en la página 897
Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar con alteración de la duración en la página 219

Usar la herramienta de recortar (trim)

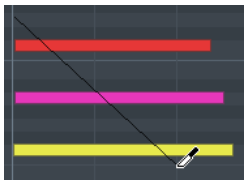
La herramienta **Trim** le permite cambiar la longitud de los eventos de nota cortando el principio o final de las notas. Al usar la herramienta **Trim**, moverá los eventos de nota-on o nota-off para una o varias notas a la posición que defina con el ratón.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Trim** en la barra de herramientas.

   El puntero del ratón se convertirá en un símbolo de cuchillo.
2. Para editar una nota individual, haga clic en ella.

   El rango entre el puntero del ratón y el fin de la nota será eliminado. Use la información de nota del ratón en la línea de estado para localizar exactamente la posición sobre la que realizar el recorte.
3. Para editar varias notas, haga clic con el ratón y arrastre sobre las notas.



Por defecto, la herramienta **Trim** elimina el final de las notas. Para recortar el inicio de las notas, pulse **Alt** mientras arrastra. Cuando arrastra a lo largo de varias notas, se muestra una línea. Las notas se recortan a lo largo de esta línea. Si pulsa **Ctrl/Cmd** mientras arrastra, obtiene una línea de corte vertical, permitiéndole ajustar el mismo tiempo de inicio y fin de nota a todas las notas editadas. Puede cambiar los comandos de teclado de la herramienta **Trim** en el diálogo de **Preferencias** (página **Opciones de edición–Modificadores de herramientas**).

Dividir eventos de nota

- Para dividir la nota en la posición en la que señale, seleccione **Dividir** y haga clic en una nota.

  Si se seleccionan varias notas, todas se dividirán por el mismo punto. La opción Ajustar se tiene en consideración.
- Para dividir todas las notas que intersectan con la posición del cursor del proyecto, seleccione **Editar** > **Funciones** > **Dividir en el cursor**.
- Para dividir todas las notas que intersectan con los localizadores izquierdo o derecho, en las posiciones de los localizadores, seleccione **Editar** > **Funciones** > **Dividir bucle**.

Pegar eventos de nota

Puede juntar eventos de nota de la misma altura tonal.

- Para pegar eventos de nota, seleccione **Pegar** y haga clic en un evento de nota.

  El evento de nota se pega junto con el siguiente evento de nota de la misma altura tonal. El resultado es un evento de nota más largo que abarca desde el principio de la primera nota hasta el final de la segunda nota. Se aplican las propiedades (velocidad, tono, etc.) del primer evento de nota.

Cambiar el tono de los acordes

Puede usar los botones de tipo de acorde para cambiar el tono de los acordes.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** del **Editor de teclas**, abra la sección **Edición de acordes**.
2. En el visor de notas, seleccione las notas que quiera editar.

   Si el acorde es reconocido, se indicará la nota fundamental, el tipo de acorde, y las tensiones en el campo **Tipo de acorde**. Esto también funciona con notas arpegiadas.
3. En la sección **Edición de acordes**, active uno de los botones de **Acordes de 3 notas/Tríadas** o de los botones de **Acordes de 4 notas**.

   Se transponen las notas seleccionadas para que así concuerden con el tipo de acorde seleccionado.
4. Use las teclas **Flecha arriba**/**Flecha abajo** para cambiar el tono del acorde.

Cambiar el voicing de acordes

PROCEDIMIENTO

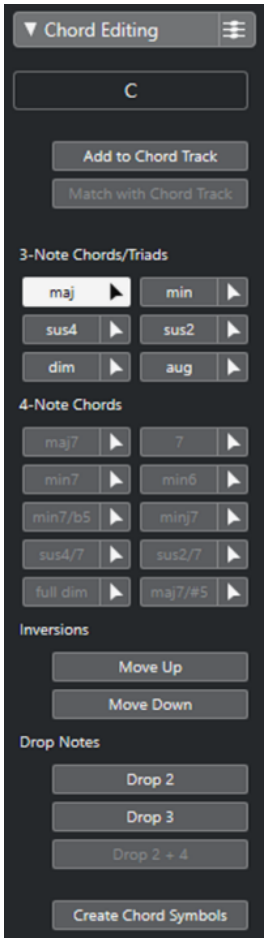
1. En el **Inspector** del **Editor de teclas**, abra la sección **Edición de acordes**.
2. En el visor de notas, seleccione las notas que quiera editar.
3. En la sección **Edición de acordes**, use los botones **Inversiones** y los botones **Eliminar notas** para cambiar el voicing.

RESULTADO

Se transponen las notas seleccionadas para que así concuerden con el tipo de acorde seleccionado.

Sección Edición de acordes

La sección **Edición de acordes** en el **Inspector** del **Editor de teclas** le permite insertar y editar acordes, y cambiar voicings.



Tipo de acorde de notas seleccionadas

Muestra el tipo de acorde de los acordes seleccionados.

Añadir a la pista de acordes

Añade el acorde indicado en el campo **Tipo de acorde de notas seleccionadas** a la pista de acordes. El evento de acorde se inserta en la posición de la pista de acordes que se corresponde con la posición de las notas MIDI. Se sobrescribe cualquier evento de acorde que estuviera en esa posición.

Adaptar a la pista de acordes

Aplica los eventos de acorde de la pista de acordes a las notas seleccionadas en el Editor MIDI. El evento de acorde que es efectivo en la posición de la primera nota seleccionada se aplica a las notas seleccionadas, que se transponen en consecuencia. Solo se aplica el tipo de acorde básico. Las tensiones no se tienen en cuenta.

Solo se aplica el primer evento de acorde efectivo.

Acordes de 3 notas/Tríadas

Le permite insertar tríadas al visor de notas. También puede hacer clic en uno de los botones **Acordes de 3 notas/Tríadas** para transponer las notas seleccionadas para que concuerden con el tipo de acorde seleccionado.

Acordes de 4 notas

Le permite insertar acordes de 4 notas al visor de notas. También puede hacer clic en uno de los botones **Acordes de 4 notas** para transponer las notas seleccionadas para que concuerden con el tipo de acorde seleccionado.

Inversiones - Hacia arriba



Invierte la nota más baja del acorde. Las notas correspondientes se transponen todas las octavas que sea necesario.

Inversiones - Hacia abajo



Invierte la nota más alta del acorde. Las notas correspondientes se transponen todas las octavas que sea necesario.

Eliminar notas - Drop 2



Mueve la segunda nota más alta de un acorde una octava más abajo.

Eliminar notas - Drop 3



Mueve la tercera nota más alta de un acorde una octava más abajo.

Eliminar notas - Drop 2 + 4



Mueve la segunda y cuarta notas más altas de un acorde una octava más abajo.

Crear símbolos de acorde

Realiza un análisis de acorde de las notas seleccionadas. Si no hay nada seleccionado, se analiza la parte MIDI entera.

Insertar acordes

Puede usar las herramientas de la sección **Edición de acordes** del **Inspector** del **Editor de teclas** para insertar y editar acordes.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** del **Editor de teclas**, abra la sección **Edición de acordes**.
2. Seleccione la herramienta **Insertar** a la derecha del tipo de acorde que quiera insertar.
3. Haga clic en el visor de nota y arrastre hacia la izquierda o la derecha para determinar la duración del acorde. Arrastre hacia arriba o hacia abajo para determinar su altura tonal.

   Para cambiar el tipo de acorde mientras inserta acordes, mantenga pulsado **Alt** y arrastre hacia arriba o hacia abajo.

Si la opción **Realimentación acústica** está activada, oirá el acorde mientras arrastra. Una descripción emergente (tooltip) indica la nota fundamental y el tipo de acorde del acorde insertado. Se tienen en cuenta las opciones **Posición ajuste** y **Cuantizar duración**.

Aplicar eventos de acorde a eventos de nota

Puede aplicar eventos de acorde desde la pista de acordes a las notas en el Editor MIDI.

PRERREQUISITO

Crear una pista de acorde y añadir eventos de acorde.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el editor MIDI.
2. En el **Inspector** del **Editor de teclas**, abra la sección **Edición de acordes**.
3. Seleccione **Adaptar a la pista de acordes**.

RESULTADO

El primer evento de acorde de la pista de acordes se aplica a las notas seleccionadas. Solo se aplica el tipo de acorde básico. Las tensiones no se tienen en cuenta.

Gestión de drum maps

Cuando un drum map está asignado a una pista de instrumento o MIDI, el **Editor de teclas** muestra los nombres de sonidos de percusión como están definidos en el drum map. Esto le permite usar el **Editor de teclas** para editar percusión, por ejemplo, al editar duraciones de notas de percusión o al editar varias partes para identificar eventos de percusión.

El nombre del sonido de percusión se muestra en las siguientes ubicaciones:

- En la línea de información, en el campo **Altura tonal**.
- En la línea de estado, en el campo **Valor en ratón**.
- En el evento de nota, si el factor de zoom es lo suficientemente alto.
- Al arrastrar un evento de nota.

Gestión de expression maps

Cuando se asigne un expression map a una pista MIDI, las articulaciones musicales que se definan para el mapa se mostrarán en las siguientes ubicaciones del **Editor de teclas**:

- En la línea de información, en el campo **Articulaciones**.
- En el carril de controlador.
- En el evento de nota, si el factor de zoom vertical es lo suficientemente alto.

Datos de note expression

El **Editor de teclas** es el editor principal para trabajar con note expression.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Expression maps en la página 941

Editar eventos de nota a través de introducción MIDI

Puede oír directamente los resultados de su edición. Editar las propiedades de los eventos de nota a través de MIDI puede ser una forma rápida de, por ejemplo, establecer el valor de velocidad de un evento de nota.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de Teclas**, seleccione el evento de nota que quiera editar.
2. Haga clic en **Entrada MIDI** en la barra de herramientas.
   La edición a través de MIDI está activa.
3. Use los botones de nota de la barra de herramientas para decidir qué propiedades se cambian según la entrada MIDI.
   Puede habilitar la edición de altura tonal, velocidad de note on/off. Por ejemplo, puede obtener los valores de altura tonal y velocidad de las notas que entran vía MIDI, pero los valores de note off se mantienen como están.
4. Toque una nota en su instrumento MIDI.

RESULTADO

La nota seleccionada coge la altura tonal, velocidad y/o velocidad de note-off de la nota reproducida. La próxima nota de la parte editada se selecciona automáticamente para facilitarle la edición rápida de notas en serie.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

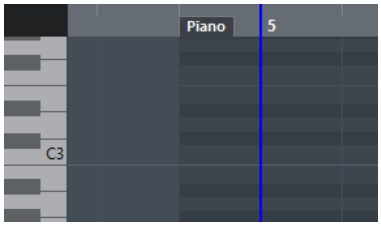
Para probar otro ajuste, seleccione la nota de nuevo y toque una nota en su instrumento MIDI.

Introducción paso a paso

La introducción paso a paso, o la grabación paso a paso, le permite introducir eventos de nota o acordes uno a uno, sin tener que preocuparse sobre la temporización. Esto es muy útil, por ejemplo, cuando sabe tocar la parte que quiere grabar pero no es capaz de tocarla con la precisión que desearía.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas, active **Introducción paso a paso**.
2. Use los botones de nota de la derecha para determinar qué propiedades incluir cuando se insertan los eventos de nota.
   Por ejemplo, puede incluir la velocidad de note-on y/o de note-off de las notas tocadas. También puede desactivar la propiedad de altura tonal, en tal caso todas las notas tendrán un tono C3, sin importar las que toque.
3. Haga clic en cualquier lugar del visor de notas para establecer la posición de inicio del primer evento de nota o acorde.
   La posición de la introducción paso a paso se muestra como una línea vertical en el visor de notas.



4. Especifique el espaciado de eventos de nota y la duración de las notas con los menús emergentes de **Cuantizar** y **Cuantizar duración**.

Los eventos de nota que inserta se colocan según el valor **Cuantizar** y tienen la duración del valor **Cuantizar duración**.

NOTA

Si **Cuantizar duración** está en **Enlazado a cuantización**, la duración de nota también viene determinada el valor **Cuantizar**.

5. Interprete el primer evento de nota o acorde en su instrumento MIDI.
   El evento de nota o acorde aparecerá en el editor y la posición de la introducción paso a paso avanzará un paso el valor de cuantización.

   NOTA

   Si **Modo inserción (desplazar eventos siguientes)** está activado, todos los eventos de nota a la derecha de la posición de introducción paso a paso se mueven para hacerle sitio al evento de nota o acorde insertado.

6. Continúe de la misma forma con el resto de eventos de nota y acordes.
   Puede ajustar los valores **Cuantizar** o **Cuantizar duración** para cambiar la temporización o las duraciones de los eventos de nota. También puede mover la posición de la introducción paso a paso pulsando en cualquier lugar del visor.
   Para insertar un silencio, pulse la tecla **Flecha derecha**. Esto hará avanzar un paso la posición de la introducción paso a paso.
7. Cuando haya acabado, haga clic en el botón **Introducción paso a paso** de nuevo para desactivarlo.

Editor de percusión

El **Editor de percusión** es el editor a usar cuando está editando partes de batería o percusión.

Puede abrir el **Editor de percusión** en una ventana aparte o en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**. Abrir el **Editor de percusión** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto** es útil si quiere tener acceso a las funciones del **Editor de percusión** en una zona fija de la ventana de **Proyecto**.

Para abrir una parte MIDI en el **Editor de percusión**, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** y seleccione **MIDI** > **Abrir editor de percusión**.

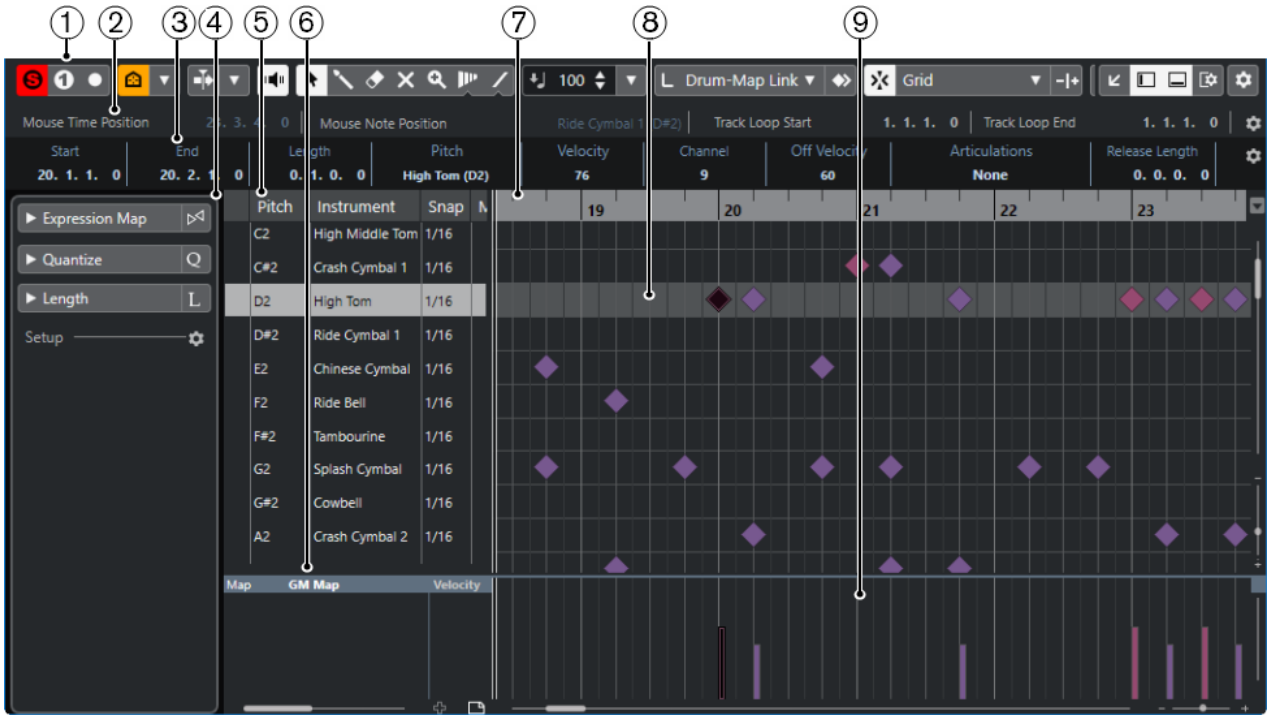
Si la pista MIDI tiene un drum map asignado y las opciones **El contenido del editor sigue a la selección de eventos** y **Usar editor de percusión cuando un drum map está asignado** están activadas en el diálogo de **Preferencias** (página **Editores**), puede hacer lo siguiente para abrir una parte MIDI en el **Editor de percusión**:

- Haga doble clic en una parte MIDI, en la ventana de **Proyecto**.
- Seleccione una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** y pulse **Retorno** o **Ctrl/Cmd** - **E**.
- Seleccione una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** y seleccione **MIDI** > **Abrir editor de percusión**.
- En el diálogo **Comandos de teclado** de la categoría **Editores**, asigne un comando de teclado a **Abrir editor de percusión**. Seleccione una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** y use el comando de teclado.

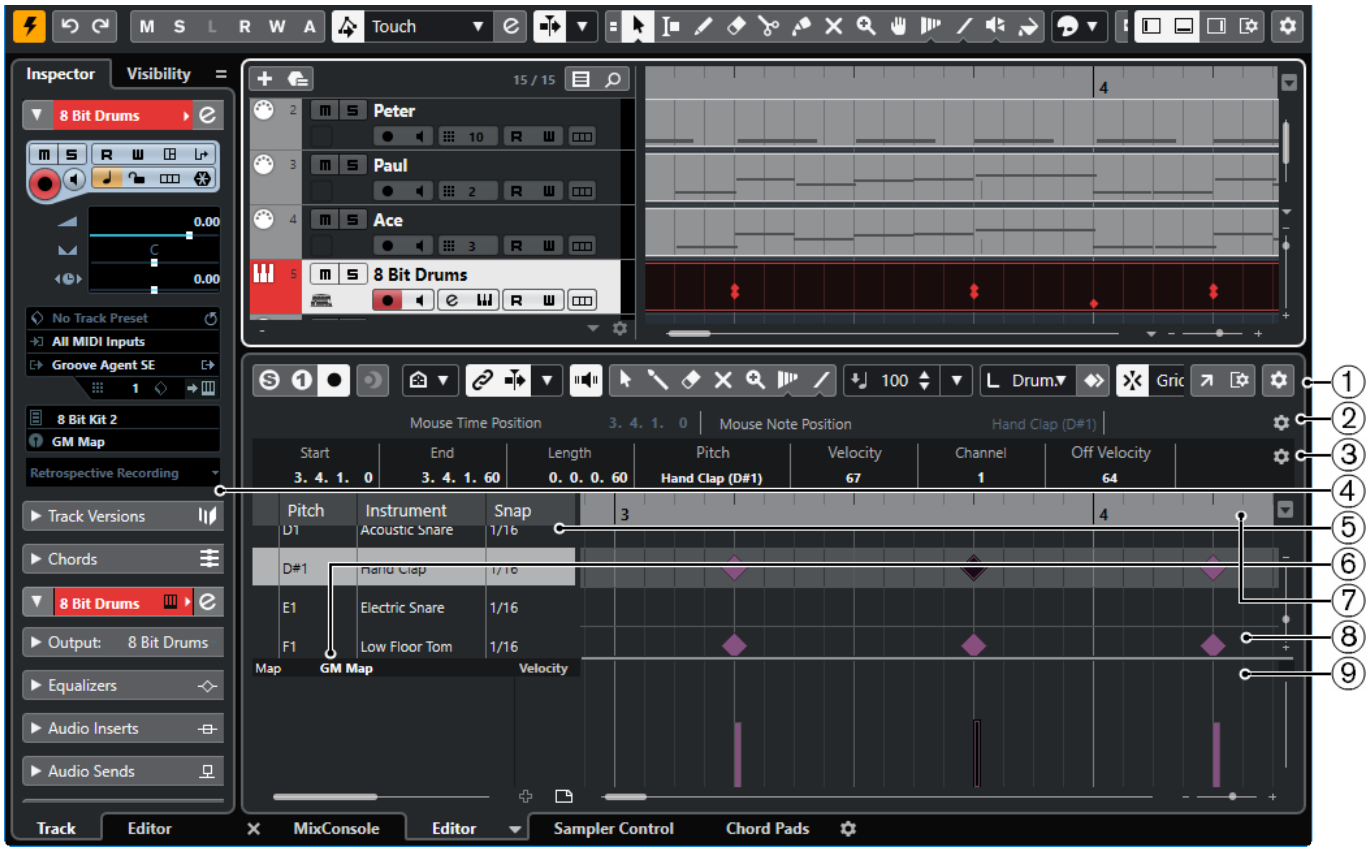
NOTA

Si selecciona **MIDI** > **Configurar preferencias de editores**, se abre el diálogo **Preferencias** en la página **Editores**. Haga sus cambios para especificar si quiere que el **Editor de percusión** se abra en una ventana aparte, o si quiere que se abra en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

La ventana del **Editor de percusión**:



El **Editor de percusión** se muestra en la pestaña **Editor** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**:



El **Editor de percusión** se divide en varias secciones:

1 **Barra de herramientas**

Contiene herramientas y ajustes.

2 **Línea de estado**

Informa acerca de la posición de tiempo en ratón y del valor en ratón.

3 **Línea de información**

Muestra información acerca del evento seleccionado.

4 **Inspector** del **Editor de percusión**

Contiene herramientas y funciones para trabajar con datos MIDI.

5 **Lista de sonidos de percusión**

Lista todos los sonidos de percusión.

6 **Drum map**

Le permite seleccionar el drum map de la pista editada, o una lista de nombres de sonidos de percusión.

7 **Regla**

Muestra la línea de tiempo.

8 **Visor de notas**

Contiene una rejilla en la que se muestran las notas.

9 **Visor de controladores**

El área debajo del visor de notas consiste en uno o varios carriles de controlador.

NOTA

Puede activar/desactivar la línea de estado, la línea de información y los carriles de controladores haciendo clic en **Configurar disposición de ventanas**, en la barra de herramientas, y activando/desactivando las opciones correspondientes.

Barra de herramientas del editor de percusión

La barra de herramientas contiene herramientas y varios ajustes para el **Editor de percusión**.

- Para mostrar u ocultar los elementos de la barra de herramientas, haga clic derecho en la barra de herramientas y active o desactive los elementos.

Grabación retrospectiva

Insertar grabación MIDI retrospectiva en editor



Le permite recuperar las notas MIDI que haya tocado en modo detención o durante la reproducción.

Separador izquierdo

Separador izquierdo

Le permite usar el separador izquierdo. Las herramientas que se colocan a la izquierda del separador se muestran siempre.

Visibilidad de tonos

Visibilidad de tonos act./desact.



Activa la opción de visibilidad de tonos seleccionada.

Seleccionar opciones de visibilidad de tonos



Desactive esto para mostrar todos los sonidos de percusión en el visor de notas. Active esto para reducir los sonidos de percusión en el visor de notas según la opción de visibilidad de tonos seleccionada.

- **Mostrar sonidos de percusión con eventos** muestra solo los sonidos de percusión para los eventos que están disponibles en el visor de notas.
- **Mostrar sonidos de percusión en uso por el instrumento** muestra los sonidos de percusión para los que un pad, etc. está en uso por el instrumento. Esta opción solo está disponible si el instrumento puede proporcionar esta información.
- **Invertir lista de sonidos de percusión** invierte el orden de los sonidos mostrados en la lista de sonidos de percusión.

Desplazamiento auto.

Enlazar cursores de proyecto y editor de zona inferior



Enlaza líneas de tiempo, cursores y factores de zoom de la pestaña **Editor** en la zona inferior y de la ventana de **Proyecto**.

NOTA

No puede activar **Enlazar cursores de proyecto y editor de zona inferior** si la opción **Bucle de pista independiente** está activa.

Desplazamiento auto.



Mantiene el cursor del proyecto visible durante la reproducción.

Seleccionar ajustes de auto desplazamiento



Le permite activar **Desplazamiento de página** o **Cursor estacionario** y activar **Suspender despl. auto. al editar**.

Realimentación acústica

Realimentación acústica



Reproduce eventos automáticamente cuando los mueve o los transpone, o cuando los crea dibujando.

Botones de herramientas

Seleccionar



Selecciona eventos y partes.

Baqueta



Dibuja eventos de percusión.

Borrar



Suprime eventos.

Enmudecer



Enmudece eventos.

Zoom



Hace zoom acercándose. Mantenga **Alt/Opción** y haga clic para hacer zoom alejando.

Time Warp



Ajusta las posiciones musicales de los eventos a posiciones de tiempo.

Línea



Crea una serie de eventos contiguos.

Seleccionar controladores automáticamente

Seleccionar controladores automáticamente



Selecciona automáticamente datos de controladores de las notas MIDI seleccionadas.

Bucle de pista independiente

Bucle de pista independiente



Activa/Desactiva el bucle de pista independiente.

NOTA

Si activa **Bucle de pista independiente**, la función **Enlazar cursores de proyecto y editor de zona inferior** se desactiva automáticamente en la pestaña **Editor** en la zona inferior.

Desplazar

Desplazar inicio hacia la izquierda



Aumenta la duración del evento seleccionado moviendo su inicio hacia la izquierda.

Desplazar inicio hacia la derecha



Disminuye la duración del evento seleccionado moviendo su inicio hacia la derecha.

Desplazar hacia la izquierda



Desplaza el evento seleccionado hacia la izquierda.

Desplazar hacia la derecha



Desplaza el evento seleccionado hacia la derecha.

Desplazar final hacia la izquierda



Disminuye la duración del evento seleccionado moviendo su final hacia la izquierda.

Desplazar final hacia la derecha



Aumenta la duración del evento seleccionado moviendo su final hacia la derecha.

Paleta de transposición

Hacia arriba



Transpone el evento seleccionado hacia arriba media nota.

Hacia abajo



Transpone el evento seleccionado hacia abajo media nota.

Desplazar más hacia arriba



Transpone el evento seleccionado hacia arriba una octava.

Desplazar más hacia abajo



Transpone el evento seleccionado hacia abajo una octava.

Velocidad

Velocidad de inserción de notas



Le permite especificar un valor de velocidad para las nuevas notas.

Duración de notas

Insertar duración



Le permite determinar una duración para las nuevas notas creadas.

Mostrar duración de notas act./desact.



Muestra las notas de percusión como cajas que representan la duración de nota.

Ajustar

Ajustar act./desact.



Activa/desactiva la función **Ajustar** a la rejilla.

Tipo de ajuste



Le permite seleccionar una de las siguientes opciones de ajuste:

- **Rejilla** ajusta los eventos a la rejilla que esté seleccionada en el menú emergente **Presets de cuantización**.
- **Relativo a rejilla** mantiene las posiciones relativas al ajustar los eventos a la rejilla.
- **Eventos** ajusta los eventos al inicio o al final de los demás eventos.
- **Reorganizar** cambia el orden de los eventos si arrastra un evento hacia la izquierda o hacia la derecha de otros eventos.
- **Cursor** ajusta los eventos a la posición del cursor.
- **Rejilla + Cursor** ajusta los eventos a la rejilla de cuantización que esté seleccionada en el menú emergente **Presets de cuantización**, o a la posición del cursor.
- **Eventos + Cursor** ajusta los eventos al inicio o al final de los demás eventos, o a la posición del cursor.
- **Rejilla + Eventos + Cursor** ajusta los eventos a la rejilla de cuantización que esté seleccionada en el menú emergente **Presets de cuantización**, o al inicio o final de otros eventos, o a la posición del cursor.

Tipo de rejilla



Le permite seleccionar una de las siguientes opciones de rejilla:

- **Usar cuantización** activa una rejilla en la que los eventos se ajustan al valor seleccionado en el menú emergente **Presets de cuantización**.
- **Adaptar a zoom** activa una rejilla en la que los eventos se ajustan al nivel de zoom.
- **Usar ajuste de Drum Map** activa una rejilla en la que los eventos se ajustan al valor de **Posición ajuste** seleccionado en el drum map.

Cuantizar

Aplicar cuantización



Aplica los ajustes de cuantización.

Presets de cuantización



Le permite seleccionar un preset de cuantización o de groove.

Cuantización suave act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización suave.

Abrir panel de cuantización



Abre el **Panel de cuantización**.

Ajustes y selección de partes

Mostrar bordes de partes



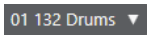
Muestra/Oculta los bordes de la parte MIDI activa, dentro de los localizadores izquierdo y derecho.

Editar solamente parte activa



Restringe las operaciones de edición a la parte activa.

Parte editada actualmente



Lista todas las partes que estaban seleccionadas cuando abrió el editor, y le deja activar una parte.

Colores de eventos

Colores de eventos



Le permite seleccionar colores de eventos.

Introducción paso a paso/MIDI

Introducción paso a paso



Activa/Desactiva la introducción paso a paso MIDI.

Introducción MIDI/Introducción MIDI Note Expression



Activa/Desactiva la introducción MIDI y la introducción MIDI de note expression.

Modo inserción (desplazar eventos siguientes)



Desplaza todos los eventos de nota a la derecha de la posición de introducción paso a paso para hacerle sitio al evento de nota insertado.

NOTA

Esto solo funciona si la opción **Introducción paso a paso** está activada.

Registrar tono



Incluye el tono al insertar notas.

Registrar la velocidad de note on



Incluye la velocidad NoteOn al insertar notas.

Registrar la velocidad de note off



Incluye la velocidad NoteOff al insertar notas.

Editar instrumento VST

Editar instrumento VST



Abre el instrumento VST al que la pista está enrutada.

Separador derecho

Separador derecho

Le permite usar el separador derecho. Las herramientas que se colocan a la derecha del separador se muestran siempre.

Controles de zona de ventana

Abrir en una ventana aparte



Este botón está disponible en la pestaña **Editor** en la zona inferior. Abre el editor en una ventana aparte.

Abrir en zona inferior



Este botón está disponible en la ventana del editor. Abre la pestaña **Editor** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

Mostrar/Ocultar zona izquierda



Muestra/Oculta la zona izquierda.

Mostrar/Ocultar carriles de controlador



Muestra/Oculta carriles de controlador.

Configurar disposición de ventanas



Le permite configurar la disposición de ventanas.

Configurar barra de herramientas



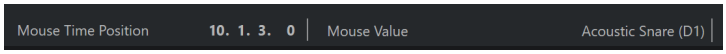
Abre un menú emergente en el que puede configurar qué elementos de la barra de herramientas son visibles.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Zoom en editores MIDI en la página 836

Línea de estado

La línea de estado se muestra debajo de la barra de herramientas. Muestra información importante acerca del ratón.

- Para mostrar la línea de estado, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas y active **Línea de estado**.



Los estados de activado/desactivado de la línea de estado de la ventana del **Editor de percusión** y de la pestaña **Editor** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto** son independientes el uno del otro.

Posición de tiempo en ratón

Muestra la posición de tiempo exacta del puntero del ratón, dependiendo del formato de visualización de la regla seleccionado. Esto le permite editar o insertar notas en posiciones exactas.

Valor en ratón

Muestra el tono exacto de la posición del puntero del ratón en el visor de eventos. Esto facilita la búsqueda del tono correcto al introducir o transponer notas.

Si mueve el ratón en el visor de controlador, se muestra el valor del evento de controlador en la posición del cursor del ratón.

Inicio bucle de pista/Fin bucle de pista

Si **Bucle de pista independiente** está activado en la barra de herramientas y configura un bucle, se muestra la posición de inicio/fin.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Barra de herramientas del editor de percusión en la página 906

Línea de información

La línea de información muestra valores y propiedades de los eventos seleccionados. Si están seleccionadas varias notas, se muestran los valores de la primera nota en color.

- Para mostrar la línea de información, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas, y active **Línea de información**.



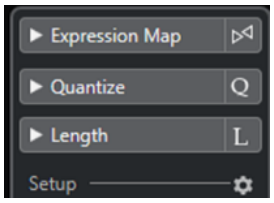
Los valores de duración y posición se visualizan en el formato de visualización de regla seleccionado.

Los estados de activado/desactivado de la línea de información de la ventana del **Editor de percusión** y en la pestaña **Editor** de la zona inferior de la ventana de **Proyecto** son independientes el uno del otro.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editar eventos de nota en la línea de información en la página 841

Inspector del editor de percusión

El **Inspector** del **Editor de percusión** se encuentra a la izquierda del visor de notas. Contiene herramientas y funciones para trabajar con datos MIDI.



Expression Map

Le permite cargar un expression map. Los expression maps son útiles para trabajar con articulaciones.

Cuantizar

Le permite acceder a los parámetros de cuantización principales. Estos son idénticos a las funciones del **Panel de cuantización**.

Duración

Contiene opciones relacionadas con la duración, similares a las del submenú **Funciones** del menú **MIDI**.

- Para cambiar la duración de los eventos MIDI seleccionados, o de todos los eventos de la parte activa si no hay eventos seleccionados, use el deslizador **Escalar duración/Escalar legato**.

  En el valor máximo las notas llegan al principio de la siguiente nota.
- Para hacer que los nuevos ajustes de duración sean permanentes, haga clic en **Congelar duraciones MIDI**.
- Para ajustar finamente la distancia entre dos notas consecutivas, use el deslizador **Solapado**.

  A **0 Tics**, el deslizador **Escalar duración/Escalar legato** extiende cada nota para que alcance exactamente la siguiente nota. Los valores positivos hacen que las notas se solapen y los negativos le permiten definir un pequeño hueco entre las notas.
- Para usar la función **Legato** o el deslizador para extender una nota hasta la siguiente nota seleccionada, active **Extender a siguiente seleccionada**.

  Esto es idéntico a activar la opción **Modo legato: Solo entre notas seleccionadas** en el diálogo de **Preferencias**.

Configuración

Le permite abrir un diálogo para editar los ajustes del **Inspector** del **Editor de percusión**. Haga clic en **Configurar inspector** y, en el menú emergente, seleccione **Configuración**.

NOTA

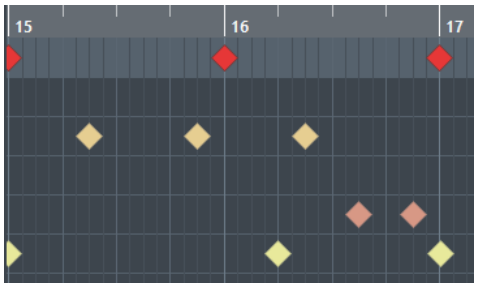
Si abre el **Editor de percusión** en la zona inferior, estas secciones se muestran en el **Inspector del editor** en la zona izquierda.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Expression maps en la página 941
Sección note expression del inspector en la página 960

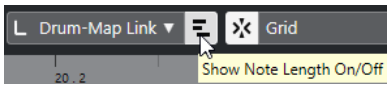
Panel de cuantización en la página 309
Funciones de transposición en la página 340
Abrir el inspector del editor en la página 63

Visor de notas

El visor de notas del **Editor de percusión** contiene una rejilla en la que se muestran los eventos de nota.



Las notas se muestran con símbolos de diamante. Si activa **Mostrar duración de notas act./desact.** en la barra de herramientas, las notas se muestran como cajas y se puede ver la duración de nota.



La posición vertical de las notas se corresponde con la lista de sonidos de percusión de la izquierda, mientras que la posición horizontal se corresponde con la posición en el tiempo de las notas.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Barra de herramientas del editor de percusión en la página 906

Lista de sonidos de percusión

La lista de sonidos de percusión lista todos los sonidos de percusión por nombre y le permite ajustar y manipular la configuración de sonidos de percusión en varios aspectos.



NOTA

El número de columnas de la lista depende de si el drum map está seleccionado para la pista, o no.

Altura tonal
Número de nota del sonido de percusión.

Instrumento
Nombre del sonido de percusión.

Ajustar
Esto se usa al introducir y editar notas.

Enmudecer
Le permite enmudecer sonidos de percusión.

Nota-I
Nota de entrada del sonido de percusión. Cuando toca esta nota, se mapea al sonido de percusión correspondiente y se transpone automáticamente según el ajuste de **Altura tonal** del sonido.

Nota-O
La nota de salida MIDI que se envía cada vez que se reproduce el sonido de percusión.

Canal
El canal MIDI sobre el que se reproduce el sonido de percusión.

Salida
La salida MIDI por la que se reproduce el sonido de percusión.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Enmudecer notas y sonidos de percusión en la página 919
Drum Maps en la página 919

Menú Seleccionar opciones de visibilidad de tonos

El menú emergente **Seleccionar opciones de visibilidad de tonos**, en la barra de herramientas del editor de percusión, le permite determinar qué sonidos de percusión se muestran en la lista de sonidos de percusión.

- Active **Visibilidad de tonos act./desact.** y haga clic en **Seleccionar opciones de visibilidad de tonos** en la barra de herramientas.

  NOTA

  Si **Visibilidad de tonos act./desact.** está desactivado, se muestran todos los sonidos de percusión del drum map seleccionado y puede editar el orden de la lista de sonidos de percusión manualmente.

Mostrar sonidos de percusión con eventos

Muestra solo los sonidos de percusión para los eventos que están disponibles en la parte MIDI seleccionada.

Mostrar sonidos de percusión en uso por el instrumento

Muestra todos los sonidos de percusión para los que un pad, etc. está en uso por el instrumento. Esta opción solo está disponible si el instrumento puede proporcionar esta información.

Invertir lista de sonidos de percusión

Invierte el orden de los sonidos mostrados en la lista de sonidos de percusión.

Menús de Drum Map y nombres

Debajo de la lista de sonidos de percusión hay menús desplegables que se usan para seleccionar un drum map para la pista en edición o, si no hay drum map seleccionado, una lista de nombres de sonidos de percusión.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Drum Maps en la página 919

Operaciones con el editor de percusión

Esta sección describe las operaciones de edición generales dentro del **Editor de percusión**.

Insertar eventos de nota de percusión

Puede insertar eventos de nota con la herramienta **Seleccionar** o con la herramienta **Baqueta**.

PRERREQUISITO

Ha configurado **Insertar duración** en la barra de herramientas para determinar la duración de la nota insertada. Si **Insertar duración** está establecido a **Enlazado a Drum Map**, la nota obtiene la duración del valor **Ajustar** establecido en el sonido en la lista de sonidos de percusión. Ha activado **Ajustar**.

NOTA

Si quiere ajustar posiciones según el ajuste **Presets de cuantización** de la barra de herramientas, active **Usar cuantización**.

PROCEDIMIENTO

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Seleccione la herramienta **Seleccionar** y haga doble clic en el visor de eventos.
  - Seleccione la herramienta **Baqueta** y haga clic en el visor de eventos.

  NOTA

  Para pasar temporalmente de la herramienta **Seleccionar** a la herramienta **Baqueta**, mantenga pulsado **Alt/Opción**.

RESULTADO

Se inserta un evento de nota.

Insertar múltiples eventos de nota de percusión

Puede insertar múltiples eventos de nota del mismo tono con la herramienta **Seleccionar**, o con la herramienta **Baqueta**.

PRERREQUISITO

Ha configurado **Insertar duración** en la barra de herramientas para determinar la duración de la nota insertada. Si **Insertar duración** está establecido a **Enlazado a Drum Map**, la nota obtiene la duración del valor **Ajustar** establecido en el sonido en la lista de sonidos de percusión. Ha activado **Ajustar**.

NOTA

Si quiere ajustar posiciones según el ajuste **Presets de cuantización** de la barra de herramientas, active **Usar cuantización**.

PROCEDIMIENTO

- Realice una de las siguientes acciones:
  - En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Seleccionar**, haga doble clic en el visor de eventos y arrastre hacia la derecha.
  - En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Baqueta**, haga clic en el visor de eventos y arrastre hacia la derecha.

RESULTADO

Se insertan los eventos de nota.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas del editor de percusión en la página 906

Modificar valores de notas mientras se insertan notas

Al insertar eventos de nota, puede modificar valores específicos de notas sobre la marcha.

- Para editar la velocidad de nota, arrastre hacia arriba o hacia abajo.
- Para editar el tono de nota, mantenga pulsado **Alt/Opción** y arrastre hacia arriba o hacia abajo.
- Para editar la duración de nota, arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.

NOTA

Si quiere editar la duración de nota en el **Editor de percusión**, debe desactivar **Ajustar** y activar **Mostrar duración de notas act./desact.**. De otro modo, la nota se repite.

- Para editar la posición de tiempo, mantenga pulsado **Mayús** y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.

NOTA

Puede activar/desactivar **Ajustar** temporalmente manteniendo pulsado **Ctrl/Cmd**.

Cambiar la duración de nota

Puede cambiar la duración de nota en el editor de percusión con la herramienta **Seleccionar**, o con la herramienta **Baqueta**.

PRERREQUISITO

Ha activado **Mostrar duración de notas act./desact.** en la barra de herramientas del editor de percusión.

PROCEDIMIENTO

1. Mueva el puntero del ratón al inicio o al final de la nota que quiere editar.
   El puntero del ratón se convierte en una doble flecha.
2. Arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar la duración.
   Se muestra una caja de información con el valor de duración actual.
3. Suelte el botón del ratón.

RESULTADO

Se cambia la duración de nota. La opción **Ajustar** se tiene en consideración.

Suprimir eventos de nota de percusión

PROCEDIMIENTO

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Seleccione la herramienta **Borrar** y haga clic en el evento.
  - Seleccione la herramienta **Seleccionar** y haga doble clic sobre el evento.
  - Seleccione la herramienta **Baqueta** y haga clic en el evento.

RESULTADO

Se suprime el evento de nota.

Suprimir múltiples eventos de nota de percusión

Puede suprimir múltiples eventos de nota del mismo tono con la herramienta **Seleccionar**, o con la herramienta **Baqueta**.

PRERREQUISITO

Para suprimir múltiples eventos de nota con la herramienta **Seleccionar**, **Ajustar** debe estar activado.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Seleccionar**, haga doble clic en el primer evento que quiera suprimir y arrastre hacia la derecha.
  - En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Baqueta**, haga clic en el primer evento que quiera suprimir y arrastre hacia la derecha.

RESULTADO

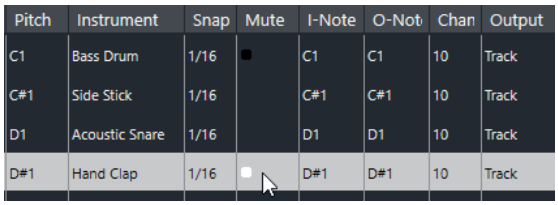
Se suprimen los eventos de nota.

Enmudecer notas y sonidos de percusión

IMPORTANTE

El estado de enmudecido para sonidos de percusión forma parte del drum map. Todas las demás pistas que usan este mapa se ven afectadas.

- Para enmudecer notas individuales, haga clic en ellas o rodéelas con la herramienta **Enmudecer**, o seleccione **Editar** > **Enmudecer**.
- Para enmudecer un sonido de percusión de un drum map, haga clic en la columna **Enmudecer** del sonido de percusión.



- Para enmudecer todos los demás sonidos de percusión, haga clic en **Instrumento solo (necesita drum map)**, en la barra de herramientas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Seleccionar un drum map para una pista en la página 923

Drum Maps

Un kit de percusión en un instrumento MIDI suele ser un conjunto de sonidos de percusión diferentes con cada sonido ubicado en una tecla diferente. Por ejemplo, los diferentes sonidos se asignan a diferentes números de nota MIDI. Una tecla será el sonido de bombo, otra la de la caja.

Instrumentos MIDI distintos suelen usar asignaciones de teclas diferentes. Esto puede ser problemático si ha hecho un pattern de batería en un dispositivo MIDI y luego quiere probarlo en otro. Al cambiar de dispositivo, es probable que el sonido de caja se convierta en uno de platos, o el del charles en un timbal, etc., simplemente por el hecho que en los instrumentos los sonidos de batería están distribuidos de forma distinta.

Para solucionar este problema y para simplificar varios aspectos de los kits de percusión MIDI, tales como usar sonidos de percusión de diferentes instrumentos en el mismo kit, Cubase le ofrece los drum maps (mapas de percusión). Un drum map es una lista de sonidos de percusión, con una serie de ajustes para cada sonido. Cuando reproduce una pista MIDI para la que ha seleccionado un drum map, las notas MIDI se filtran a través del drum map antes de enviarse al instrumento MIDI. El mapa determina qué número de nota MIDI es enviado a cada sonido de batería, y qué sonido reproducirá el dispositivo MIDI al recibir notas.

Cuando quiera probar un pattern de batería u otro instrumento, simplemente cambie al correspondiente drum map, y el sonido de la caja seguirá siendo un sonido de caja.

Si quiere tener los mismos drum maps incluidos en sus proyectos, puede cargarlos en la plantilla.

NOTA

Los drum maps se guardan con el archivo del proyecto. Si ha creado o modificado un drum map, puede usar la función **Guardar** para guardarlo como un archivo XML aparte y así hacer que se pueda cargar en otros proyectos.

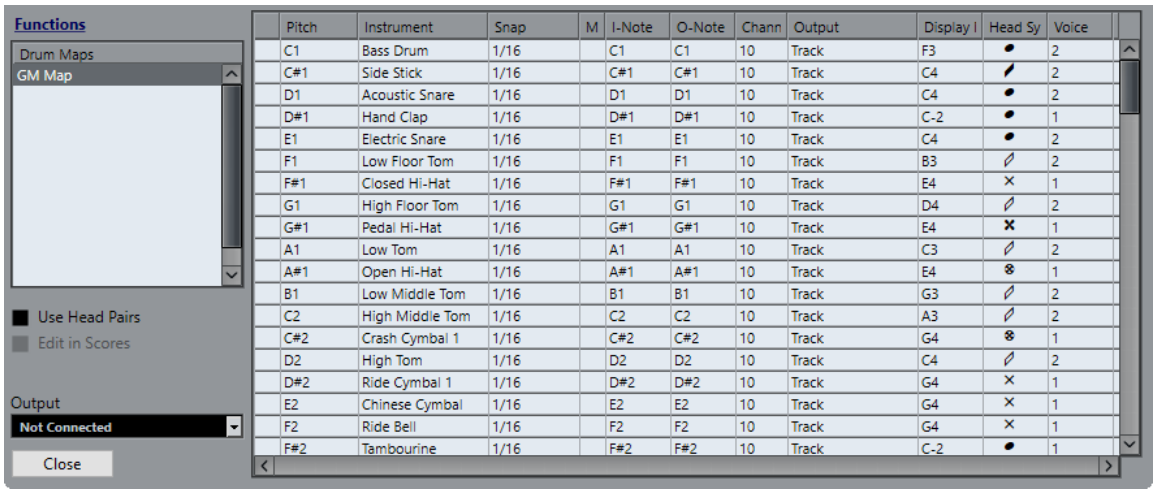
VÍNCULOS RELACIONADOS

Guardar un archivo de plantilla de proyecto en la página 103

Diálogo Configuración del Drum Map

Este diálogo le permite cargar, crear, modificar, y guardar drum maps.

- Para abrir el diálogo **Configuración del Drum Map**, seleccione **Configuración del Drum Map** en el menú emergente **Mapa** o en el menú **MIDI**.



La lista de la izquierda muestra los drum maps cargados. Los sonidos y ajustes del drum map seleccionado se muestran a la derecha.

NOTA

Los ajustes para los sonidos de percusión son exactamente los mismos que en el **Editor de percusión**.

Usar cabezas emparejadas

Si esta opción está activada, se muestran 2 símbolos de cabeza para cada sonido de percusión en la lista de sonidos de percusión.

Editar en partitura

Si esta opción está activada, puede cambiar los ajustes de notación del drum map directamente en la partitura.

Salida

Le permite seleccionar la salida de los sonidos del drum map.

Lista de sonidos de percusión

Lista todos los sonidos de percusión y sus ajustes. Para oír un sonido de percusión, haga clic en la columna de más a la izquierda.

NOTA

Si escucha un sonido en el diálogo **Configuración del Drum Map** y el sonido está ajustado a la salida MIDI **Por defecto**, se usará la salida seleccionada en el menú emergente **Salida** de la esquina inferior izquierda. Al escuchar un sonido por la salida por defecto en el **Editor de percusión**, se usa la salida MIDI seleccionada para esta pista.

El menú emergente **Funciones** contiene las siguientes opciones:

Nuevo mapa

Añade un nuevo drum map al proyecto. Los sonidos del drum map se llaman «Sonido 1, Sonido 2, etc.» y tienen todos los parámetros a los valores por defecto. El mapa se llama «Mapa vacío».

Para renombrar el drum map, haga clic sobre el nombre en la lista e introduzca un nuevo nombre.

Nueva copia

Añade una copia del drum map seleccionado para crear un nuevo drum map. Puede cambiar entonces los ajustes de la copia del drum map y renombrarlo en la lista.

Eliminar

Elimina el drum map seleccionado del proyecto.

Cargar

Le permite cargar drum maps en su proyecto.

Guardar

Le permite guardar el drum map que está seleccionado en la lista al disco. Los archivos de drum map tienen la extensión `.drm`.

Editar cabezas emparejadas

Le permite personalizar los pares de notas.

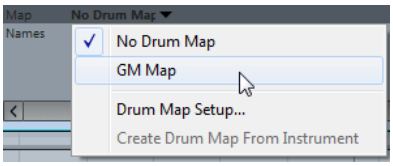
VÍNCULOS RELACIONADOS

Ajustes de drum map en la página 921
Ajustes de canales y salidas en la página 922

Ajustes de drum map

Un drum map está formado por ajustes para los 128 sonidos de batería, uno para cada número de nota MIDI.

- Para tener una visión general de estos ajustes, abra el **Editor de percusión** y use el menú emergente **Mapa**, justo debajo de la lista de sonidos de batería, para seleccionar el drum map **GM Map**.



Este mapa GM está configurado según los estándares de General MIDI.

Puede cambiar todos los ajustes del drum map, excepto el tono, directamente en la lista de sonidos de percusión en el diálogo **Configuración del Drum Map**. Estos cambios afectan a todas las pistas que usan el drum map.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Lista de sonidos de percusión en la página 914
Diálogo Configuración del Drum Map en la página 920

Importar drum maps desde instrumentos virtuales

Puede importar sus ajustes de drum maps a una pista de instrumento que esté enrutada a Groove Agent SE.

PRERREQUISITO

Para importar sus ajustes de drum maps a una pista de instrumento, la pista tiene que estar enrutada a Groove Agent SE o a otro instrumento de percusión que soporte drum maps.

PROCEDIMIENTO

1. Cargue un kit de percusión en Groove Agent SE.
2. En el **Inspector** de la pista, abra el menú emergente **Drum Maps** y seleccione **Crear Drum Map a partir de instrumento**.
   Se crea el drum map para el kit que está asignado al puerto y canal MIDI seleccionado en el **Inspector**.
3. Abra el menú emergente **Drum Maps** de nuevo y seleccione **Configuración del Drum Map**.
4. En la lista de la izquierda, seleccione el kit que ha cargado en el instrumento.

RESULTADO

Los sonidos y ajustes del instrumento se muestran en la **Configuración del Drum Map**.

NOTA

Los pads de instrumentos y patterns se exportan al drum map. Si comparten teclas, los pads de patterns tienen prioridad, es decir, sus ajustes se incluyen en el drum map.

Ajustes de canales y salidas

Puede configurar distintos canales MIDI y/o salidas MIDI para cada sonido en un drum map. Cuando un drum map está seleccionado en una pista, las configuraciones de canal MIDI del drum map sobrescribirán los del canal MIDI de la pista.

Puede seleccionar diferentes canales y/o salidas para diferentes sonidos. Esto le permitirá construir kits de batería con sonidos de varios dispositivos MIDI, etc.

- Para hacer que un sonido de percusión use el canal de la pista, ajuste el canal en el drum map a **Cualquiera**.
- Para hacer que el sonido use la salida MIDI que está seleccionada en la pista, ajuste la salida MIDI de un sonido en un drum map a **Por defecto**.
- Para enviar el sonido a una salida MIDI específica, seleccione cualquier otra opción.
- Para seleccionar el mismo canal MIDI o dispositivo MIDI para todos los sonidos de un drum map, haga clic en la columna **Canal**, pulse **Ctrl/Cmd**, y seleccione un canal o salida.
- Si hace ajustes específicos de salida o canal MIDI a todos los sonidos de un drum map, puede cambiar entre drum maps para enviar sus pistas de percusión a otro instrumento MIDI.

Seleccionar un drum map para una pista

- Para seleccionar un drum map para una pista MIDI, abra el menú emergente **Mapa** en el **Inspector** o en el **Editor de percusión** y seleccione un drum map.
- Para desactivar la funcionalidad de drum map en el **Editor de percusión**, abra el menú emergente **Mapa** en el **Inspector** o en el **Editor de percusión** y seleccione **Sin Drum Map**.

  Aunque no use un drum map, todavía podrá seguir separando los sonidos por nombre usando una lista de nombres.

NOTA

Inicialmente, el menú emergente **Mapa** solo contiene el mapa **GM Map**.

Notas-I, Notas-O y tonos

Vamos a ver un poco de teoría que nos ayudará a poder exprimir el concepto de drum map – especialmente si quiere crear sus propios drum maps.

Un drum map es un tipo de filtro que transforma notas de acuerdo con los ajustes del mapa. Hace esta transformación dos veces; una cuando recibe una nota entrante, es decir, cuando toca una nota en su controlador MIDI, y otra cuando una nota es enviada desde el programa a un dispositivo de sonido MIDI.

El siguiente ejemplo muestra un drum map modificado con un sonido de bombo que tiene diferentes valores de altura tonal, nota-I y nota-O.

Pitch	Instrument	Snap	Mute	I-Note	O-Note	Channel	Output
C1	Bass Drum	1/16		A1	B0	10	Track
C#1	Side Stick	1/16		C#1	C#1	10	Track
D1	Acoustic Snare	1/16		D1	D1	10	Track
D#1	Hand Clap	1/16		D#1	D#1	10	Track

Notas-I (notas de entrada)

Cuando reproduce una nota en su instrumento MIDI, el programa busca el número de nota entre las notas-I en el drum map. Si toca la nota La1 (A1), el programa encuentra que es la nota-I del sonido de bombo.

Aquí es donde se produce la primera transformación: la nota toma un nuevo valor de acuerdo con el ajuste de altura tonal del sonido de percusión en cuestión. En nuestro caso, la nota se transforma en Do1 (C1), porque esta es la altura tonal del sonido de bombo. Si graba la nota, se graba como un Do1 (C1).

Por ejemplo, puede colocar en el teclado los sonidos de batería uno al lado de otro para que le sean fáciles de tocar, mover sonidos para que los más importantes se puedan tocar en un teclado pequeño, tocar un sonido desde una nota negra en vez de blanca. Si nunca toca sus partes de percusión desde un controlador MIDI porque las dibuja en el editor, no tiene que preocuparse acerca del ajuste nota-I.

Notas-O (notas de salida)

El siguiente paso es la salida. Esto es lo que ocurre al reproducir la nota grabada, o cuando la nota que toque se devuelve a un instrumento MIDI en tiempo real (MIDI Thru):

El programa revisa el drum map y busca el sonido de percusión con la altura tonal de la nota. En nuestro caso, esta es una nota Do1 (C1) y el sonido de percusión es de bombo. Antes de que la

nota se envíe a la salida MIDI, toma parte la segunda transformación: el número de nota se cambia al valor de Nota-O. En nuestro ejemplo, la nota enviada al instrumento MIDI es Si0.

Los ajustes de nota-O le permiten realizar configuraciones para que el sonido de bombo realmente toque un bombo. Si está usando un instrumento MIDI donde el sonido de bombo es la tecla Do2 (C2), debe ajustar la nota-O para el sonido de bombo a Do2 (C2). Cuando cambie de instrumento (donde el bombo sea Do1) querrá que la nota-O del bombo sea Do1. Una vez ha configurado drum maps para todos sus instrumentos MIDI, puede seleccionar otro drum map cuando quiera usar otro instrumento MIDI para sonidos de percusión.

Ajustar alturas tonales de notas de acuerdo con sus ajustes de nota-O

Puede establecer las alturas tonales de notas de acuerdo con sus ajustes de nota-O. Esto es útil si quiere convertir una pista a una pista MIDI normal sin drum map, y todavía conservar la reproducción correcta de los sonidos de batería.

Es un caso de uso típico exportar sus grabaciones MIDI como archivo MIDI estándar. Si primero realiza una conversión de notas-O, asegúrese de que sus pistas de percusión se reproducen como se debe cuando se exportan.

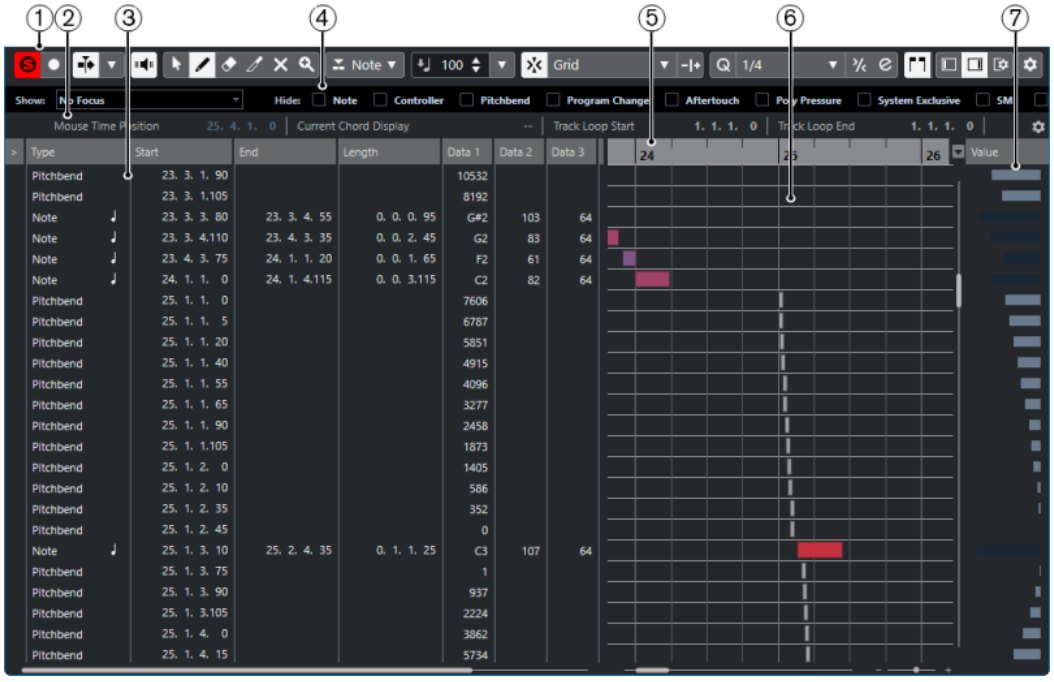
- Para realizar una conversión de notas-O, seleccione **MIDI** > **Conversión de notas-O**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Exportar pistas MIDI como archivos MIDI estándar en la página 171

Editor de lista

El **Editor de lista** muestra todos los eventos de las partes MIDI seleccionas, permitiéndole ver y editar numéricamente las propiedades. También le permite editar los mensajes SysEx.

- Para abrir una parte MIDI en el **Editor de lista**, seleccione una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** y seleccione **MIDI** > **Abrir editor de lista**.



El **Editor de lista** se divide en varias secciones:

1 Barra de herramientas
2 Línea de estado
3 Lista de eventos
4 Barra de filtros
5 Regla
6 Visor de eventos
7 Visor de valores

NOTA

Los filtros, la línea de estado y el visor de valores se pueden activar/desactivar haciendo clic en **Configurar disposición de ventanas**, en la barra de herramientas, y activando/desactivando las opciones correspondientes.

Barra de herramientas del editor de lista

La barra de herramientas contiene herramientas y varios ajustes para el **Editor de lista**.

- Para mostrar u ocultar los elementos de la barra de herramientas, haga clic derecho en la barra de herramientas y active o desactive los elementos.

Elementos por defecto

Editor en modo solo



Pone en solo al editor durante la reproducción si el editor tiene el foco.

Grabar en el editor



Activa la grabación de datos MIDI en el editor si el editor tiene el foco.

NOTA

Esto solo funciona si **Modo grabación MIDI** está ajustado a **Mezcla** o a **Reemplazar**.

Grabación retrospectiva

Insertar grabación MIDI retrospectiva en editor



Le permite recuperar las notas MIDI que haya tocado en modo detención o durante la reproducción.

Desplazamiento auto.

Desplazamiento auto.



Mantiene el cursor del proyecto visible durante la reproducción.

Seleccionar ajustes de auto desplazamiento



Le permite activar **Desplazamiento de página** o **Cursor estacionario** y activar **Suspender despl. auto. al editar**.

Realimentación acústica

Realimentación acústica



Reproduce eventos automáticamente cuando los mueve o los transpone, o cuando los crea dibujando.

Botones de herramientas

Seleccionar



Selecciona eventos y partes.

Dibujar



Dibuja eventos.

Borrar



Suprime eventos.

Trim



Recorta eventos.

Enmudecer



Enmudece eventos.

Zoom



Hace zoom acercándose. Mantenga **Alt/Opción** y haga clic para hacer zoom alejando.

Bucle de pista independiente

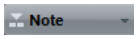
Bucle de pista independiente



Activa/Desactiva el bucle de pista independiente.

Tipo de eventos nuevos

Insertar tipo de evento



Le permite determinar un tipo de evento para los nuevos eventos creados.

Velocidad

Velocidad de inserción de notas



Le permite especificar un valor de velocidad para las nuevas notas.

Desplazar

Desplazar inicio hacia la izquierda



Aumenta la duración del evento seleccionado moviendo su inicio hacia la izquierda.

Desplazar inicio hacia la derecha



Disminuye la duración del evento seleccionado moviendo su inicio hacia la derecha.

Desplazar hacia la izquierda



Desplaza el evento seleccionado hacia la izquierda.

Desplazar hacia la derecha



Desplaza el evento seleccionado hacia la derecha.

Desplazar final hacia la izquierda



Disminuye la duración del evento seleccionado moviendo su final hacia la izquierda.

Desplazar final hacia la derecha



Aumenta la duración del evento seleccionado moviendo su final hacia la derecha.

Ajustar

Ajustar act./desact.



Activa/desactiva la función **Ajustar** a la rejilla.

Tipo de ajuste



Le permite seleccionar una de las siguientes opciones de ajuste:

- **Rejilla** ajusta los eventos a la rejilla que esté seleccionada en el menú emergente **Presets de cuantización**.
- **Relativo a rejilla** mantiene las posiciones relativas al ajustar los eventos a la rejilla.
- **Eventos** ajusta los eventos al inicio o al final de los demás eventos.
- **Reorganizar** cambia el orden de los eventos si arrastra un evento hacia la izquierda o hacia la derecha de otros eventos.
- **Cursor** ajusta los eventos a la posición del cursor.
- **Rejilla + Cursor** ajusta los eventos a la rejilla de cuantización que esté seleccionada en el menú emergente **Presets de cuantización**, o a la posición del cursor.
- **Eventos + Cursor** ajusta los eventos al inicio o al final de los demás eventos, o a la posición del cursor.
- **Rejilla + Eventos + Cursor** ajusta los eventos a la rejilla de cuantización que esté seleccionada en el menú emergente **Presets de cuantización**, o al inicio o final de otros eventos, o a la posición del cursor.

Cuantizar

Aplicar cuantización



Aplica los ajustes de cuantización.

Presets de cuantización



Le permite seleccionar un preset de cuantización o de groove.

Cuantización suave act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización suave.

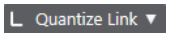
Abrir panel de cuantización



Abre el **Panel de cuantización**.

Cuantizar duración

Cuantizar duración



Le permite especificar un valor para cuantizar las duraciones de eventos.

Ajustes y selección de partes

Mostrar bordes de partes



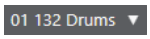
Muestra/Oculta los bordes de la parte MIDI activa, dentro de los localizadores izquierdo y derecho.

Editar solamente parte activa



Restringe las operaciones de edición a la parte activa.

Parte editada actualmente



Lista todas las partes que estaban seleccionadas cuando abrió el editor, y le deja activar una parte.

Introducción paso a paso/MIDI

Introducción paso a paso



Activa/Desactiva la introducción paso a paso MIDI.

Introducción MIDI/Introducción MIDI Note Expression



Activa/Desactiva la introducción MIDI y la introducción MIDI de note expression.

Modo inserción (desplazar eventos siguientes)



Desplaza todos los eventos de nota a la derecha de la posición de introducción paso a paso para hacerle sitio al evento de nota insertado.

NOTA

Esto solo funciona si la opción **Introducción paso a paso** está activada.

Registrar tono



Incluye el tono al insertar notas.

Registrar la velocidad de note on



Incluye la velocidad NoteOn al insertar notas.

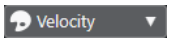
Registrar la velocidad de note off



Incluye la velocidad NoteOff al insertar notas.

Colores de eventos

Colores de eventos



Le permite seleccionar colores de eventos.

Separador derecho

Separador derecho

Le permite usar el separador derecho. Las herramientas que se colocan a la derecha del separador se muestran siempre.

Editar instrumento VST

Editar instrumento VST



Abre el instrumento VST al que la pista está enrutada.

Controles de zona de ventana

Mostrar/Ocultar zona izquierda



Muestra/Oculta la zona izquierda.

Mostrar/Ocultar zona derecha



Muestra/Oculta la zona derecha.

Configurar disposición de ventanas



Le permite configurar la disposición de ventanas.

Configurar barra de herramientas



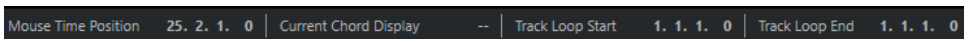
Abre un menú emergente en el que puede configurar qué elementos de la barra de herramientas son visibles.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Opciones de configuración en la página 1191

Línea de estado

La línea de estado se muestra debajo de la barra de herramientas. Muestra información importante acerca de la posición del ratón.

- Para mostrar la línea de estado, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas y active **Línea de estado**.



Los estados de activado/desactivado de la línea de estado de la ventana del **Editor de lista** y de la pestaña **Editor** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto** son independientes el uno del otro.

Posición de tiempo en ratón

Muestra la posición de tiempo exacta del puntero del ratón, dependiendo del formato de visualización de la regla seleccionado. Esto le permite editar o insertar notas en posiciones exactas.

Visor de acorde actual

Cuando el cursor de proyecto está colocado sobre notas que forman un acorde, este acorde se muestra aquí.

Inicio/Fin bucle de pista

Si **Bucle de pista independiente** está activado en la barra de herramientas, se muestran las posiciones de inicio/fin.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas del editor de percusión en la página 906

Barra de filtros

La barra de filtros le permite ocultar eventos de la vista, basándose en sus tipos y otras propiedades.

- Para mostrar la barra de filtros, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas, y active **Filtros**.



Mostrar sección

La sección **Mostrar** le permite configurar filtros.

Sin foco

No se aplica ningún filtro.

Tipos de Evento

Solo se mostrarán los eventos del mismo tipo que los eventos seleccionados. Esto es lo mismo que activar tipos de eventos en la sección **Ocultar**.

Tipos de Evento y Dato 1

Solo se muestran los eventos del mismo tipo que el tipo de los eventos seleccionados, y con el mismo valor de **Dato 1**. Por ejemplo, si selecciona un evento de nota, solo se muestran las que tengan la misma altura tonal. Si se selecciona un controlador de evento, solo se muestran los del mismo tipo.

Canales de Evento

Solo se muestran los eventos con el mismo valor de canal MIDI que el del evento seleccionado.

Presets

Le permite usar un preset.

Configuración

Abre el **Editor Lógico**. Aquí puede crear complejos ajustes de filtrado.

Cuando aplica cualquier preset del **Editor lógico** o usa el **Editor lógico** para crear ajustes de filtrado, solo están visibles los eventos que cumplen un criterio especificado.

Sección ocultar

La sección **Ocultar** le permite ocultar tipos de eventos específicos de la vista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Filtrar la lista de eventos en la página 934
Editor lógico en la página 1030

Lista de eventos

La **Lista de eventos** enumera todos los eventos de las partes MIDI seleccionadas, en el orden en el que se reproducirán de arriba a abajo. La lista le permite hacer ediciones numéricas detalladas de las propiedades de los eventos.

Están disponibles las siguientes opciones:

>

Una flecha de esta columna indica el evento que empieza justo antes del cursor de proyecto. Puede usar esta columna para escuchar cuando está editando en la lista.

- Para mover el cursor al inicio del evento, haga clic en la columna escuchar de un evento.
- Para mover la posición del cursor y iniciar/detener la reproducción, haga doble clic en la columna en un evento.

Tipo

Tipo de evento. No se puede cambiar.

Inicio

La posición inicial del evento, mostrada en el formato seleccionado en la regla. Cambiarla tiene el mismo efecto que mover el evento.

NOTA

Si mueve el evento más allá de cualquier otro evento en la lista, la lista se reordena. La lista siempre muestra los eventos en el orden en el que se reproducen.

Final

Le permite ver y editar la posición final de un evento de nota. Editar redimensiona el evento de nota.

Duración

Muestra la duración del evento de nota. El hecho de cambiar este valor redimensiona el evento de nota y cambia automáticamente el valor de **Final**.

Dato 1

Propiedad **Dato 1** o **Valor 1** del evento. Su contenido depende del tipo de evento. Para las notas, esto es la altura tonal, por ejemplo. Cuando sea aplicable, los valores se mostrarán de la forma más relevante. Por ejemplo, el valor **Dato 1** de notas se muestra como un número de nota en el formato que se seleccionó en el diálogo **Preferencias**.

Dato 2

Propiedad **Dato 2** o **Valor 2** del evento. El contenido de ello depende del tipo de evento. Para notas, este es el valor de velocidad de note on, por ejemplo.

Dato 3

La propiedad **Dato 3** o **Valor 3** del evento. Este valor solo se usa para los eventos de nota, donde se corresponde con la velocidad de note off.

Canal

El canal MIDI del evento. Este ajuste normalmente se sobrescribe por el ajuste de canal de la pista. Para hacer que el evento MIDI se reproduzca en su propio canal, ajuste su pista al canal **Cualquiera** en la ventana de **Proyecto**.

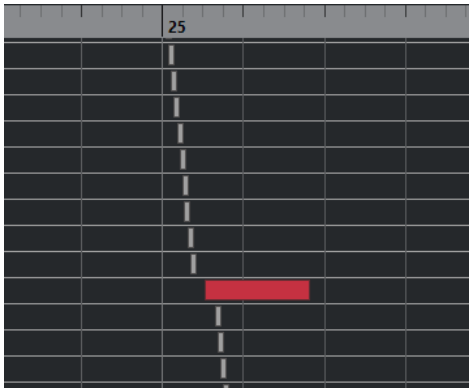
Comentario

Utilícelo para **Texto**, **Letras**, **Evento SMF** o **SysEx** que requieran una entrada de texto o una entrada hexadecimal.

Visor de eventos

El **Visor de eventos** muestra los eventos gráficamente.

- El visor de eventos siempre se muestra.



La posición vertical de un evento en el visor se corresponde con su entrada en la lista, es decir, al orden de reproducción. La posición horizontal se corresponde con la posición real del evento en el proyecto. En el visor de eventos puede añadir nuevas partes o eventos, y arrastrar eventos a otra posición.

Visor de valores

El visor de valores, a la derecha del de eventos, es una herramienta para ver y editar rápidamente múltiples valores, por ejemplo, velocidades o cantidades de controladores. Los valores se muestran como barras horizontales, y su longitud corresponde con la cantidad.

- Para mostrar el visor de valores, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas, y active **Visor de valores**.



El valor que se muestra de un evento depende del tipo de evento. La siguiente tabla muestra lo que se visualizará y editará en las columnas de **Datos** y el visor de valores:

Tipo de Evento	Dato 1	Dato 2	Visor de valores
Nota	Altura tonal (número de nota)	Velocidad de note on	Velocidad
Controlador	Tipo de controlador	Cantidad de controlador	Cantidad de controlador
Cambio de programa	Número de programa	Sin usar	Número de programa
Aftertouch	Cantidad de Aftertouch	Sin usar	Cantidad de Aftertouch
Pitchbend	Cantidad de Bend	Sin usar	Cantidad de Bend
SysEx	Sin usar	Sin usar	Sin usar

NOTA

Para los eventos de nota hay también un valor en la columna **Dato 3**, que se usa para la velocidad de note off.

NOTA

No se muestran valores para eventos SMF y de texto.

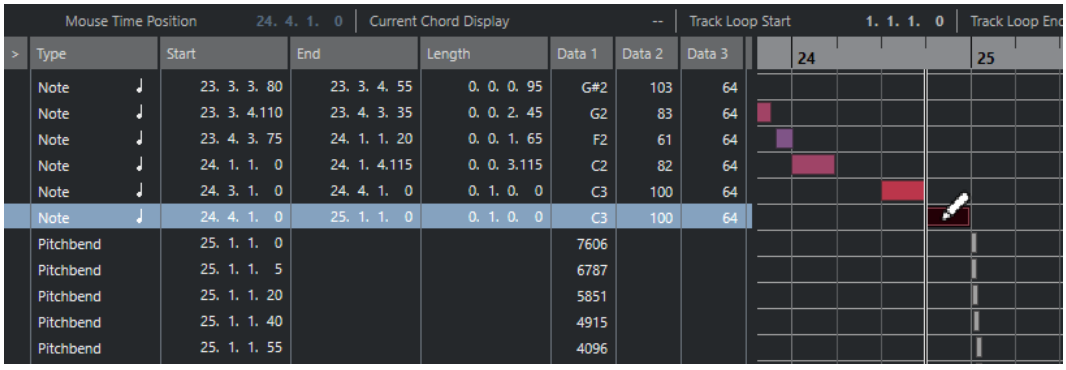
Operaciones con el editor de lista

Esta sección describe las principales operaciones de edición dentro del **Editor de lista**.

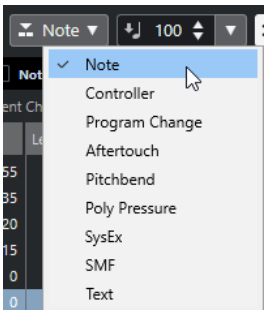
Dibujar eventos

La herramienta **Dibujar** le permite insertar un solo evento en el visor de eventos.

Cuando mueve el cursor dentro del visor de eventos, su posición se indica en la línea de estado. La función **Ajustar** se tiene en consideración.



- Para cambiar el tipo de evento que quiere dibujar, selecciónelo en el menú emergente **Insertar tipo de evento**.



- Para dibujar un evento, haga clic en el visor de eventos.

  El evento de nota tiene la duración establecida en el menú **Cuantizar duración**. Las notas tienen un valor de velocidad según el campo **Velocidad de inserción de notas** de la barra de herramientas.
- Para dibujar eventos de nota más largos, haga clic y arrastre en el visor de eventos.

  La duración del evento es un múltiple del valor **Cuantizar duración**. Si **Cuantizar duración** está en **Enlazado a cuantización**, el valor del evento viene determinado por la rejilla de cuantización.

Filtrar la lista de eventos

Puede filtrar la lista de eventos con la barra de **Filtros** que se muestra debajo de la barra de herramientas en el **Editor de lista**.

- Para filtrar la lista de eventos basándose en un criterio complejo, abra el menú emergente **Mostrar** y seleccione un filtro.
- Para ocultar un tipo de evento, active la casilla de verificación correspondiente en la barra de **Filtros**.
- Para ocultar todos los tipos de eventos menos uno, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en la casilla de verificación del tipo de evento que quiera ver.

  Si pulsa **Ctrl/Cmd** y hace clic de nuevo, se anulan todas las casillas de verificación.

Edición en la lista de eventos

- Para editar los valores de varios eventos, seleccione los eventos y edite el valor de un evento.

  Los valores de los demás eventos seleccionados también se cambiarán. Cualquier diferencia inicial de valores entre los eventos se mantiene.
- Para establecer los valores de todos los eventos seleccionados al mismo valor, pulse **Ctrl/Cmd** y edite el valor de un evento.
- En eventos SysEx, solo puede editar la posición de **Inicio** de la lista. Sin embargo, al hacer clic en la columna **Comentario**, se abre el **Editor MIDI SysEx**, donde puede realizar ediciones detalladas de los eventos de sistema exclusivo.

NOTA

Al recortar el principio de una nota en el **Editor de lista**, puede que la nota se mueva a otra posición de la lista, ya que otros eventos de la lista podría ser que empezaran antes del evento editado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Mensajes SysEx en la página 935

Edición en el visor de eventos

El visor de eventos le permite editar los eventos de forma gráfica usando las herramientas de la barra. Puede editar elementos en concreto, o varios elementos seleccionados simultáneamente.

- Para mover un evento, arrástrelo a una nueva posición.

  Mover el evento más allá de otro evento en el visor reordena la lista. La lista siempre muestra los eventos en el orden en el que se reproducen. Como resultado, la posición vertical del evento en el visor también cambia.
- Para hacer una copia de un evento, pulse **Alt/Opción** y arrástrelo a la nueva posición.
- Para redimensionar una nota, selecciónela y arrastre su punto final con la herramienta **Seleccionar**.
- Para enmudecer o desenmudecer un evento, haga clic en él con la herramienta **Enmudecer**.

  Puede enmudecer o desenmudecer varios eventos a la vez rodeándolos con un rectángulo de selección, o con la herramienta **Enmudecer**.
- Puede seleccionar un esquema de colores para los eventos con el menú emergente **Colores de eventos**, en la barra de herramientas.
- Para eliminar un evento, selecciónelo y pulse **Retroceso** o **Supr**, o haga clic en él con la herramienta **Borrar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Menú Colores de eventos en la página 836

Edición en el visor de valores

- Para editar valores en el visor de valores, haga clic y arrastre.

  El puntero del ratón toma la forma automáticamente de la herramienta **Dibujar** cuando la mueve sobre el visor de valores.

Mensajes SysEx

Los mensajes SysEx (Sistema exclusivo) son modelos específicos de mensajes usados para ajustar algunos parámetros de un dispositivo MIDI. Esto hace posible acceder a parámetros que no estarían disponibles con la sintaxis MIDI normal.

Cada fabricante MIDI tiene unos códigos SysEx distintos. Los mensajes SysEx se usan típicamente para transmitir datos de patches, por ejemplo, los números que constituyen los ajustes de uno o más sonidos en un instrumento MIDI.

Cubase le permite grabar y manipular datos SysEx de varias formas.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Usar dispositivos MIDI en la página 813

Volcado completo

En cualquier dispositivo programable, los ajustes se guardan como números en la memoria del ordenador. Si cambia estos números, cambiará los ajustes. Normalmente, los dispositivos MIDI le permiten volcar (transmitir) todos o alguno de los ajustes de la memoria del dispositivo en forma de mensajes SysEx.

Por lo tanto un volcado es, entre otras cosas, una forma de hacer una copia de seguridad de los ajustes de su instrumento: al enviar ese volcado de nuevo al dispositivo MIDI, se restaurarán los ajustes.

Si su instrumento le permite volcar una parte de los ajustes (o todos) vía MIDI activando alguna función del panel frontal, seguramente ese volcado se podrá grabar en Cubase.

Grabar un volcado completo

IMPORTANTE

Si su instrumento MIDI no ofrece una forma de iniciar un volcado, para empezar a volcar tendrá que enviar un mensaje de petición de volcado desde Cubase. En tal caso, use el **Editor MIDI SysEx** para insertar el mensaje de petición de volcado (consulte la documentación del instrumento) al principio de una pista MIDI. Cuando activa la grabación, el mensaje de petición de volcado se reproduce (se envía al instrumento), el volcado empieza y se graba.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **MIDI** > **Filtro MIDI**.
2. En la sección **Grabar**, desactive la casilla **SysEx** para asegurarse de que la grabación de datos SysEx no está filtrada.

   De esta forma, los mensajes SysEx se graban pero no se envían de vuelta al instrumento. Esto le puede conducir a resultados impredecibles.
3. Active la grabación en una pista MIDI e inicie el volcado desde el panel frontal del instrumento.
4. Cuando haya acabado la grabación, seleccione la nueva parte y seleccione **MIDI** > **Editor de lista**.

   Esto le permite comprobar que se grabó el volcado SysEx. Debería haber uno o varios eventos SysEx en la lista de partes/eventos.

Transmitir un volcado completo de vuelta al dispositivo

PRERREQUISITO

Enrute la pista MIDI con los datos de sistema exclusivo hacia el dispositivo. Compruebe la documentación del dispositivo para encontrar detalles sobre qué canal MIDI se debe de usar, etc.

PROCEDIMIENTO

1. Ponga la pista en Solo.
2. Asegúrese de que el dispositivo está configurado para recibir mensajes SysEx.
3. Si es necesario, ponga el dispositivo en modo **En espera de recibir sistema exclusivo**.
4. Reproduzca los datos.

Grabar y transmitir volcados completos

- No transmita más datos de los que necesite. Si lo que quiere es un solo programa, no lo envíe todo. De lo contrario, podría tener muchas dificultades para encontrar el programa reconocido. Normalmente puede especificar exactamente los datos que quiere enviar.
- Si quiere que el secuenciador vuelque los sonidos pertinentes a su instrumento siempre que cargue un proyecto, ponga los datos SysEx en una precuenta silenciosa antes de que el proyecto en sí empiece.
- Si el volcado es muy corto, por ejemplo, un solo sonido, puede poner el volcado en medio del proyecto para reprogramar rápidamente el dispositivo. También puede conseguir el mismo resultado usando un cambio de programa. Esto último es lo preferible, ya que se

enviarán menos datos MIDI. Algunos dispositivos pueden configurarse para volcar los ajustes de un sonido tan pronto como los seleccione en el panel frontal.

- Si ha creado partes con volcados SysEx que le van a ser útiles, puede ponerlas en una pista especial enmudecida. Para hacer uso de estas partes, arrástrelas a una pista vacía desenmudecida y reprodúzcala.
- No transmita varios volcados SysEx hacia varios instrumentos al mismo tiempo.
- Anote en un lugar seguro el ID del dispositivo actual del instrumento. Si cambia, el instrumento puede después rechazar la carga del volcado.

Grabar cambios de parámetros SysEx

A menudo puede usar los mensajes SysEx para cambiar de forma remota los ajustes de un dispositivo, por ejemplo, abrir un filtro, seleccionar una forma de onda, cambiar el decaimiento de la reverb, etc. Muchos dispositivos también son capaces de transmitir los cambios que se hacen en el panel frontal como mensajes SysEx. Estos se pueden grabar en Cubase, y ser incorporados de forma normal al proceso de grabación como mensajes MIDI.

Por ejemplo, abrir un filtro mientras toca algunas notas. En este caso, graba tanto las notas como los mensajes SysEx que se generan al abrir el filtro. Cuando reproduce la grabación, el sonido cambia exactamente como lo hizo cuando lo grabó.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Preferencias**, seleccione **MIDI** > **Filtro MIDI** y asegúrese de que **SysEx** está desactivado en la sección **Grabar**.
2. Asegúrese de que el instrumento está configurado para transmitir cambios de los controles del panel frontal como mensajes SysEx.
3. Grabe.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

En el **Editor de lista**, compruebe si los eventos se grabaron adecuadamente.

Editor MIDI SysEx

- Para abrir el **Editor MIDI SysEx** para un evento SysEx, haga clic en la columna **Comentarios** del evento, en el **Editor de lista** o en el **Buscador del proyecto**.



En el **Editor MIDI SysEx**, los bytes se muestran como sigue:

Dirección

Muestra en qué posición del mensaje se encuentra un valor.

0-7

Muestra el mensaje entero en formato hexadecimal.

Los mensajes SysEx siempre empiezan por F0 y acaban en F7 y un número arbitrario de bytes en medio. Si el mensaje contiene más bytes de los que puedan caben en una línea, continúa en la siguiente línea. Puede editar todos los valores excepto los primeros (F0) y los últimos (F7).

ASCII

Muestra el valor seleccionado en formato ASCII.

Añadir y suprimir bytes

- Para añadir un byte, abra el **Editor MIDI SysEx** y haga clic en **Insertar**. El byte se añade antes del byte seleccionado.
- Para suprimir un byte, abra el **Editor MIDI SysEx**, seleccione un byte, y haga clic en **Suprimir**.
- Para suprimir el mensaje SysEx completo, selecciónelo en el editor de lista y pulse **Supr** o **Retroceso**.

Editar valores de bytes

Puede editar el valor del byte seleccionado en el visor principal del **Editor MIDI SysEx**, o en los visores ASCII, decimal, y binario.

- Para editar el valor seleccionado, abra el **Editor MIDI SysEx**, haga clic en un byte, e introduzca el valor.

Importar y exportar datos SysEx

Puede importar datos SysEx del disco y exportar los datos editados a un archivo.

El archivo tiene que estar en formato binario MIDI SysEx (.syx). Solo se cargará el primer volcado de los archivos SYX.

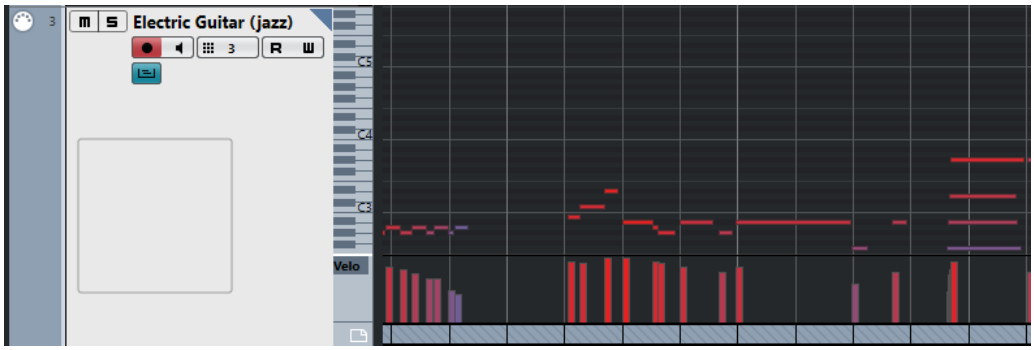
- Para importar datos SysEx, abra el **Editor MIDI SysEx** y haga clic en **Importar**.
- Para exportar datos SysEx, abra el **Editor MIDI SysEx** y haga clic en **Exportar**.

NOTA

Este formato no debe de confundirse con los archivos MIDI, que tienen la extensión .mid.

Editor in-place

El **Editor in-place** le permite editar notas y controladores MIDI directamente en la ventana de **Proyecto**, para una edición rápida y eficiente en contexto con otras pistas.
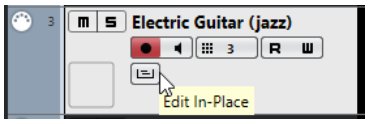


El **Editor in-place** expande la pista MIDI para mostrar un **Editor de teclas** en miniatura. Cuando selecciona una nota MIDI, la línea de información de la ventana de **Proyecto** muestra información sobre esa nota, igual que la línea de información en el **Editor de teclas**. Puede realizar la misma edición aquí que en el **Editor de teclas**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editar eventos de nota en la línea de información en la página 841

Abrir el editor in-place

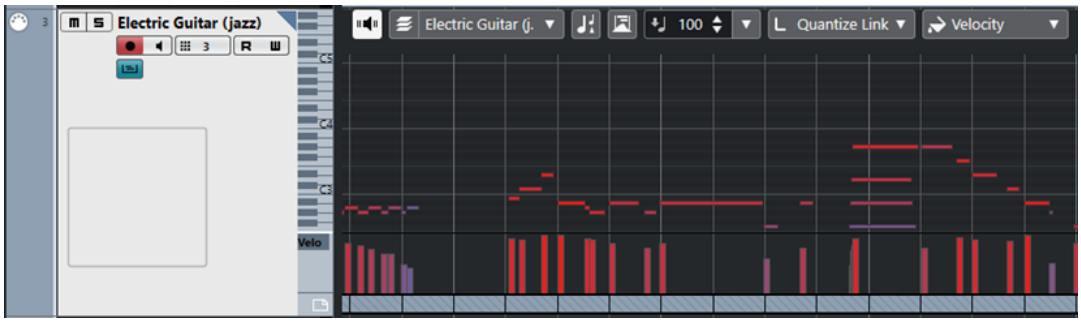
- Para abrir el **Editor in-place** en las pistas seleccionadas, seleccione **MIDI** > **Abrir editor in-place**.
- Para abrir el **Editor in-place** para una sola pista MIDI, haga clic en **Edición in-place** en la lista de pistas.



Barra de herramientas del editor in-place

La barra de herramientas contiene herramientas y ajustes para el **Editor in-place**.

- Para abrir la barra de herramientas, haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha de la lista de pistas en la pista editada.



Realimentación acústica

Realimentación acústica

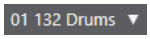
Reproduce eventos automáticamente cuando los mueve o los transpone, o cuando los crea dibujando.

Ajustes y selección de partes

Editar solamente parte activa

Restringe las operaciones de edición a la parte activa.

Lista de partes en editor



Lista todas las partes que estaban seleccionadas cuando abrió el editor, y le deja activar una parte.

Indicar transposiciones

Indicar transposiciones



Le permite mostrar los tonos transpuestos de las notas MIDI.

Seleccionar controladores automáticamente

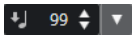
Seleccionar controladores automáticamente



Selecciona automáticamente datos de controladores de las notas MIDI seleccionadas.

Velocidad

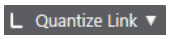
Velocidad de inserción de notas



Le permite especificar un valor de velocidad para las nuevas notas.

Cuantizar duración

Cuantizar duración



Le permite especificar un valor para cuantizar las duraciones de eventos.

Colores de eventos

Colores de eventos



Le permite seleccionar colores de eventos.

Trabajar con el editor in-place

- Para hacer zoom o desplazarse por el **Editor in-place**, apunte a la parte izquierda del teclado de piano para que el puntero cambie a la forma de mano. Luego arrastre hacia la derecha o izquierda para acercar o alejar el zoom verticalmente, y arrastre arriba o abajo para desplazarse por el editor.
- Para añadir o eliminar carriles de controlador, haga clic derecho debajo del campo del nombre del controlador y seleccione una opción en el menú contextual.
- Para cerrar el **Editor in-place** de una pista, haga clic en **Edición in-place** en la lista de pistas o doble clic debajo del visor de controladores en el **Editor in-place**.
- Para abrir/cerrar el **Editor in-place** de una o varias pistas seleccionadas, use la tecla de comando de **Edición in-place**.
- Puede arrastrar notas desde un **Editor in-place** a otro.

NOTA

El botón **Ajustar** y el menú emergente **Tipo de ajuste** de la ventana de **Proyecto** controlan el ajuste del **Editor in-place**, pero la rejilla de ajuste se establece usando el menú emergente **Cuantizar**.

Expression maps

Los expression maps le permiten configurar un mapa para todas sus articulaciones. Esto le permite escuchar un proyecto incluyendo las articulaciones.

Puede seleccionar expression maps en el **Inspector** de pistas MIDI o de instrumento, y especificar el mapeado de sonido y las características de todas sus articulaciones.

Si selecciona un expression map para una pista MIDI o de instrumento, las articulaciones definidas en el mapa se aplican automáticamente durante la reproducción. Cubase reconoce las expresiones anotadas en la parte MIDI y busca en las ranuras de sonido del expression map un sonido que encaje con el criterio definido.

Cuando se encuentra una ranura de sonido que encaja, se modifica la nota actual, o bien se envía el canal MIDI, el cambio de programa o el key switch al instrumento seleccionado en el menú emergente **Enrutado de salida** de la pista, para que se reproduzca un sonido diferente. Cuando no se encuentra ninguna ranura de sonido que encaje con las articulaciones usadas en la parte, se usa la concordancia más aproximada.

Cuando introduzca articulaciones en una parte MIDI, deberá configurar un expression map de tal manera que se disparen los sonidos correctos del instrumento MIDI o VST conectado.

Los expression maps también le permiten vincular sus articulaciones con las teclas remotas de un dispositivo de entrada MIDI y mapearlas con sonidos para que se puedan reproducir por el dispositivo MIDI o instrumento VST. De esta forma puede introducir notas y articulaciones usando un dispositivo MIDI remoto, y hacer que automáticamente se graben y reproduzcan de manera correcta en Cubase.

Los expression maps son útiles en las siguientes situaciones:

- Cuando quiere introducir articulaciones musicales directamente en el **Editor de teclas**, **Editor de percusión**, **Editor de partituras** o en el **Editor in-place**, sin tener que grabar datos MIDI antes.
- Cuando quiere tocar/grabar música en tiempo real y controlar los cambios de articulaciones mientras toca.
- Cuando abre y edita proyectos de otros usuarios. Usando expression maps puede mapear la información de articulaciones a un conjunto diferente de instrumentos o librería de contenidos de manera rápida y fácil.

Los expression maps están disponibles para pistas MIDI y de instrumento. Puede crear sus propios expression maps, o descargarse expression maps de bibliotecas orquestales e instrumentos virtuales en steinberg.net.

NOTA

También puede usar las funciones de **Note Expression** para añadir articulaciones musicales directamente a sus notas MIDI en el **Editor de teclas**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Articulaciones en la página 942
Crear y editar expression maps en la página 944
Grupos en la página 946
Note Expression en la página 953

Articulaciones

Las articulaciones musicales definen cómo suenan o se tocan notas específicas en un instrumento dado. También pueden definir el volumen relativo de notas o a cambios en el tono.

Están disponibles los siguientes tipos de articulaciones:

- **Direcciones**

  Las direcciones, tales como el pizzicato, son válidas para todas las notas a partir de su posición de inserción hasta la posición de inserción de la siguiente dirección. Se aplican a rangos continuos de notas, o incluso a una pieza musical entera.
- **Atributos**

  Los atributos, tales como acentos o staccato, son válidos para notas individuales.

Ventana Configuración de Expression Map

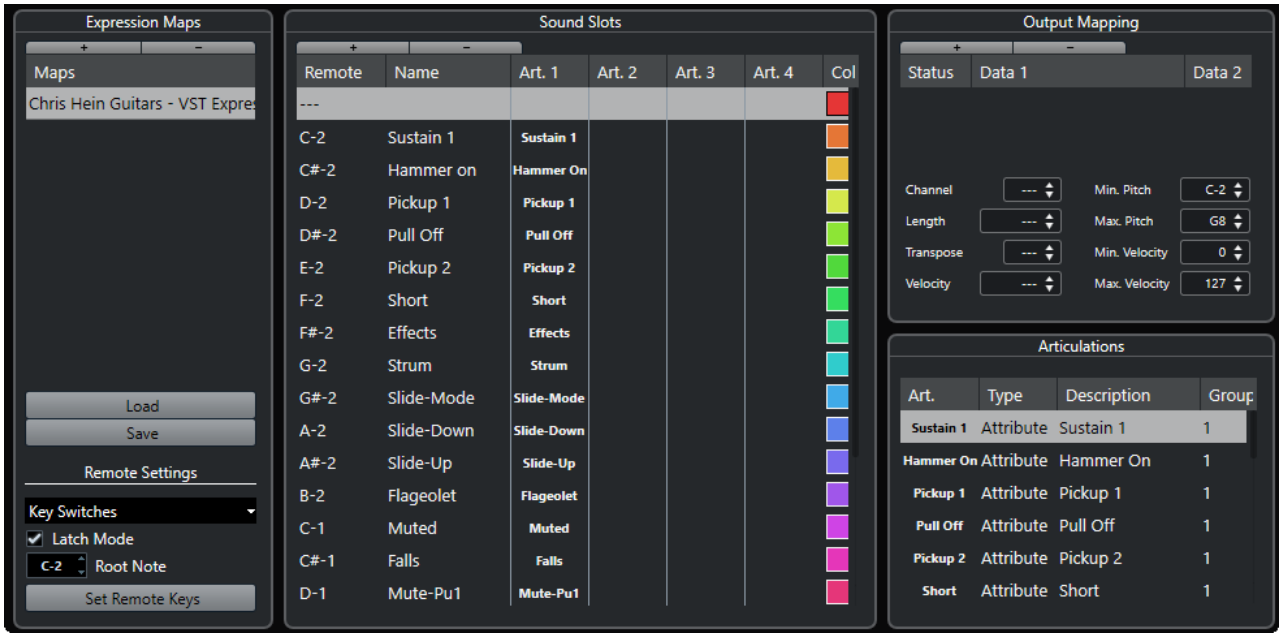
La ventana de **Configuración de Expression Map** le permite cargar, crear y configurar expression maps.

Para abrir la ventana de **Configuración de Expression Map**, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **MIDI** > **Configuración de Expression Map**.
- En el **Inspector** de una pista MIDI o de instrumento, abra la sección **Expression Map** y haga clic en **Configuración de expression map**.

  NOTA

  También puede abrir la sección **Expression Map** en el **Inspector** del **Editor de teclas**, del **Editor de percusión** o del **Editor de partituras**.



Están disponibles las siguientes secciones:

Expression Maps

Le permite cargar, guardar, añadir y eliminar expression maps. Los expression maps cargados o añadidos se muestran en la lista **Expression Maps**.

Ranuras de sonido

Muestra las ranuras de sonido que corresponden al expression map que está seleccionado en la sección **Expression Maps**.

Mapeado de salida

Muestra el mapeado de salida que corresponde a la ranura de sonido que está seleccionada en la sección **Ranuras de sonido**.

Articulaciones

Le permite organizar articulaciones en grupos.

Ajustes remotos

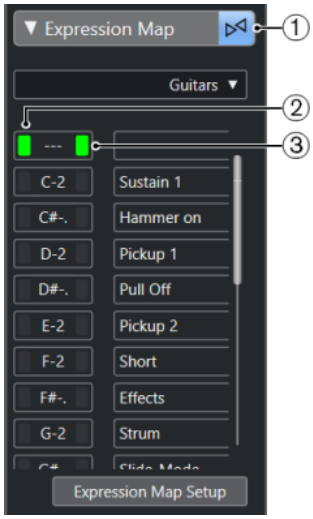
Le permite configurar teclas remotas para lanzar articulaciones a través de un dispositivo de entrada MIDI. Aquí también puede especificar si quiere usar key switches o mensajes de cambio de programa para reproducir una cierta ranura de sonido.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Expression maps en la página 941
Añadir ranuras (slots) de sonido en la página 944
Sección Mapeado de salida en la página 946
Articulaciones en la página 942
Sección Ajustes remotos en la página 947

Expression maps en la ventana de proyecto

Los expression maps están disponibles en la ventana de **Proyecto**, desde dentro del **Inspector** en pistas MIDI y de instrumento.



1 Indica que se usa un expression map para la pista.

2 Muestra qué tecla remota se está pulsando.

3 Marca la ranura que se está reproduciendo. Esto le permite ver si se usa la ranura correcta de sonido cuando graba articulaciones con un dispositivo externo, como por ejemplo un teclado MIDI.

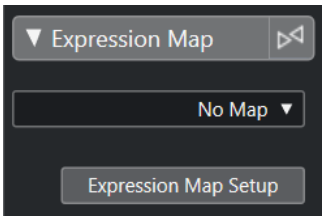
Crear y editar expression maps

Crear expression maps

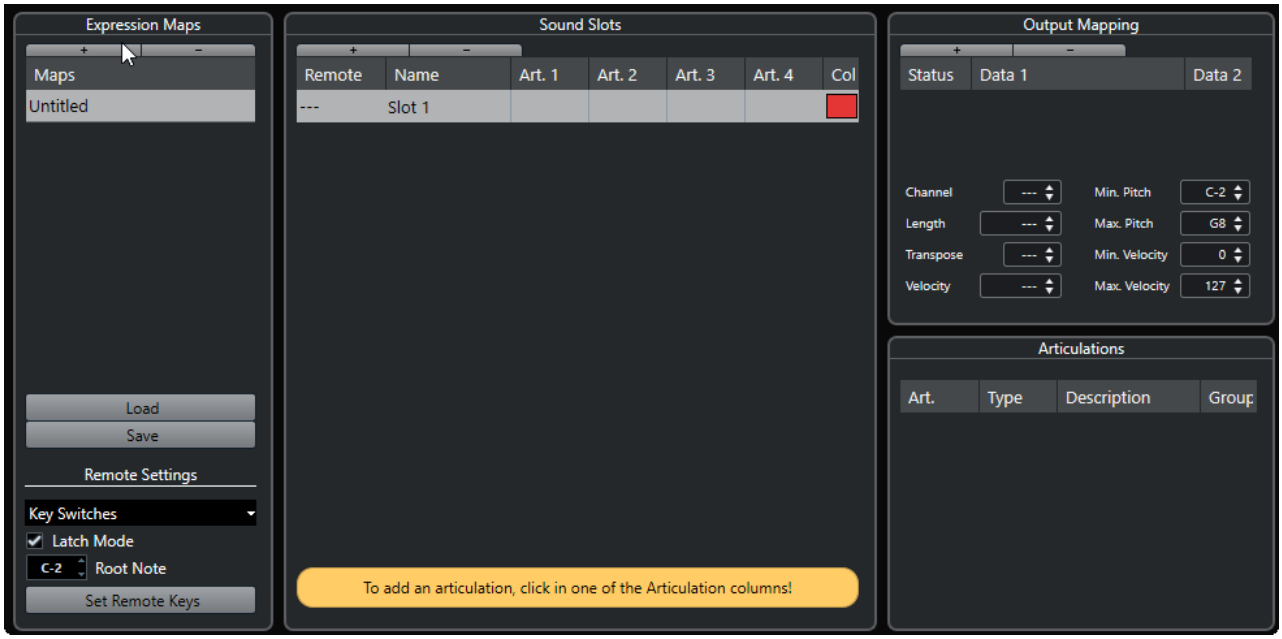
Puede crear expression maps desde cero.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** de una pista MIDI o de instrumento, abra la sección **Expression Map**.
2. Haga clic en **Configuración de expression map**.



   Se abre la **Configuración de Expression Map**.
3. En la sección **Expression Maps**, haga clic en **Añadir mapa** para crear un nuevo mapa.



4. Opcional: Haga clic en el nombre para introducir un nombre personalizado para el expression map.

Añadir ranuras (slots) de sonido

Debe crear ranuras de sonido para cada articulación que quiera añadir.

PRERREQUISITO

La ventana **Configuración de expression map** está abierta y un expression map está seleccionado en la sección **Expression Maps**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - En la sección de **Ranuras de sonido**, use la primera ranura de sonido de por defecto que se añade automáticamente cuando se crea un nuevo mapa.

- Haga clic en **Añadir ranura de sonido** para añadir una nueva ranura de sonido.

2. Haga clic en la columna de articulación **Art. 1** de la ranura de sonido, y seleccione una articulación en el menú.

   NOTA

   Si no está disponible una articulación en concreto en el menú emergente, seleccione **Añadir articulación personalizada** para definir sus propias articulaciones. Esto añade una articulación por defecto, que puede definir en la sección **Articulaciones**.

3. Opcional: Haga clic en la columna **Nombre** e introduzca un nombre para la ranura de sonido.

   Los nombres de las ranuras de sonido aparecen en el **Inspector** de la pista.

4. Opcional: Haga clic en las columnas de articulaciones **Art. 2**, **Art. 3** o **Art. 4** de la ranura de sonido, y seleccione una articulación en el menú.

   Esto le permite crear una articulación compleja, hecha de varias articulaciones individuales diferentes en la ranura de sonido. Para cada nueva articulación se añadirá una entrada adicional en la sección **Articulaciones**.

5. Haga clic en la columna **Remoto** de la ranura de sonido y especifique la tecla de su dispositivo externo que activa el slot de sonido.

6. Opcional: Haga clic en la columna **Col** para asignar un color a la ranura de sonido actual.

   Al trabajar en los editores MIDI, puede colorear sus eventos según el color de las ranuras de sonido.

RESULTADO

Se añaden las ranuras de sonido y están disponibles las articulaciones. Puede crear tantas ranuras de sonido como necesite.

Si Cubase encuentra la ranura de sonido, se modifica la nota actual, por ejemplo reduciendo la duración o aumentando el volumen, o se envía información del canal MIDI, cambio de programa o key switch al instrumento conectado (el instrumento seleccionado en el menú emergente **Enrutado de salida** de la pista), para que se reproduzca un sonido diferente.

Si no se encuentra ninguna ranura de sonido que encaje con las articulaciones usadas en la parte, se usa la concordancia más aproximada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Expression maps en la ventana de proyecto en la página 943
Sección Ajustes remotos en la página 947

Sección Articulaciones

Puede editar las articulaciones que añadió a las ranuras de sonido en la sección de **Articulaciones** de la ventana **Configuración de Expression Map**.

Están disponibles los siguientes ajustes:

Art.

Haga clic en esta columna para elegir si quiere insertar la articulación como símbolo o como cadena de texto. Si selecciona **Símbolo**, se abre el diálogo con los símbolos disponibles. Si selecciona **Texto**, puede introducir el texto directamente.

Tipo

Haga clic en esta columna para especificar si quiere añadir un atributo o una dirección. Si selecciona **Atributo**, solo las notas individuales se ven influenciadas por el símbolo de articulación. Si selecciona **Dirección**, el símbolo de articulación es válido a partir de su posición de inserción y hasta el siguiente inicio de articulación.

Descripción

Haga clic en esta columna para introducir un texto como el nombre del símbolo o el nombre largo de una dirección.

Grupo

Haga clic en esta columna para ordenar las articulaciones en grupos y priorizarlas.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Grupos en la página 946

Grupos

Los grupos le permiten ordenar las articulaciones para poderlas priorizar y combinar.

Los grupos en sí son exclusivos. Las articulaciones que están en el mismo grupo no se pueden usar juntas. Puede colocar articulaciones que no se puedan combinar, tales como arco y pizzicato para violín, en el mismo grupo.

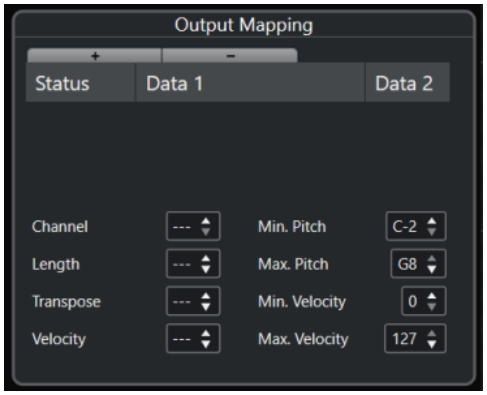
Los grupos representan la importancia musical, siendo el grupo 1 el que tiene la prioridad más alta. Esto es útil si un expression map no encuentra una coincidencia exacta con sus datos y trata de identificar el sonido que concuerde con la mayoría de criterios. Si se encuentran dos sonidos con la misma articulación en el grupo 1, el sonido que también encaje con el grupo 2 será el preferido, y así sucesivamente.

Sección Mapeado de salida

La sección **Mapeado de salida** le permite mapear ranuras de sonido a caracteres de sonido específicos de un instrumento. Los sonidos disponibles dependen del instrumento que esté seleccionado para la pista MIDI o de instrumento.

NOTA

Algunos instrumentos virtuales requieren de varios key switches, o combinaciones de key switches y controladores, para seleccionar una articulación particular. En este caso, haga clic en **Añadir ranura** para añadir varios eventos de salida a una única ranura de sonido.



Puede hacer los siguientes ajustes de las ranuras:

Estado

Le permite especificar un mensaje de note-on, de cambio de programa o de controlador para la ranura de sonido seleccionada.

Dato 1/Dato 2

Le permite especificar key switches para la ranura de sonido seleccionada. Esto le permite cambiar entre un violín tocado con arco y uno pizzicato, o cambiar a otro programa que contenga una articulación diferente.

También puede crear expresiones editando los datos MIDI entrantes:

Canal

Le permite especificar el canal MIDI de la ranura de sonido seleccionada. Esto le permite cambiar a un programa diferente.

Duración

Le permite especificar la duración de nota de la ranura de sonido seleccionada. De esta forma puede crear sonidos staccato (picados) o tenuto.

Transposición

Le permite especificar un valor de transposición de la ranura de sonido seleccionada. De esta forma puede seleccionar diferentes articulaciones en algunas bibliotecas de muestras, en las que distintas articulaciones se encuentran en diferentes octavas.

Velocidad

Le permite especificar la velocidad de la ranura de sonido seleccionada. De esta forma puede crear acentos.

Tono mín./Tono máx.

Le permite especificar un valor de tono mínimo y uno de máximo de la ranura de sonido seleccionada.

Velocidad mín./Velocidad máx.

Le permite especificar una velocidad mínima y una velocidad máxima de la ranura de sonido seleccionada, para asegurarse de que se usa la muestra mapeada a un rango en particular. De esta forma puede usar instrumentos que tengan diferentes rangos de velocidades en la misma tecla.

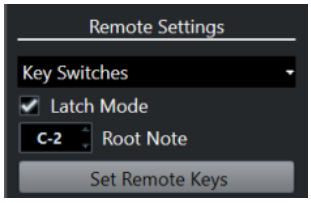
Sección Ajustes remotos

Los ajustes remotos le permiten especificar si quiere usar key switches o mensajes de cambio de programa para disparar ranuras de sonido específicas.

NOTA

Si no planea grabar o lanzar articulaciones a través de un dispositivo de entrada MIDI, no necesita especificar teclas remotas.

Las teclas remotas activas se indican en el **Inspector** de la pista.



Menú emergente Key switches/Mensajes de cambio de programa

Le permite seleccionar si quiere usar **Key switches** o **Mensajes de cambio de programa** para cambiar ranuras de sonidos.

NOTA

Si usa key switches, estas teclas se usan para insertar articulaciones en lugar de notas.

Modo Latch

Si está activado, la tecla que pulse en su dispositivo de entrada MIDI será válida hasta que pulse otra tecla. Si está desactivado, la tecla será válida mientras se mantenga pulsada. Cuando la suelte, se reproducirá la primera ranura de sonido.

IMPORTANTE

El **Modo Latch** solo se puede activar o desactivar globalmente, no para expression maps individualmente.

Nota fundamental

Le permite especificar la primera tecla de su dispositivo que quiera usar como tecla remota. Esto le permite ajustar automáticamente las asignaciones de teclas remotas existentes para cubrir sus necesidades, por ejemplo, cuando usa un teclado MIDI con un rango de teclas muy grande o muy pequeño.

Establecer teclas remotas

Le permite automáticamente un rango de teclas de su dispositivo externo a las ranuras de sonido del expression map.

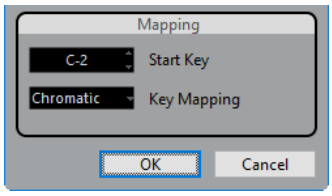
VÍNCULOS RELACIONADOS

Expression maps en la ventana de proyecto en la página 943
Diálogo Establecer teclas remotas en la página 948

Diálogo Establecer teclas remotas

El diálogo **Establecer teclas remotas** le permite asignar un rango de teclas de su dispositivo externo a las ranuras de sonidos del expression map.

- Para abrir el diálogo **Establecer teclas remotas**, haga clic en el botón **Establecer teclas remotas** del diálogo **Configuración de Expression Map**.



Están disponibles las siguientes opciones:

Tecla de inicio

Le permite especificar la primera tecla del dispositivo de entrada MIDI que quiere que dispare una ranura de sonido.

Mapeado de teclas

Le permite especificar con qué teclas de su dispositivo quiere disparar las ranuras de sonido.

Extraer Expression Maps de instrumentos VST

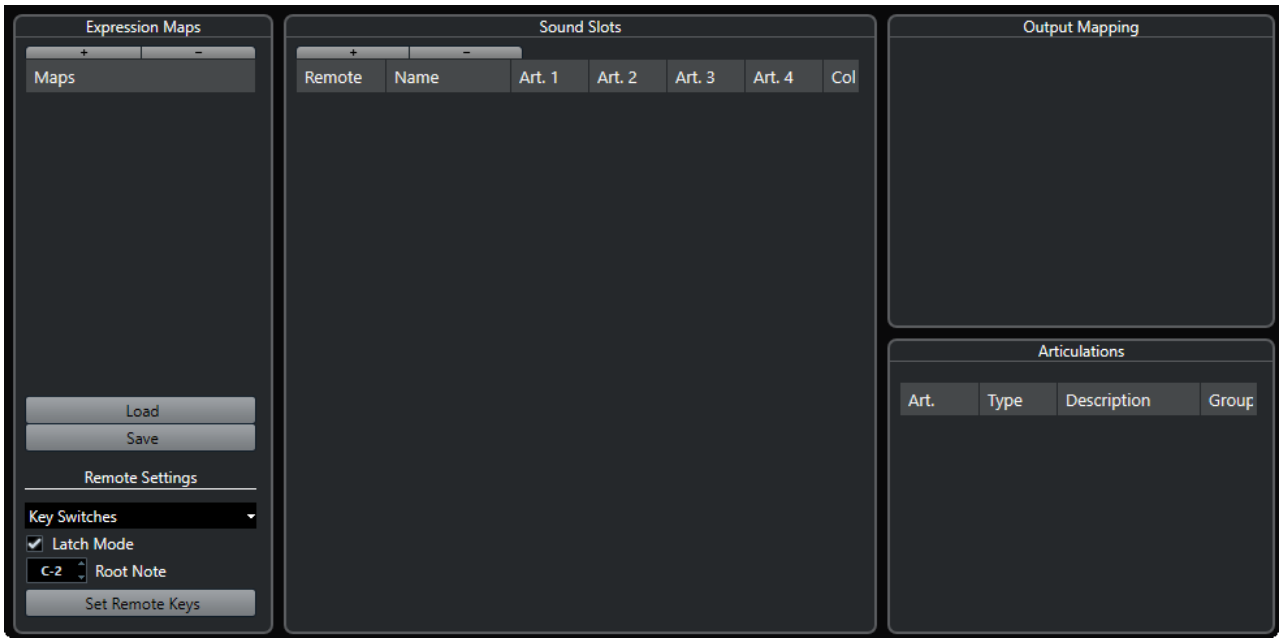
Puede extraer información de mapeado de instrumentos VST 3 y convertirla en un nuevo expression map. De esta forma puede configurar expression maps para los instrumentos con los que trabaja a menudo.

PROCEDIMIENTO

1. Cargue el instrumento VST que quiera usar y asígnelo a una pista MIDI o de instrumento.
2. Cargue un preset de instrumento que contenga key switches.

Con Cubase se incluyen varios presets de pista que están preconfigurados para usarse con expression maps. Contienen sonidos que hacen uso de key switches y tienen diferentes articulaciones. Estos presets tienen el sufijo **VX**.

3. En el **Inspector** de la pista MIDI o de instrumento, abra la sección **Expression Map**.
4. Haga clic en **Configuración de expression map**.
   Se abre la **Configuración de Expression Map**.



5. Haga sus cambios, introduzca un nombre para el mapa y haga clic en **Guardar**.

RESULTADO

El expression map se guarda y puede seleccionarlo en la sección **Expression Map** del **Inspector** del **Editor de teclas**, del **Editor de percusión** o del **Editor de partituras**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear expression maps en la página 944
Presets de pista en la página 197

Guardar expression maps

Si ha creado y configurado su expression map, debe guardarlo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Configuración de expression maps**, seleccione el expression map en la sección **Expression Maps**.
2. Haga clic en **Guardar**.
3. En el diálogo de archivos, especifique un nombre de archivo y una ubicación para el expression map, y haga clic en **Guardar**.

RESULTADO

Se guarda el expression map.

Cargar expression maps

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** de una pista MIDI o de instrumento, abra la sección **Expression Map**.
2. Haga clic en **Configuración de expression map**.
   Se abre la **Configuración de Expression Map**.
3. En la sección **Expression Maps** de la izquierda, haga clic en **Cargar**.
4. En el diálogo de archivos, localice y seleccione el expression map que quiera cargar y haga clic en **Abrir**.
   El expression map ahora está disponible en la sección **Expression Maps**.
5. Repita los pasos para todos los mapas que quiera tener disponibles, y cierre el diálogo.

RESULTADO

Todos los mapas cargados están disponibles en el menú emergente **Expression Map** del **Inspector** del **Editor de teclas**, del **Editor de percusión** o del **Editor de partituras**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear y editar expression maps en la página 944

Insertar articulaciones

Insertar articulaciones en carriles de controlador

Puede insertar símbolos de articulación en el carril de controlador del **Editor de teclas**, **Editor de percusión** y **Editor in-place**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la parte MIDI.
2. Abra el **Editor de teclas**, el **Editor de percusión** o el **Editor in-place**.
3. En el visor de controlador, abra el menú emergente **Selección y funciones de controlador** y seleccione **Articulaciones/Dinámicas**.
   Todas las articulaciones que se especifican en el expression map seleccionado se muestran en diferentes filas del carril de controlador. Los diferentes grupos están separados por líneas, y las articulaciones pertenecientes al mismo grupo se muestran con el mismo color.
4. Seleccione la herramienta de **Dibujar** y, en el visor del controlador, haga clic en la posición exacta de la primera nota a la que quiera aplicarle esta articulación.
   Los inicios de notas se muestran como líneas verticales en el visor del controlador.

RESULTADO

El atributo en el carril del controlador está conectado ahora automáticamente a la nota correspondiente.

NOTA

Si elimina un atributo seleccionándolo y pulsando **Supr** o **Retroceso**, también se elimina la nota. Si esto no es lo que quiere, en lugar de ello deseleccione la articulación en el campo **Articulaciones** de la línea de información.

IMPORTANTE

Al introducir símbolos de articulaciones, asegúrese de que no entran en conflicto con otras articulaciones.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Insertar articulaciones a través de la línea de información en la página 951

Insertar articulaciones en el editor de partituras

Puede insertar símbolos de articulación en el **Editor de partituras**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la parte MIDI.
2. Seleccione **Partituras** > **Abrir editor de partituras**.
3. En la pestaña **Símbolos** del **Inspector**, abra la sección **Expression Map**.
4. Active el símbolo de articulación y haga clic en la posición deseada en el visor de notas.

   IMPORTANTE

   Al introducir símbolos de articulaciones, asegúrese de que no entran en conflicto con otras articulaciones.

RESULTADO

Los símbolos de articulación insertados en el visor de notas se muestran con un color diferente para que pueda distinguirlos de otros símbolos de la partitura.

NOTA

Puede ver y cambiar los colores en el diálogo **Preferencias** (página **Partituras–Colores para significados adicionales**).

Para eliminar un símbolo de articulación, selecciónelo y pulse **Supr** o **Retroceso**.

Insertar articulaciones a través de la línea de información

Puede insertar símbolos de articulación a través de la línea de información del **Editor de teclas**, el **Editor de percusión** y el **Editor de partituras**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione una nota MIDI en el visor de eventos del **Editor de teclas**, del **Editor de percusión** o del **Editor de partituras**.
2. En la línea de información, haga clic en **Articulaciones** para abrir un menú emergente con todos los atributos de nota que están disponibles en el expression map, y seleccione el atributo deseado.

RESULTADO

El nombre del atributo activo se muestra ahora en el campo **Articulaciones**.

NOTA

Si quiere suprimir este atributo, deseleccione la articulación en el campo **Articulaciones**, en la línea de información.

IMPORTANTE

Al introducir símbolos de articulaciones, asegúrese de que no entran en conflicto con otras articulaciones.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Grupos en la página 946

Insertar articulaciones en el editor de lista

Puede insertar símbolos de articulaciones a través de la columna de comentario del **Editor de lista**. Esto solo funciona si su parte MIDI ya contiene algunos símbolos de articulaciones.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione una nota MIDI en el visor de eventos del **Editor de lista**.
2. Haga clic en la columna **Comentario** para abrir un menú emergente con todos los atributos de nota que están disponibles en el expression map, y seleccione el atributo deseado.

RESULTADO

El nombre del atributo activo se muestra ahora en el campo **Comentario**.

NOTA

Si quiere suprimir el atributo, deseleccione la articulación en la columna **Comentario**.

IMPORTANTE

Al introducir símbolos de articulaciones, asegúrese de que no entran en conflicto con otras articulaciones.

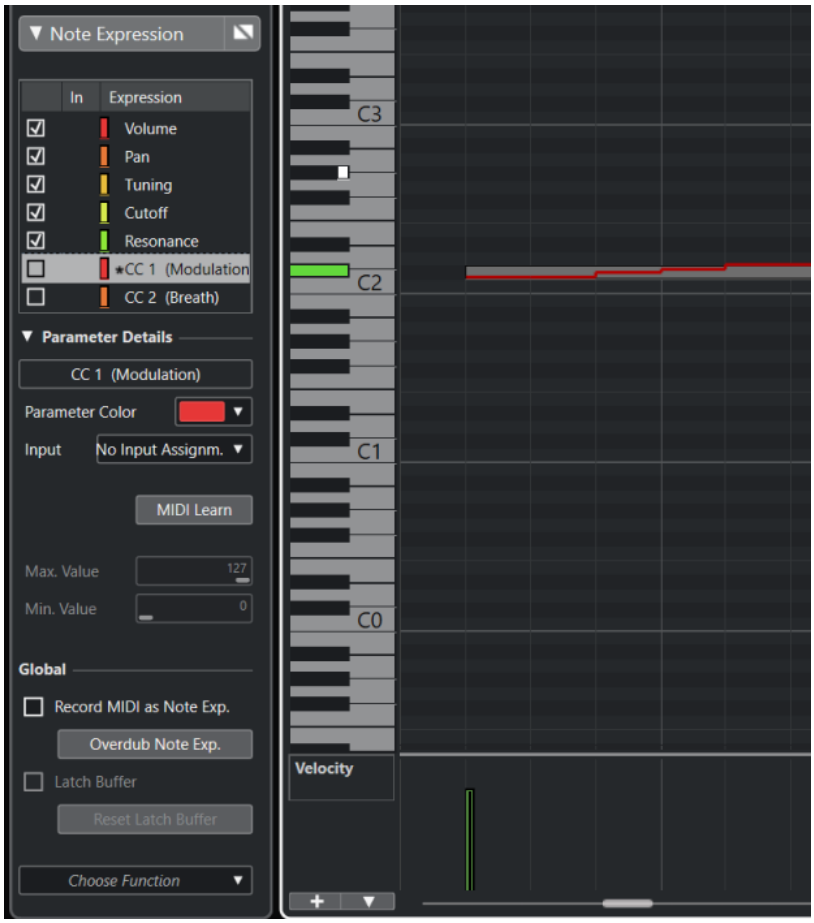
Note Expression

Los note expression le permiten editar notas MIDI y sus expresiones como una sola unidad.

Los note expression le permiten asociar eventos de expresión con notas MIDI, de forma que se tratan como una unidad. Cuando cuantiza, mueve, copia, duplica, o suprime notas MIDI, también afecta a toda su información de controlador asociada. Esto le permite una edición precisa e intuitiva de los datos relacionados con la nota.

Por eventos de expresión entendemos los siguientes eventos: Cambio de control MIDI, MIDI Pitchbend, MIDI Aftertouch, MIDI Poly Pressure y VST Note Expression.

Las curvas de eventos de expresión se muestran como una capa superpuesta encima de las notas MIDI correspondientes en el visor de eventos. Se muestran todos los eventos de expresión de una nota MIDI a la vez.



Para poder tocar y grabar eventos de expresión de notas MIDI, debe usar un dispositivo controlador de entrada que soporte note expressions, tal como un teclado compatible con MPE o guitarras MIDI. Si no tienen ningún controlador de entrada así, puede en su lugar asignar mensajes MIDI a expresiones.

Para poder oír correctamente interpretaciones polifónicas que tengan eventos de expresión, debe usar un dispositivo controlador de salida que soporte note expressions, tales como instrumentos compatibles con MPE o instrumentos VST compatibles con VST note expression. Si

no dispone de un dispositivo así, debe configurar su instrumento MIDI para que toque el mismo sonido en todos los canales MIDI.

VÍNCULOS RELACIONADOS
VST Note Expressions en la página 954
Controladores MIDI en la página 955
Dispositivos de entrada MIDI que soportan MPE en la página 955

VST Note Expressions

Los VST note expressions son exclusivos de notas. Son adecuados para contextos polifónicos, ya que le permiten editar la expresión de cada nota individual de un acorde.

Los VST note expressions los proporcionan los instrumentos VST. Para poder trabajar con VST note expressions necesita un instrumento que los soporte, por ejemplo, HALion Sonic SE.

Qué VST note expressions están disponibles depende del instrumento.

Los VST note expressions le permiten un rango de valores que excede del rango MIDI de 0 a 127.

Puede usar todos los canales MIDI para separar sonidos diferentes.

NOTA

Para usar VST note expressions para controlar notas individualmente, debe ajustar el canal MIDI de la pista a un valor entre 1 y 16.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Instrumentos VST compatibles con VST 3 en la página 954

Instrumentos VST compatibles con VST 3

Los instrumentos VST compatibles con VST 3 que soporten VST note expression se pueden usar con note expression en Cubase.

Cubase viene con un número de instrumentos VST compatibles con VST 3 tales como HALion Sonic SE, Retrologue o Padshop que incluyen varios presets.

Dependiendo del preset, Cubase soporta VST note expressions específicos tales como **Afinación**, **Volumen** y **Pan**.

NOTA

Retrologue y Padshop vienen con algunos sonidos especialmente hechos para usar con MPE. Para usar con note expression también puede usar los sonidos de presets en HALion Sonic SE.

Para información detallada sobre Retrologue y Padshop y sus parámetros, vea el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

Para información detallada acerca de HALion Sonic SE y de sus parámetros, vea el documento aparte **HALion Sonic SE**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Cargar presets de instrumento MPE en la página 959

Controladores MIDI

Los controladores MIDI son exclusivos de canales, con la excepción de los mensajes de poly pressure. Afectan a toda la voz, sin importar si están insertados en una parte o en una nota.

El hecho de que los controladores MIDI sean exclusivos de canales limita el potencial del note expression a interpretaciones monofónicas (solo). Si edita datos de articulaciones en una nota, esto afecta a todas las demás notas de la misma voz, es decir, a cualquier otra nota que se reproduzca en el mismo canal al mismo tiempo.

Con la introducción del estándar MPE, sin embargo, puede asignar cada nota a un canal MIDI diferente, y por consiguiente controlar notas individualmente. El estándar recomienda usar exclusivamente los mensajes de canal MIDI pitchbend, aftertouch y CC74 para controlar notas individualmente. En este escenario, el canal MIDI 1 controla todas las notas, mientras que los demás 15 canales MIDI pueden controlar notas individualmente.

NOTA

Para usar controladores MIDI para controlar notas individualmente, debe ajustar el canal MIDI de la pista a **Cualquiera**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Dispositivos de entrada MIDI que soportan MPE en la página 955
Visor de controladores en la página 843
Grabar mensajes de cambio de control MIDI como datos note expression en la página 976
Convertir mensajes de cambio de control MIDI a datos note expression en la página 976

Dispositivos de entrada MIDI que soportan MPE

MPE significa MIDI Polyphonic Expression. Algunos dispositivos MIDI soportan MPE. Son controladores MIDI multidimensionales que le permiten variar el tono y el timbre de notas individualmente mientras toca polifónicamente.

En MPE, cada nota es asignada a su propio canal MIDI. Esto le permite aplicar mensajes de expresión a notas individualmente.

Para poder trabajar con funcionalidades MPE en Cubase, es decir, tocar y grabar polifónicamente expresiones, necesita un dispositivo de entrada MIDI adecuado. Algunos dispositivos de entrada MPE se detectan y configuran automáticamente.

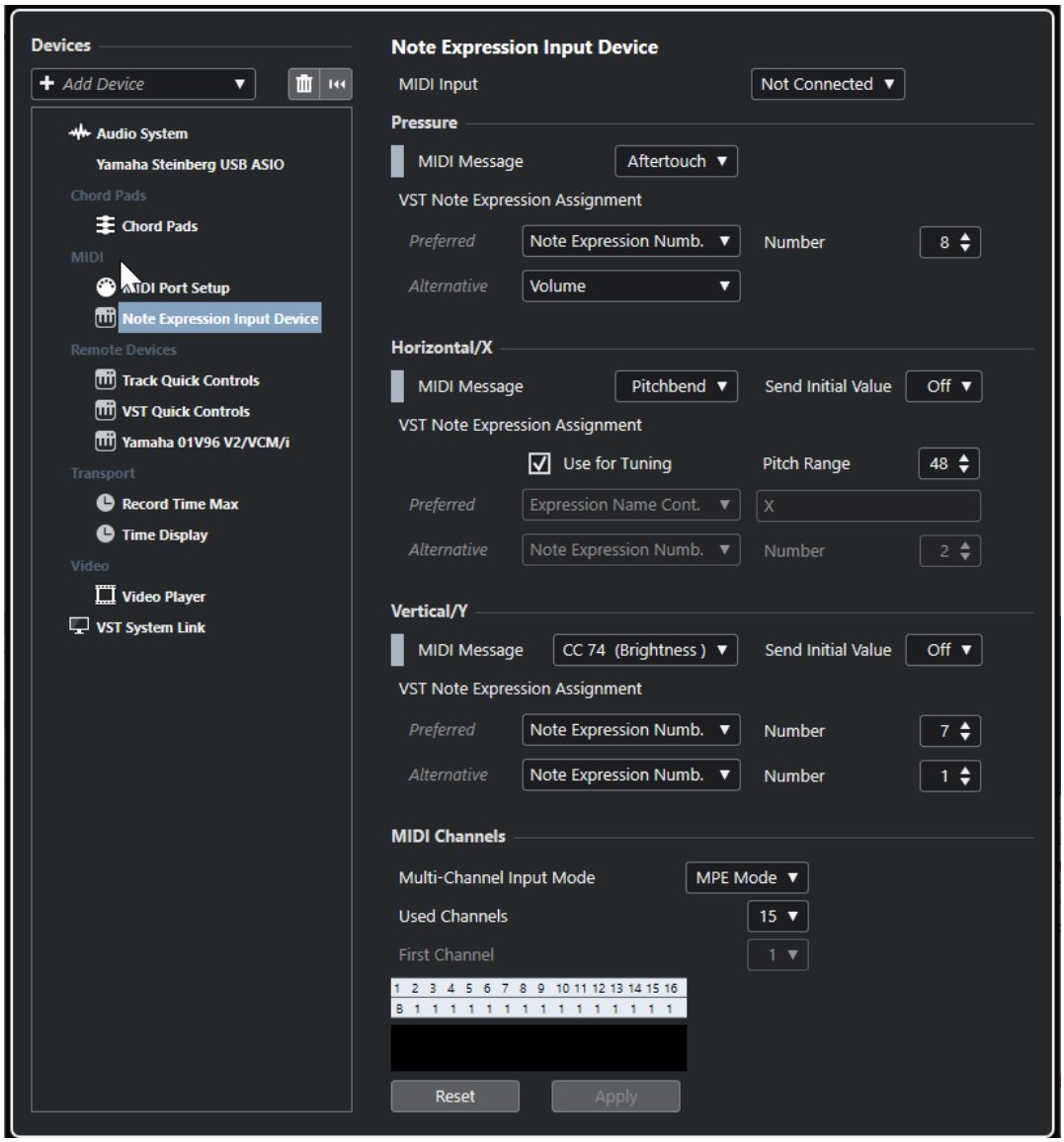
Página Dispositivo de entrada Note Expression

La página **Dispositivo de entrada Note Expression** muestra los ajustes de su dispositivo de entrada conectado.

- Para abrir la página de su dispositivo de entrada note expression, seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio** y selecciónelo en la lista de **Dispositivos**. Si no se lista su dispositivo, haga clic en **Añadir** y seleccione **Dispositivo de entrada Note Expression**.

NOTA

Cubase reconoce automáticamente algunos dispositivos de entrada note expression y proporciona páginas específicas con ajustes de presets en el diálogo **Configuración de estudio**. Si su dispositivo está ajustado a los valores originales de fábrica, no tiene que cambiar nada en este diálogo. En algunos casos podría ser necesario ajustar el dispositivo al modo apropiado. A este modo se le suele llamar modo MPE.



Cubase le permite capturar las tres dimensiones de sus movimientos de entrada polifónicamente. La página **Dispositivo de entrada Note Expression** proporciona las secciones **Pressure**, **Horizontal/X** y **Vertical/Y**, que le permiten ver y, si lo necesita, editar qué mensajes MIDI se usan para estas tres dimensiones de control.

Están disponibles las siguientes opciones:

Entrada MIDI

Le permite seleccionar el puerto de entrada MIDI al que está conectado su dispositivo.

Están disponibles las siguientes opciones en la sección **Pressure**:

Mensaje MIDI

Le permite asignar un mensaje MIDI al movimiento de entrada **Pressure** en su dispositivo de entrada note expression. La asignación por defecto es **Aftertouch**.

Asignación de VST Note Expression

Muestra la asignación de los movimientos de entrada MPE a VST note expressions.

Están disponibles las siguientes opciones en la sección **Horizontal/X**:

Mensaje MIDI

Le permite asignar un mensaje MIDI al movimiento de entrada **Horizontal/X** en su dispositivo de entrada de note expression. La asignación por defecto es **Pitchbend**.

Enviar valor inicial

Le permite transmitir la posición inicial del movimiento de entrada a Cubase.

- **Desact.**

  Transmite la posición absoluta. Esto corresponde a los siguientes valores iniciales: Absoluto: Activ. (Sensel Morph), Relativo: Desact. (LinnStrument).

- **Centro (64)**

  Transmite primero el valor central. Los movimientos de entrada hacen que el valor aumente o disminuya. Esto corresponde a los siguientes valores iniciales: Absoluto: Desact. (Sensel Morph), Relativo: Activ. (LinnStrument).

Usar para afinación

Actívelo para dispositivos de entrada note expression sin trastes que le permite deslizar de un tono a otro sin interrumpir el sonido.

NOTA

Si activa **Usar para afinación**, la **Asignación de VST Note Expression** se ajusta automáticamente a **Afinación**.

Desactívelo en dispositivos que no soporten deslizado (gliding) pero que creen nuevas notas para cada tono.

Rango de tonos

Le permite especificar el rango de tonos de su dispositivo de entrada. Si desliza de un tono a otro, suelte la tecla y púlsela de nuevo en la misma posición y tono, el rango de tonos se ajusta correctamente.

Pulsando una nota específica varias veces siempre reproduce el mismo tono.

Asignación de VST Note Expression

Muestra la asignación de los movimientos de entrada MPE a VST note expressions.

Están disponibles las siguientes opciones en la sección **Vertical/Y**:

Mensaje MIDI

Le permite asignar un mensaje MIDI al movimiento de entrada **Vertical/Y** en su dispositivo de entrada note expression. La asignación por defecto es **CC74 (Brillo)**.

Enviar valor inicial

Le permite transmitir la posición inicial del movimiento de entrada a Cubase.

- **Desact.**

  Transmite la posición absoluta. Esto corresponde a los siguientes valores iniciales: Absoluto (Seaboard Block), Absoluto: Activ. (Sensel Morph), Relativo: Desact. (LinnStrument).

- **Mín. (0)**

  Transmite primero el valor mínimo. Los movimientos de entrada hacen que el valor aumente. Esto se corresponde con los siguientes valores iniciales: Relativo unipolar (Seaboard Block).

- **Centro (64)**

  Transmite primero el valor central. Los movimientos de entrada hacen que el valor aumente o disminuya. Esto corresponde a los siguientes valores iniciales: Relativo bipolar (Seaboard Block), Absoluto: Desact. (Sensel Morph), Relativo: Activ. (LinnStrument).

- **Máx. (127)**

  Transmite primero el valor máximo. Los movimientos de entrada hacen que el valor disminuya.

Asignación de VST Note Expression

Muestra la asignación de los movimientos de entrada MPE a VST note expressions.

Están disponibles las siguientes opciones en la sección **Canales MIDI**:

Modo de entrada multicanal

Le permite elegir un modo de entrada multicanal. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Modo MPE**

  Activa el modo MPE y ajusta el canal 1 como canal base.

- **Rotación de canal**

  Activa la rotación de canal y asigna canales MIDI individuales a notas MIDI entrantes y sus mensajes de controlador. Esto le permite una polifonía de 16 voces. Para que esto funcione, su controlador de entrada debe soportar la rotación de canales.

Canales usados

Le permite configurar el número de canales que quiera usar para notas.

Primer canal

Solo disponible en el modo **Rotación de canal**. Esto le permite ajustar el primer canal de la rotación de canal.

Visor de actividad MIDI

Le permite monitorizar mensajes MIDI entrantes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Asignaciones de VST Note Expression en la página 958

Asignaciones de VST Note Expression

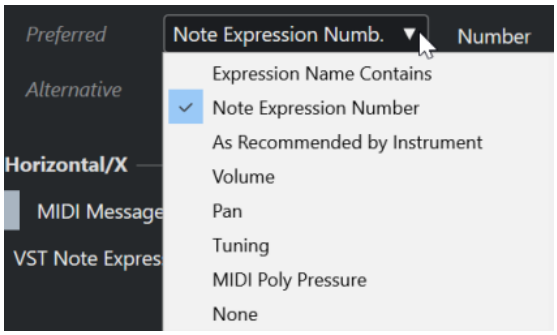
La sección **Asignaciones de VST Note Expression** muestra las asignaciones de movimientos de introducción de su dispositivo de entrada de note expression a VST note expressions.

Las asignaciones están predefinidas para todos los dispositivos de entrada de note expression soportados que tengan una página específica en el diálogo **Configuración de estudio**. Puede cambiar estas asignaciones manualmente.

NOTA

La asignación se renueva cuando cambia el instrumento o uno de sus presets.

- Para abrir la página de su dispositivo de entrada de note expression, seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio** y selecciónelo en la lista de **Dispositivos**. Si no se lista su dispositivo, haga clic en **Añadir** y seleccione **Dispositivo de entrada Note Expression**.



Las siguientes opciones están disponibles como asignaciones **Preferido** y **Alternativa**:

Nombre de Expression contiene
Le permite asignar todos los note expressions a un movimiento de entrada cuyo nombre contenga el texto que especifique en el campo de la derecha.

Número de Note Expression
Le permite asignar todos los note expressions a un movimiento de entrada cuyo número se corresponda con el que especifique en el campo de la derecha.

Según lo recomendado por el instrumento
Asigna automáticamente todos los note expressions a movimientos de entrada de acuerdo con las recomendaciones del instrumento, si hay.

Volumen
Asigna el **Volumen** de los note expressions a un movimiento de entrada.

Pan
Asigna el **Pan** de los note expressions a un movimiento de entrada.

Afinación
Asigna la **Afinación** de los note expressions a un movimiento de entrada.

MIDI PolyPressure
Asigna la **MIDI PolyPressure** de los note expressions a un movimiento de entrada.

Nada
No asigna ningún note expression.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Página Dispositivo de entrada Note Expression en la página 955

Cargar presets de instrumento MPE

Puede cargar sonidos de presets MPE para Retrologue y Padshop.

PROCEDIMIENTO

1. En el rack de **Medios**, en la zona derecha, haga clic en el cuadro **Instrumentos VST**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Haga clic en el cuadro **Padshop** y haga clic en **MPE Padshop**.
   - Haga clic en el cuadro **Retrologue** y haga clic en **MPE Retrologue**.

   Se muestran los presets de instrumento MPE.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Arrastre un preset de instrumento a la lista de pistas para crear una nueva pista de instrumento con el preset de instrumento cargado.

- Arrastre un preset de instrumento al visor de eventos para crear una nueva pista de instrumento con el preset de instrumento cargado.
- Arrastre un preset de instrumento a una pista de instrumento para aplicar el preset a la pista.

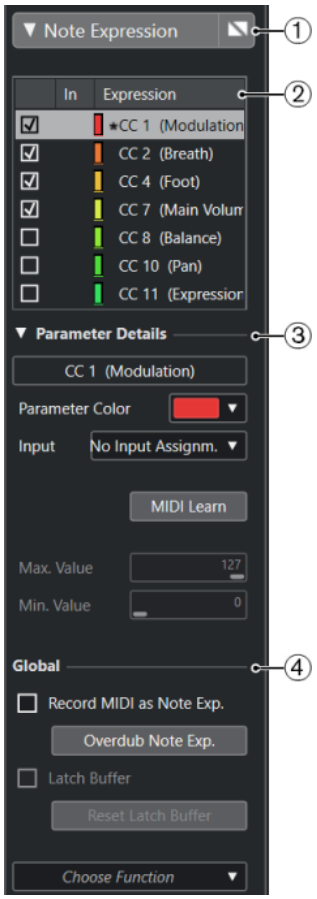
RESULTADO

El instrumento se carga y el preset MPE se aplica a la pista de instrumento.

Sección note expression del inspector

La sección **Note Expression** del **Inspector** tiene la mayor parte de las funciones que necesita para trabajar con note expression.

- Para abrir la sección **Note Expression**, seleccione una pista MIDI o de instrumento y haga clic en **Note Expression**, en el **Inspector**.



Están disponibles las siguientes secciones:

1 Encabezado de sección/Botón de bypass

Muestra el nombre de la sección. El botón de bypass le permite ignorar todos los datos de note expression de la pista.

2 Sección Expression

Lista los VST note expressions disponibles, controladores MIDI, pitchbend, aftertouch y polypressure.

3 Sección Detalles del parámetro

Le permite hacer ajustes de la expresión que está seleccionada en la sección de expresiones.

4 **Sección Global**

Le permite hacer ajustes globales.

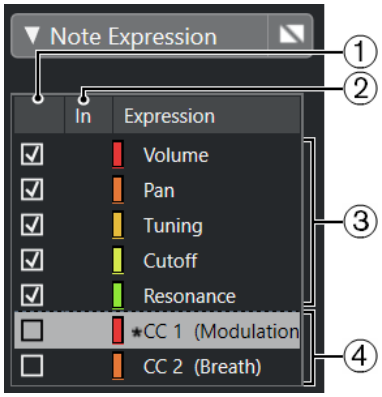
VÍNCULOS RELACIONADOS
Sección Expression en la página 961
Sección Detalles del parámetro en la página 961
Sección Global en la página 962

Sección Expression

La sección de expresión muestra los VST note expressions y los controladores MIDI. Qué VST note expressions están disponibles depende del instrumento que se use. Qué mensajes de cambio de control MIDI estén disponibles depende de los ajustes del diálogo **Configuración de controlador MIDI**.

La sección de expresión está disponible en la sección **Note Expression** del **Inspector**.

- Para abrir la sección **Note Expression**, seleccione una pista MIDI o de instrumento y haga clic en **Note Expression**, en el **Inspector**.



Están disponibles las siguientes secciones y funciones:

1 **Visibilidad**

Muestra/Oculta la expresión en el editor de eventos de note expression y en el visor de eventos.

2 **Entr.**

Muestra la abreviatura del mensaje de cambio de control MIDI o el movimiento de entrada que está mapeado a la expresión para su grabación.

3 **VST note expressions**

Lista los VST note expressions disponibles.

4 **Controladores MIDI**

Lista los controladores MIDI disponibles.

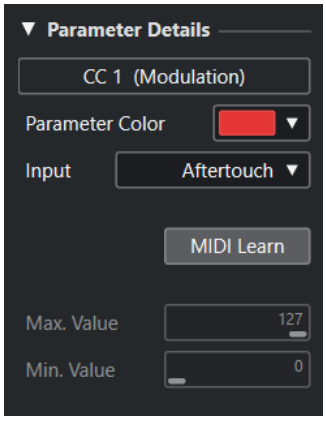
VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Configuración de controlador MIDI en la página 851

Sección Detalles del parámetro

En esta sección puede hacer ajustes para la expresión que esté seleccionada en la sección de expresiones, por ejemplo, configurar la asignación de entrada.

Los detalles del parámetro están disponibles en la sección **Note Expression** del **Inspector**.

- Para abrir la sección **Note Expression**, seleccione una pista MIDI o de instrumento y haga clic en **Note Expression**, en el **Inspector**.



Color del parámetro

Le permite especificar un color para la expresión seleccionada.

Entrada

Le permite especificar la asignación de entrada para la expresión seleccionada.

Aprender MIDI

Haga clic en este botón y mueva el fader o potenciómetro de su controlador MIDI externo para asignarle la expresión seleccionada.

Valor máx./Valor mín.

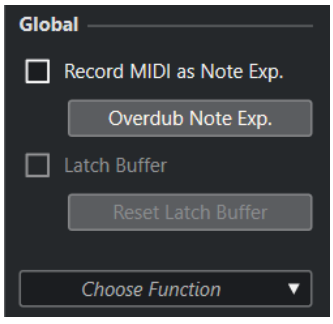
Le permite especificar un rango de valores que use la expresión seleccionada.

Sección Global

Las configuraciones en la sección **Global** se aplican a todas las expresiones de la sección de expresiones.

La sección **Global** está disponible en la sección **Note Expression** del **Inspector**.

- Para abrir la sección **Note Expression**, seleccione una pista MIDI o de instrumento y haga clic en **Note Expression**, en el **Inspector**.



Grabar MIDI como Note Exp.

Actívelo para grabar eventos de controladores MIDI como datos note expression.

Overdub Note Exp.

Actívelo para sonorizar los datos note expression existentes.

Búfer latch

Le permite activar/desactivar el búfer latch que se usa para una grabación de sonorización.

Mostrar funciones adicionales

Muestra funciones adicionales.

- **Mostrar solo Expressions usadas**

  Solo muestra las expresiones de la lista que tengan datos. Se marcan con un asterisco (*) antes del nombre de la expresión.
- **Hacer visibles todas las Expressions**

  Muestra todas las expresiones disponibles en el visor de eventos.
- **Hacer visible solo el Expression editado**

  Solo muestra la expresión seleccionada en el visor de eventos.
- **Cargar asignación de entrada**

  Le permite cargar presets de mapeado.
- **Guardar asignación de entrada**

  Le permite guardar presets de mapeado.
- **Configuración de controlador MIDI**

  Abre un diálogo que le permite añadir mensajes de cambio de control MIDI a la lista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Mapeado de controlador en la página 963

Herramientas de note expression

Las herramientas de note expression están disponibles en la barra de herramientas del **Editor de teclas**.

Mostrar datos Note Expression



Este botón está disponible en la sección **Mostrar datos Note Expression** de la barra de herramientas del **Editor de teclas**. Le da una indicación visual de sus acciones. Use el deslizador de la derecha para ajustar el tamaño de visualización de los datos note expression en el visor de eventos.

Introducción MIDI Note Expression



Este botón está disponible en la sección **Introducción paso a paso/MIDI** de la barra de herramientas del **Editor de teclas**. Le permite grabar datos de note expression a través de introducción MIDI.

Realimentación acústica



Este botón está disponible en la sección **Realimentación acústica** de la barra de herramientas del **Editor de teclas**. Le da una indicación acústica de los eventos de controlador que están presentes en la posición del ratón mientras introduce o cambia datos note expression.

Mapeado de controlador

Antes de que pueda grabar eventos de VST note expression con teclados externos, debe mapear o asignar a expresiones mensajes de controlador MIDI específicos, o pitchbend y aftertouch, o movimientos de entrada.

Puede mapear los controladores a través del **Inspector**, a través de **Aprender MIDI** o usando un preset de mapeado.

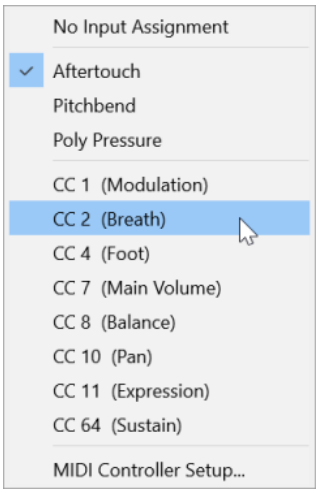
VÍNCULOS RELACIONADOS
Mapear controladores a través del inspector en la página 964
Mapear controladores a través de Aprender MIDI en la página 964
Usar presets de mapeado en la página 965

Mapear controladores a través del inspector

Puede usar el **Inspector** para mapear los potenciómetros y faders de su instrumento MIDI a expresiones.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección de expresiones, seleccione la expresión que quiera mapear a un controlador MIDI.
2. Abra el menú emergente **Entrada** y seleccione los controladores que quiera mapear al note expression seleccionado.



3. Opcional: Si el controlador que está buscando no está en la lista, seleccione **Configuración de controlador MIDI** y actívelo en el diálogo.

RESULTADO

Ahora puede grabar datos note expression usando los mensajes de controlador que haya asignado.

En la columna **Entr.** de la sección expression, el número del mensaje de controlador MIDI asignado, o **PB** para pitchbend, o **AT** para aftertouch se muestran si el mapeado está activo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Sección Global en la página 962
Sección Expression en la página 961

Mapear controladores a través de Aprender MIDI

La función **Aprender MIDI** le permite asignar potenciómetros y faders de su dispositivo MIDI a controladores.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección de expresiones, seleccione la expresión a la que quiera asignar un controlador MIDI.
2. En la sección **Detalles del parámetro**, haga clic en **Aprender MIDI**.
3. En su dispositivo MIDI, use el potenciómetro o fader que quiera asignar a la expresión seleccionada.
4. Opcional: Repítalo para todas las expresiones que quiera controlar con su dispositivo MIDI.

RESULTADO

Ahora puede grabar datos note expression usando los controles de su dispositivo MIDI que haya asignado.

Usar presets de mapeado

Puede guardar su mapeado de expresiones como preset y cargarlo más tarde para usarlo con el mismo dispositivo MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección **Global**, haga clic en **Mostrar funciones adicionales** para abrir el menú emergente.
2. Seleccione **Guardar asignación de entrada**.
3. En el diálogo de archivo que se abre, especifique un nombre y una ubicación para el archivo.

RESULTADO

Se crea un archivo con la extensión ***.neinput**.

Puede cargar los presets de mapeado que ha creado abriendo el menú emergente y seleccionando **Cargar asignación de entrada**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Sección Global en la página 962

Grabación

Puede grabar datos note expression junto con notas MIDI, o puede grabar datos note expression en notas ya existentes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Grabar notas y datos note expression en la página 966
Grabar datos note expression sobre notas en la página 967
Grabar datos note expression a través de la introducción MIDI en la página 968

Grabar y el pedal de sustain

Si mantiene el pedal de sustain (MIDI CC 64) del dispositivo MIDI conectado durante la grabación, se aplica lo siguiente:

- Cuando se recibe un evento note-off (cuando se deja de presionar la tecla en el teclado conectado), este mensaje no se envía al instrumento VST 3, sino que el programa lo crea al dejar de pulsar el pedal de sustain.

  Esto hace posible que el instrumento VST 3 reproduzca mensajes de cambio de control que se enviaron después de soltar una tecla.

- La fase de release de las notas grabadas acaba cuando se deja de pulsar el pedal de sustain.

NOTA

Esto no se aplica a los mensajes de controlador continuo.

Grabar notas y datos note expression

Puede usar un dispositivo MIDI externo para grabar notas MIDI junto con datos note expression.

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista**.
2. Haga clic en **Instrumento**.
3. Abra el menú emergente **Instrumento** y seleccione **HALion Sonic SE**, por ejemplo.
4. Haga clic en **Añadir pista**.
   Se añade la pista de instrumento a la lista de pistas, y se abre el panel de control del instrumento VST seleccionado.
5. En la sección **Inspector** de la pista de instrumento, abra la sección **Note Expression**.
6. En la sección de expresión, seleccione una expresión.
7. En HALion Sonic SE, seleccione un preset.

   NOTA

   En el explorador de **Presets**, introduzca **noteexp** en el campo de búsqueda de la sección de **Resultados** para mostrar los presets que fueron creados especialmente para ser usados con note expression.

8. Mapee las expresiones para la grabación.
9. Use los controles mapeados de su dispositivo MIDI para grabar notas MIDI junto con datos note expression.

RESULTADO

Las notas se graban junto con sus datos note expression. Si activa **Mostrar datos Note Expression** en la barra de herramientas del **Editor de teclas**, se muestran los datos de note expression en las notas en las que se grabaron.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Mapeado de controlador en la página 963
Cargar presets de instrumento MPE en la página 959

Grabar notas y datos note expression con dispositivos de entrada MPE

PRERREQUISITO

Su dispositivo de entrada MPE está conectado a su ordenador y correctamente configurado en Cubase.

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista**.
2. Haga clic en **Instrumento**.
3. Abra el menú emergente **Instrumento** y seleccione **HALion Sonic SE**, por ejemplo.

4. Haga clic en **Añadir pista**.
   Se añade la pista de instrumento a la lista de pistas, y se abre el panel de control del instrumento VST seleccionado.
5. En la sección superior del **Inspector** de la pista de instrumento, abra el menú emergente **Enrutado de entrada** y seleccione su dispositivo de entrada MPE en la lista.

   NOTA

   Asegúrese de que el canal MIDI no está establecido a **Cualquiera**.
6. En el **Inspector**, abra la sección **Note Expression**.
   Las expresiones se deberían mapear correctamente a los movimientos de entrada de su dispositivo MPE.
7. Use su dispositivo de entrada MPE para grabar notas MIDI junto con datos note expression.

RESULTADO

Las notas se graban junto con sus datos note expression. Si activa **Mostrar datos Note Expression** en la barra de herramientas del **Editor de teclas**, se muestran los datos de note expression en las notas en las que se grabaron.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Dispositivos de entrada MIDI que soportan MPE en la página 955
Cargar presets de instrumento MPE en la página 959

Grabar datos note expression sobre notas

Puede grabar o reemplazar datos note expression encima de las notas existentes (overdub).

PRERREQUISITO

Deseleccione todas las notas del visor de eventos antes de empezar a grabar encima. Esto asegura que grabará mensajes de cambio de control a todas las notas tocadas por el cursor de posición.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector**, abra la sección **Note Expression**.
2. En la sección **Global**, active **Overdub Note Exp.**.
3. Use los controles mapeados de su dispositivo MIDI para grabar datos note expression para la nota que se esté reproduciendo.

RESULTADO

Solo se graban datos de note expression.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Desactive **Overdub Note Exp.** cuando haya terminado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Sección Global en la página 962

Comenzar grabación overdub en valores de controlador específicos

Al grabar datos note expression haciendo overdub (grabando encima), puede activar un **Búfer latch**. Esto es útil si quiere empezar a grabar en unos ajustes de potenciómetros o faders iniciales predefinidos.

Cuando Cubase recibe datos de controladores desde un dispositivo MIDI externo, el ajuste de los faders y potenciómetros del dispositivo se escribe automáticamente en el **Búfer latch**. Estos datos se añaden luego a las notas durante la reproducción.

PROCEDIMIENTO

1. Mapee cada control a uno de los VST note expressions disponibles.
2. Active **Búfer latch** y ajuste los potenciómetros y faders del controlador MIDI a los valores correspondientes.
3. Active **Overdub**.
4. Use los controles mapeados de su dispositivo MIDI para grabar datos note expression para la nota que se esté reproduciendo.

RESULTADO

Los valores de todos los controles se incorporarán a las notas que transcurran durante la grabación overdub, y reemplazan a cualquier dato de controlador existente del mismo tipo.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Elimine todos los valores del **Búfer latch** haciendo clic en **Reiniciar búfer latch**.

NOTA

Cuando esté grabando en ciclo, el **Búfer latch** se reinicializa automáticamente al final del ciclo.

Grabar datos note expression a través de la introducción MIDI

Puede grabar datos de note expression a notas existentes usando la **Introducción MIDI Note Expression**.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas del **Editor de teclas**, en la sección **Introducción paso a paso/ MIDI**, active **Entrada MIDI** y **Introducción MIDI Note Expression**.



2. Seleccione una nota y mueva el control activo de su dispositivo MIDI para reemplazar los eventos de controladores de esa nota.

RESULTADO

Se reproduce la nota en tiempo real y se graban sus mensajes entrantes de cambio de control. La grabación se detiene cuando se llega al final de la nota o al final de la fase de release, o cuando deselecciona la nota.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir fases de release a las notas en la página 973

Editor de eventos note expression

El editor de eventos note expression le ofrece varios modos para la edición y la adición de eventos note expression.

- Para abrir el editor de eventos note expression, active **Doble clic abre el editor de Note Expression** en la barra de herramientas del **Editor de teclas** y haga doble clic en una nota en el visor de eventos. Si este botón no está visible, haga clic derecho en la barra de herramientas y seleccione **Mostrar datos Note Expression** en el menú.

NOTA

- En el diálogo **Comandos de teclado**, en la categoría **Note Expression**, también puede asignar un comando de teclado para **Doble clic abre el editor de Note Expression act./desact.**. De esta forma, puede cambiar rápidamente la función doble clic de suprimir notas (**Doble clic abre el editor de Note Expression** está desactivado) a abrir el editor de eventos de Note Expression (**Doble clic abre el editor de Note Expression** está activado).
- Si selecciona varias notas en el **Editor de teclas** y hace doble clic en cualquiera de ellas, se abre el editor de eventos note expression para todas esas notas. En este caso, cualquier edición afecta a todas las notas que están presentes en la posición de tiempo en la que realizó la edición.

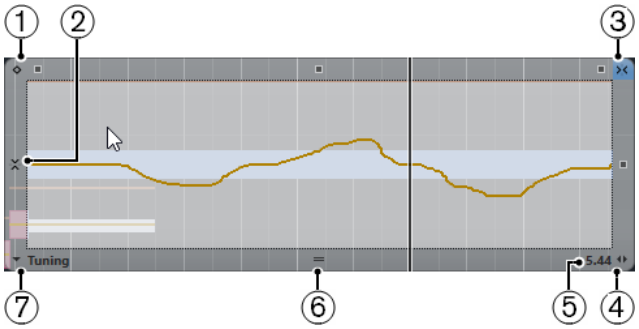
- Para cerrar el editor, haga clic en el visor de eventos.

El editor de eventos note expression tiene los siguientes controles:

- **Controles de note expression**
  Estos controles le permiten seleccionar parámetros y añadir eventos note expression.
- **Controles inteligentes**
  Le permiten editar los eventos de note expression.

Controles de note expression

El editor de eventos note expression tiene los siguientes controles específicos de note expression:



1 Modo valor único

Si esto está activado y hace clic con la herramienta **Dibujar** en cualquier lugar del editor, se establece un valor fijo.

NOTA

Este modo se activa automáticamente en note expressions que son de disparo único.

2 Ajuste vertical

Le permite introducir el tono en pasos de semitonos en vez de como curva continua. De esta forma es mucho más fácil crear modulaciones de tono rápidas. Esto es especialmente útil para el parámetro **Tuning**.

NOTA

Para cambiar al ajuste vertical temporalmente mientras edita, mantenga pulsado **Mayús**.

3 Ajuste horizontal

Esto se corresponde con el botón **Ajustar** de la ventana de **Proyecto**.

4 Cambiar duración del release

Le permite añadir una duración de release (liberación) a su nota.

5 **Rango del parámetro**

Muestra el valor actual en la posición del cursor. El rango de valores difiere dependiendo del tipo de parámetro.

6 **Redimensionar editor**

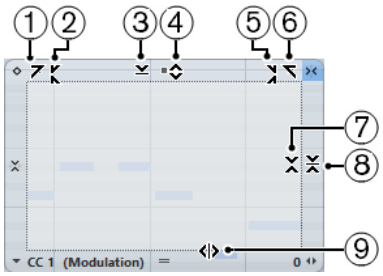
Haga clic y arrastre hacia arriba o hacia abajo para cambiar el tamaño del editor. Esto le permite ir cambiando entre 3 tamaños de ventana diferentes.

7 **Selección de parámetro**

Muestra el parámetro seleccionado. Haga clic para abrir un menú emergente con todos los parámetros que se usan en la nota. Para tener más parámetros disponibles, selecciónelos en el **Inspector**.

Controles inteligentes

El editor de eventos note expression tiene los siguientes controles inteligentes para modos de edición específicos:



1 **Inclinar hacia la izquierda**

Si hace clic en la esquina superior izquierda del editor, puede inclinar la parte izquierda de la curva. Esto le permite inclinar los valores de eventos al inicio de la curva hacia arriba o hacia abajo.

2 **Comprimir hacia la izquierda**

Si pulsa **Alt/Opción** y hace clic en la esquina superior izquierda del editor, puede comprimir o expandir la parte izquierda de la curva. Esto le permite comprimir o expandir los valores de eventos al inicio de la curva.

3 **Escalar verticalmente**

Si hace clic en el centro del borde superior del editor, puede escalar la curva verticalmente. Esto le permite aumentar o disminuir los valores de eventos de la curva en tanto por ciento.

4 **Desplazar verticalmente**

Si hace clic en el borde superior del editor, puede mover la curva entera verticalmente. Esto le permite aumentar o disminuir los valores de los eventos de valores de la curva.

5 **Comprimir hacia la derecha**

Si pulsa **Alt/Opción** y hace clic en la esquina superior derecha del editor, puede comprimir o expandir la parte derecha de la curva. Esto le permite comprimir o expandir los valores de eventos al final de la curva.

6 **Inclinar hacia la derecha**

Si hace clic en la esquina superior derecha del editor, puede inclinar la parte derecha de la curva. Esto le permite inclinar los valores de eventos al final de la curva hacia arriba o hacia abajo.

7 **Escalar alrededor del centro relativo**

Si pulsa **Alt/Opción** y hace clic en el borde derecho central del editor, puede escalar la curva relativa a su centro. Esto le permite aumentar o disminuir los valores de los eventos horizontalmente alrededor del centro del editor.

8 **Escalar alrededor del centro absoluto**

Si hace clic en la esquina central derecha del editor, puede escalar la curva de forma absoluta con su centro. Esto le permite aumentar o disminuir los valores de los eventos horizontalmente alrededor del centro del editor.

9 **Estirar**

Si hace clic en el borde inferior del editor, puede estirar la curva horizontalmente. Esto le permite mover los valores de eventos de la curva hacia la izquierda o hacia la derecha.

Navegación en el editor de eventos note expression

Puede navegar a la nota siguiente/anterior mientras el editor de eventos note expression está abierto.

- Para navegar hasta la nota siguiente/anterior, use las teclas **Flecha izquierda** / **Flecha derecha**.
- Para ir moviéndose de una nota a otra, pulse **Tab** y **Mayús**-**Tab**.

Añadir eventos de note expression

PROCEDIMIENTO

1. Haga doble clic en una nota en el visor de eventos para abrir el editor de eventos de note expression.
2. Haga uno de lo siguiente para seleccionar el parámetro para el que quiera hacer ajustes:
   - Si quiere crear eventos para un parámetro que todavía no se ha usado, seleccione el parámetro en el **Inspector** para hacer que esté disponible en el editor.
   - Para editar eventos existentes, especifique qué parámetro quiere editar haciendo clic en la curva, seleccionando el parámetro correspondiente en el menú emergente **Selección de parámetro**, o seleccionando el parámetro en el **Inspector**, en la sección **Note Expression**.
3. Seleccione la herramienta **Dibujar**, o la herramienta **Línea**, y añada eventos de note expression en la nota seleccionada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir eventos de velocidad en la página 853

Suprimir eventos de note expression

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas del **Editor de teclas**, active **Doble clic abre el editor de Note Expression**.

   Si este botón no está visible, haga clic derecho en la barra de herramientas y seleccione **Mostrar datos Note Expression** en el menú.

   NOTA

   En el diálogo **Comandos de teclado**, en la categoría **Note Expression**, también puede asignar un comando de teclado para **Doble clic abre el editor de Note Expression act./desact.**. De esta forma, puede cambiar rápidamente la función doble clic de suprimir notas (**Doble clic abre el editor de Note Expression** está desactivado) a abrir el editor de eventos de Note Expression (**Doble clic abre el editor de Note Expression** está activado).

2. Haga doble clic en la nota que contiene los eventos de note expression que quiere suprimir.

   Se abre el editor de note expression.

3. Opcional: Abra el menú emergente **Selección de parámetro** y seleccione el note expression correspondiente de la lista.
4. Arrastre un rectángulo de selección para seleccionar el rango de valores de note expression que quiera suprimir.
5. Seleccione **Edición** > **Suprimir**.

RESULTADO

Los eventos de note expression seleccionados se suprimen de la nota.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir eventos de velocidad en la página 853

Pegar eventos de note expression a diferentes notas

Puede copiar todos los eventos note expression de una o más notas y pegarlos a otra u otras notas.

PRERREQUISITO

Ha configurado un comando de teclado para **Pegar datos Note Expression** en el diálogo **Comandos de teclado** (categoría **Note Expression**).

PROCEDIMIENTO

1. Haga doble clic en la nota que contiene los eventos de note expression.
   Se abre el editor de note expression.
2. Seleccione los eventos de note expression que quiera copiar.
3. Seleccione **Edición** > **Copiar**.
4. Seleccione la nota a la que quiera pegar los eventos note expression.
5. Pulse el comando de teclado que asignó al comando **Pegar datos Note Expression**.

RESULTADO

Se pega a la nota seleccionada todos los eventos note expression copiados.

Si copió eventos note expression de varias notas origen y los pegó a un número de notas de destino, se aplica lo siguiente:

- Si el número de notas origen y destino es igual, los eventos de la primera nota origen se pegan en la primera nota destino, los eventos de la segunda nota origen en la segunda nota destino, etc.
- Si el número de notas origen es más pequeño que el número de notas destino, los eventos de las notas origen se pegarán repetidamente en las notas de destino en el orden que aparecen.

  Cuando copia los eventos de 2 notas origen a 4 notas destino, por ejemplo, la primera nota destino recibe los eventos note expression de la primera nota origen, la segunda nota destino recibe los eventos de la segunda nota origen, la tercera nota destino recibe los eventos de la primera nota origen y la cuarta nota destino recibe los eventos de la segunda nota origen.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Comandos de teclado en la página 1168

Pegar eventos de note expression a diferentes parámetros

Puede copiar eventos de note expression de un parámetro y pegarlos a un parámetro diferente.

PROCEDIMIENTO

1. Haga doble clic en la nota que contiene los eventos de note expression para abrir el editor de eventos de note expression.
2. Seleccione los eventos de note expression de los parámetros que quiera copiar.
3. Seleccione **Edición** > **Copiar**.
4. Seleccione el parámetro al que quiera pegar los eventos note expression.
5. Seleccione **Edición** > **Pegar**.

RESULTADO

Se pegan al parámetro seleccionado todos los eventos note expression copiados.

Repetir eventos de note expression

PROCEDIMIENTO

1. Haga doble clic en la nota que contiene los eventos de note expression para abrir el editor de eventos de note expression.
2. Abra el menú emergente **Selección de parámetro** y seleccione el note expression correspondiente de la lista.
3. Arrastre un rectángulo de selección para seleccionar los eventos que quiera repetir.
4. Haga clic en la selección y, con el botón del ratón pulsado, pulse **Alt** y arrastre.

RESULTADO

Se copian los eventos seleccionados.

Mover eventos de note expression

PROCEDIMIENTO

1. Haga doble clic en la nota que contiene los eventos de note expression para abrir el editor de eventos de note expression.
2. Abra el menú emergente **Selección de parámetro** y seleccione el note expression correspondiente de la lista.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Haga clic en la curva de eventos de note expression y arrastre para mover todos los eventos.
   - Arrastre un rectángulo de selección para seleccionar eventos y arrastre para mover los eventos seleccionados.

   NOTA

   Para restringir la dirección a vertical u horizontal, puede pulsar **Ctrl/Cmd** mientras arrastra.

Añadir fases de release a las notas

Puede añadir una fase de release a una nota. Esto le permite trabajar en la cola de una nota que todavía suene después de haber enviado el mensaje de note-off, por ejemplo.

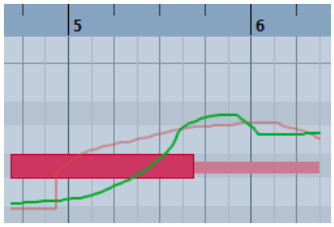
PROCEDIMIENTO

1. Haga doble clic en una nota en el visor de eventos para abrir el editor de eventos de note expression.

2. Haga clic y arrastre el control de **Cambiar duración del release** en la esquina inferior derecha del editor para añadir una fase de release.

RESULTADO

Se añade la fase de release a la nota.



NOTA

Puede cambiar la fase de release de varias notas abriendo el editor de esas notas, y manteniendo pulsado **Alt** mientras ajusta la duración del release.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Añada eventos de controlador en la fase de release haciendo overdub (grabando encima) o introduciendo manualmente eventos note expression en el editor. Cuando esté haciendo overdub de eventos note expression, se usa la duración de la fase de release existente para asociar los nuevos eventos grabados a las notas.

NOTA

Si mantiene pulsado el pedal de sustain de su dispositivo externo durante la grabación, las notas obtienen automáticamente una fase de release correspondiente.

Recorte de datos de note expression

Puede recortar datos note expression para que coincidan automáticamente con la duración de nota.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las notas que contengan datos note expression.
2. Seleccione **MIDI** > **Note Expression** > **Recortar Note Expression a duración de nota**.

RESULTADO

Los datos de note expression se recortan a la duración de nota, y se elimina cualquier dato que exista después del final de la fase de release.

Eliminar todos los datos de note expression

Puede suprimir todos los datos note expression de la nota o parte MIDI seleccionada.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la nota MIDI o la parte MIDI que contenga los datos note expression que quiera suprimir.
2. Seleccione **MIDI** > **Note Expression** > **Eliminar datos de Note Expression**.

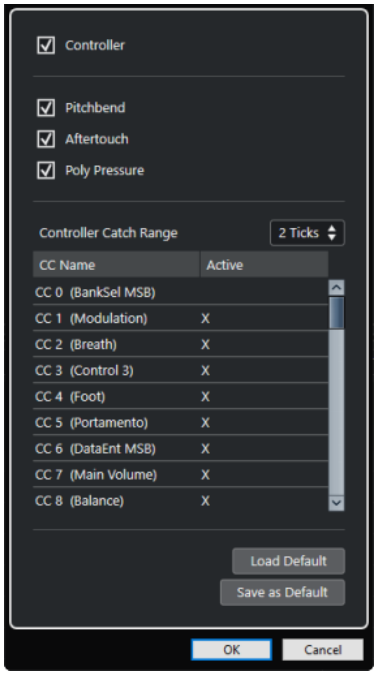
RESULTADO

Se eliminan los datos de note expression.

Diálogo Configuración MIDI Note Expression

El diálogo **Configuración MIDI Note Expression** le permite especificar exactamente qué mensajes MIDI se usan cada vez que graba mensajes de control MIDI como datos note expression o los convierte.

- Para abrir el diálogo **Configuración MIDI Note Expression**, seleccione **MIDI** > **Note Expression** > **Configuración MIDI Note Expression**.



Están disponibles las siguientes opciones:

Controlador

Activa mensajes de cambio de control MIDI. Especifique, en la lista inferior, los mensajes de control de cambio de control MIDI que quiera usar.

NOTA

Los datos de controlador MIDI para los mensajes de cambio de control MIDI desactivados terminarán en el carril de controlador.

Pitchbend

Activa datos de pitchbend.

Aftertouch

Activa datos de aftertouch.

Poly Pressure

Activa datos de poly pressure.

Rango de controlador

Le permite introducir un rango de recogida de datos de controlador en tics. Esto es útil para asociar mensajes de cambio de control con una nota, incluso si se enviaron ligeramente antes del mensaje de note-on.

Cargar por defecto

Le permite cargar los ajustes por defecto.

Guardar por defecto

Le permite guardar los ajustes actuales como ajustes por defecto.

Grabar mensajes de cambio de control MIDI como datos note expression

Puede grabar mensajes de cambio de control MIDI como datos note expression.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector**, abra la sección **Note Expression** y active **MIDI como Note Expression**.
2. Opcional: Establezca la pista MIDI al canal **Cualquiera**.

   Los mensajes de cambio de control MIDI, exceptuando poly pressure, son específicos de los canales. Dividiendo la polifonía a canales diferentes, puede evitar conflictos de mensajes de controlador.
3. Introduzca las notas y los mensajes de cambio de control en su dispositivo MIDI.

RESULTADO

Los datos de controlador están ahora asociados a las notas. Si copia, pega y mueve las notas, también se moverán los datos de controladores asociados.

NOTA

Si quiere editar las notas MIDI después de la grabación, podría necesitar consolidar los datos de controlador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Consolidar solapados de note expression en la página 977

Convertir mensajes de cambio de control MIDI a datos note expression

Puede convertir los mensajes de cambio de control MIDI de carriles de controlador en datos note expression.

PRERREQUISITO

Los mensajes de cambio de control MIDI que quiere grabar están activados en el diálogo **Configuración MIDI Note Expression**. Tiene una parte MIDI con datos de controlador escritos en carriles de controlador.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el **Editor de teclas** de la parte MIDI.
2. Seleccione **MIDI** > **Note Expression** > **Convertir a Note Expression**.

RESULTADO

Los mensajes de control MIDI contenidos en los carriles de controlador se convierten a datos note expression, y se suprimen los datos de los carriles de controlador.

Cubase busca notas que suenen al mismo tiempo que los mensajes de cambio de control. Si se tocan varias notas al mismo tiempo, se les atribuyen los mismos note expressions, con los

mismos valores. Las fases de release (liberación) se crean automáticamente cuando son necesarias, de forma que no se pierden datos de controladores durante este proceso.

IMPORTANTE

Si quiere editar las notas MIDI después de la conversión, podría necesitar consolidar los datos de controlador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Configuración MIDI Note Expression en la página 975
Añadir fases de release a las notas en la página 973

Consolidar solapados de note expression

Si mueve o cuantiza notas solapándose, y además esas notas solapadas contienen datos del mismo mensaje de cambio de control, es posible que necesite consolidar los solapados de note expression.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **MIDI** > **Note Expression** > **Consolidar solapamientos Note Expression**.

RESULTADO

Si las notas solapadas contienen datos del mismo mensaje de cambio de controlador, se usan los valores de controlador de la segunda nota desde el inicio del solapado.

Si una nota está colocada completamente dentro de una nota más larga, y si estas notas contienen datos de controlador para el mismo mensaje de cambio de controlador, se usan los valores de controlador de la nota más larga hasta que la nota interior empiece.

Distribuir notas a diferentes canales

Puede distribuir notas a canales diferentes. Esto le permite usar las funciones de note expression, incluso si no tiene un instrumento VST 3.

PRERREQUISITO

Ha añadido un instrumento multitímbrico y ha asignado el mismo sonido a diferentes canales.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** de la pista MIDI correspondiente, abra el menú emergente **Canal** y seleccione **Cualquiera**.
2. En el **Inspector**, abra la sección **Note Expression**.
3. Active **MIDI como Note Expression**.
4. Grabe o introduzca notas MIDI con expresiones como vea necesario.
5. Seleccione **MIDI** > **Note Expression** > **Distribuir notas en canales MIDI**.

RESULTADO

Las notas MIDI se distribuyen en diferentes canales, empezando por el canal 1. Ahora puede editar los datos note expression para cada nota independientemente y sin conflictos.

Convertir datos de note expression a datos de controlador MIDI

Puede convertir datos de note expression de parámetros de controlador MIDI a datos de controlador MIDI en carriles de controlador.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **MIDI** > **Note Expression** > **Disolver datos Note Expression**.

RESULTADO

Se convierten los datos de note expression. Si abre el visor de controlador y muestra los carriles de controlador del tipo de evento correspondiente, se muestran los datos.

NOTA

Si convierte datos note expression de note expressions VST a MIDI, el sonido cambiará. Por lo tanto, debe reasignar los datos de controlador MIDI a un nuevo destino de instrumento.

Funciones de acordes

Las funciones de acordes le ofrecen varias posibilidades a la hora de trabajar con acordes.

Las funciones de acordes le permiten:

- Construir progresiones de acordes añadiendo eventos de acorde a la pista de acordes.
- Convertir eventos de acorde a MIDI.
- Usar la pista de acordes para controlar la reproducción de audio o la reproducción MIDI.
- Usar el voicing de la pista de acordes para cambiar los tonos de su MIDI.
- Extraer eventos de acorde de datos MIDI para tener una visión general de la estructura armónica de un archivo MIDI.
- Grabar eventos de acorde con un teclado MIDI.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Sección Edición de acordes en la página 899

Pista de acordes

La pista de acordes le permite añadir eventos de acorde y eventos de escala.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Eventos de escala en la página 987
Eventos de acorde en la página 980
Diálogo Configuración de escala musical en la página 988

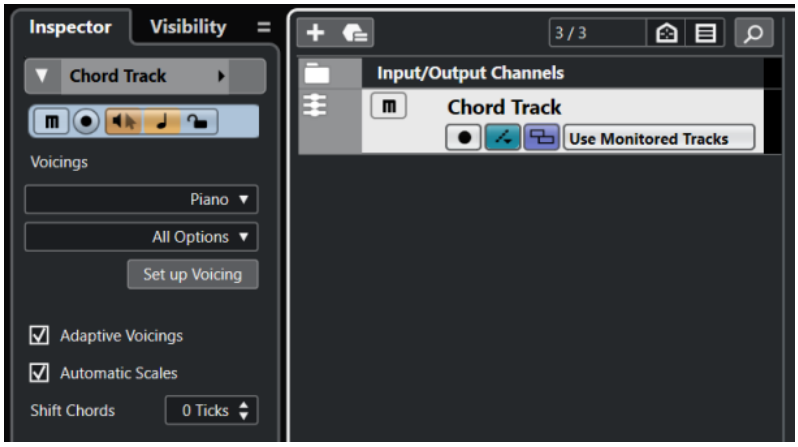
Añadir la pista de acordes

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Acorde**.

RESULTADO

La pista de acorde se añade a su proyecto.



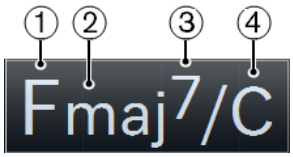
VÍNCULOS RELACIONADOS
Pista de acordes en la página 156

Eventos de acorde

Los eventos de acorde son representaciones de acordes que controlan o transponen la reproducción en pistas MIDI, de instrumento, y de audio.

Los eventos de acorde alteran los tonos de las notas MIDI y de los segmentos VariAudio si sus pistas se configuran para seguir a la pista de acordes.

Los eventos de acorde tienen una posición de inicio específica. Su final, sin embargo, viene determinado por el inicio del siguiente evento de acorde. Pueden tener una nota fundamental, un tipo, una tensión y una nota de bajo.



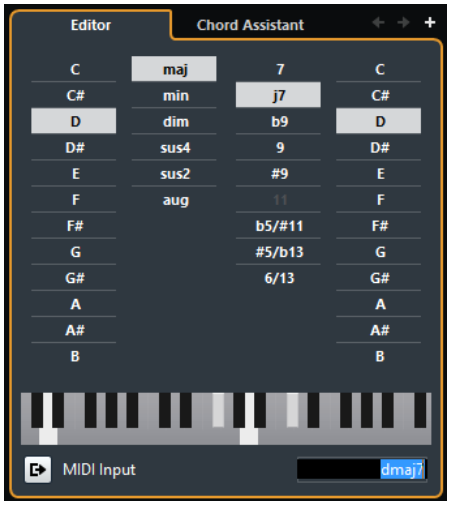
1. Nota fundamental
2. Tipo
3. Tensión
4. Nota de bajo

VÍNCULOS RELACIONADOS
Controlar la reproducción de MIDI o audio usando la pista de acordes en la página 994

Editor de acordes

El **Editor de acordes** le permite definir o cambiar eventos de acordes, y añadir nuevos eventos de acordes.

- Para abrir el **Editor de acordes**, haga doble clic en un evento de acorde.



Ir al acorde anterior/Ir al acorde siguiente

Le permite seleccionar el acorde anterior/siguiente en la pista de acordes para editar.

Añadir acorde

Añade un nuevo evento de acorde no definido en la pista de acordes.

NOTA

Esto solo funciona si está seleccionado el último evento de acorde de la pista de acordes.

Botones de definición de acorde

Active estos botones para definir una nota fundamental, un tipo de acorde, una tensión y una nota grave para su evento de acorde.

NOTA

Si no selecciona una nota de bajo aparte, el ajuste se enlaza con la nota fundamental, de forma que no se oiga ninguna nota grave extra.

Visor del teclado

Muestra las notas del evento de acorde, considerando los ajustes de voicings actuales.

Activar entrada MIDI

Le permite definir un acorde tocándolo en su teclado MIDI. Si el acorde es reconocido, se reflejará en los botones de acorde y en el visor de teclado.

Definir acorde con introducción de texto

Le permite definir un acorde usando el teclado del ordenador.

Añadir eventos de acorde

PRERREQUISITO

Ha añadido una pista de acorde.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la herramienta **Dibujar** y haga clic en la pista de acordes.
   Se añade un evento de acorde sin definir con el nombre X.
2. Seleccione la herramienta **Seleccionar** y haga doble clic sobre el evento de acorde.
3. En el **Editor**, seleccione una nota fundamental.
4. Opcional: Seleccione un tipo de acorde, una tensión y una nota de bajo.
5. Haga uno de lo siguiente:
   - Para cerrar el **Editor**, haga clic en cualquier lugar fuera del **Editor**.
   - Para añadir un nuevo evento de acorde no definido, haga clic en **Añadir acorde**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir la pista de acordes en la página 979

Definir acordes con introducción de texto

En el **Editor** de acordes, puede usar el campo de introducción de texto para definir un acorde con el teclado del ordenador.

PROCEDIMIENTO

1. Haga doble clic en un evento de acorde para abrir el **Editor** de acordes.
2. Haga clic en el campo de introducción de texto, en la parte inferior del **Editor**.
3. Introduzca un acorde realizando las siguientes acciones:
   - Defina una nota fundamental, por ejemplo, C, D, E.

- Defina accidentes, por ejemplo, # o b.
- Defina el tipo de acorde, por ejemplo, maj, min, dim, sus o aug.
- Defina una extensión de acorde, por ejemplo, 7, 9 o 13.

NOTA

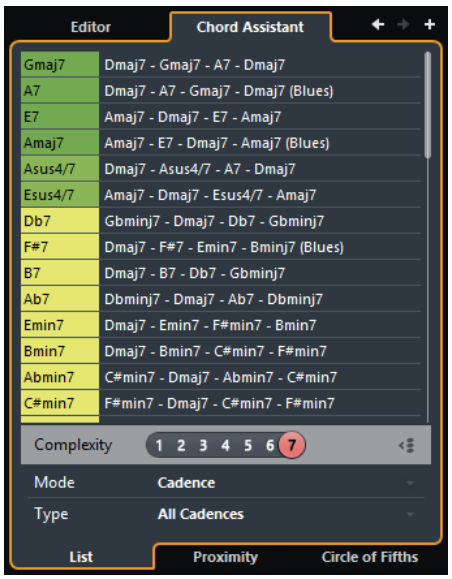
Si ha activado **Solfeo** en el menú emergente **Nombre de nota**, en el diálogo **Preferencias** (página **Visualización de eventos—Acordes y tonos**), también puede introducir acordes en este formato. Debe poner en mayúsculas la primera letra y escribir «Re» en lugar de «re», por ejemplo. De otro modo, el acorde no es reconocido.

4. Pulse **Tab** para añadir un nuevo acorde no definido y definirlo.

Chord Assistant

El **Chord Assistant** le permite usar un acorde como punto de inicio para obtener sugerencias para el siguiente acorde.

- Para abrir el **Chord Assistant**, en el **Editor de acordes**, haga clic en **Chord Assistant**.

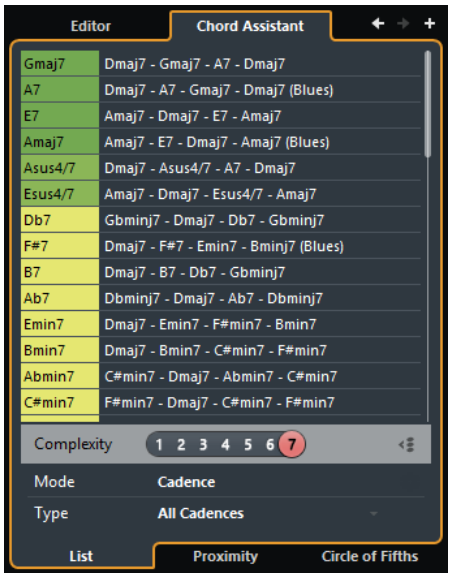


VÍNCULOS RELACIONADOS
Chord Assistant – Lista en la página 982
Chord Assistant – Proximidad en la página 984
Chord Assistant – Círculo de quintas en la página 985

Chord Assistant – Lista

El modo **Lista** del **Chord Assistant** le permite crear progresiones de acordes armónicas basadas en reglas armónicas que pueden ser más o menos complejas.

- Para abrir el **Chord Assistant**, en el **Editor de acordes**, haga clic en **Chord Assistant**.



Ir al acorde anterior/Ir al acorde siguiente

Le permite seleccionar el acorde anterior/siguiente en la pista de acordes para editar.

Añadir acorde

Añade un nuevo evento de acorde no definido en la pista de acordes.

NOTA

Esto solo funciona si está seleccionado el último evento de acorde de la pista de acordes.

Lista de sugerencias

Muestra sugerencias para el siguiente acorde. Haga clic en una sugerencia de acorde para seleccionarla.

Filtro de complejidad

Le permite aumentar la complejidad y, por consiguiente, el número de sugerencias. A mayor complejidad, más sugerencias obtiene.

Modo huecos

Active este botón para obtener sugerencias para los acordes que están en medio de 2 acordes definidos basándose en el acorde previo y el acorde posterior.

Desactive este botón para obtener sugerencias para el siguiente acorde basándose en el acorde anterior.

NOTA

Para que esto funcione debe seleccionar todos los acordes no definidos entre 2 acordes definidos.

Modo de algoritmo

Seleccione **Cadencia** para construir una progresión de acordes basada en cadencias. Seleccione **Notas comunes** para construir una progresión especificando cuántas notas comunes deberán compartir los acordes.

Tipo de cadencia

NOTA

Esta opción solo está disponible si ha seleccionado **Cadencia** como **Modo de algoritmo**.

Le permite seleccionar un tipo de cadencia para las sugerencias. De esta forma solo se sugieren los acordes con funciones armónicas específicas.

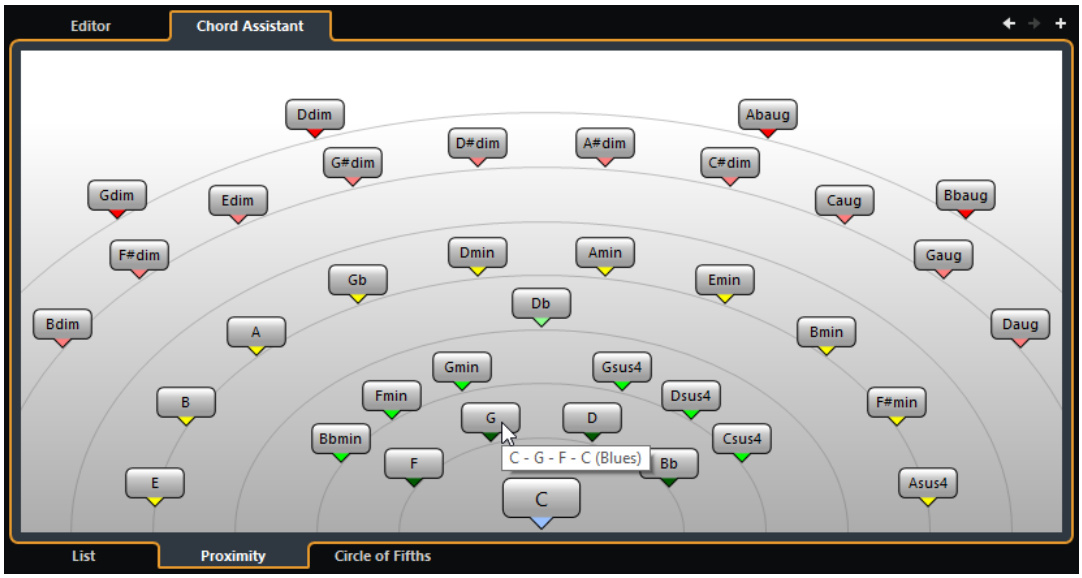
Pestañas de Chord Assistant

Haga clic en las pestañas para abrir uno de los modos de chord assistant.

Chord Assistant – Proximidad

El modo **Proximidad** del **Chord Assistant** tiene en cuenta un conjunto de reglas armónicas para ofrecer sugerencias que concuerdan con el acorde origen.

Si abre el **Chord Assistant** para un evento de acorde, el evento previo se establece como acorde de origen. Este se muestra en el centro inferior del **Chord Assistant**. Cuanto más lejos está una sugerencia del acorde origen en el gráfico, más compleja es la sugerencia. Los acordes sugeridos son tríadas o acordes de 4 notas.



- Para asignar un acorde al evento de acorde seleccionado y reproducirlo, haga clic en él.

  Los últimos 3 acordes sugeridos en los que ha hecho clic se muestran en negrita.

NOTA

- Si mueve el puntero del ratón sobre una de las sugerencias en el **Chord Assistant**, se muestra una descripción emergente con sugerencias de progresiones.
- El modo **Proximidad** se rige por las mismas normas que el modo **Lista**.

Añadir eventos de acorde basados en sugerencias

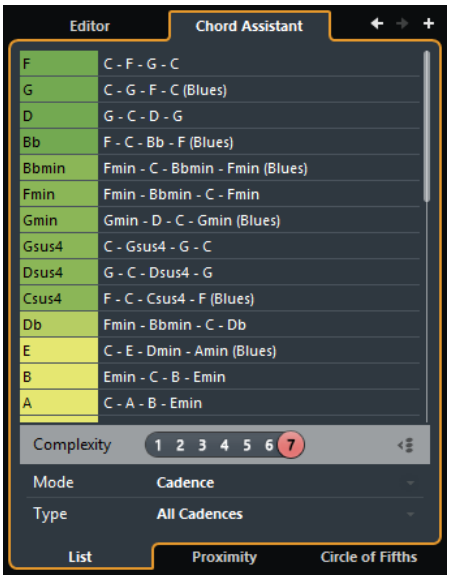
Si no sabe cómo debería ser su progresión de acordes, puede usar el **Chord Assistant** para obtener sugerencias para los acordes siguientes.

PRERREQUISITO

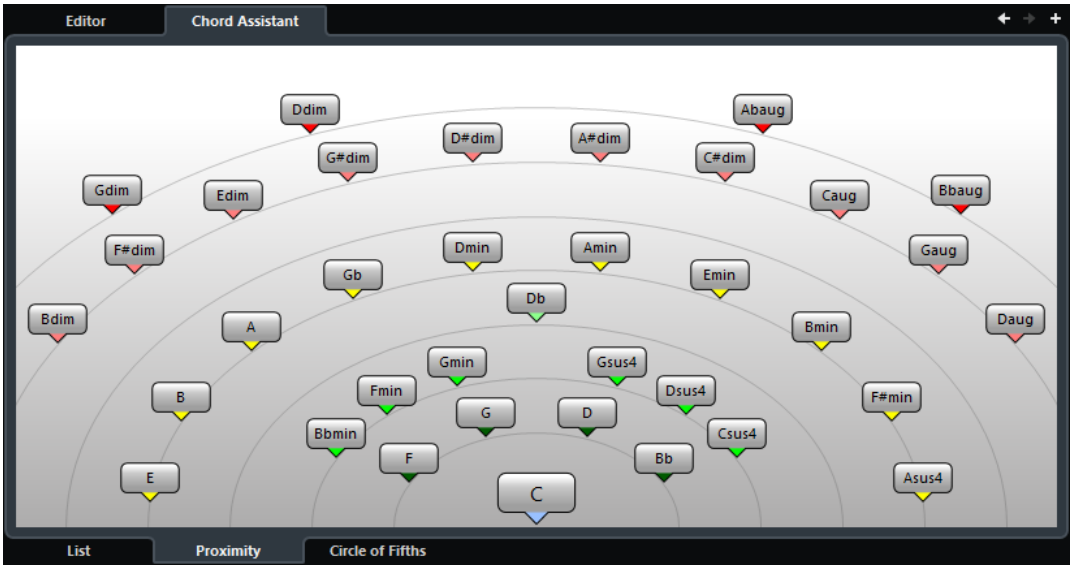
Ha añadido un evento de acorde en la pista de acordes.

PROCEDIMIENTO

1. Haga doble clic en el evento de acorde.
2. Haga clic en **Chord Assistant**.
3. Haga clic en **Añadir acorde**.
4. Haga uno de lo siguiente:
   - Para mostrar las sugerencias en una lista, haga clic en la pestaña **Lista**.



   - Para mostrar las sugerencias en un gráfico, haga clic en la pestaña **Proximidad**.



5. Haga clic en una sugerencia para seleccionarla.

RESULTADO

El acorde sugerido se añade como evento de acorde a la pista de acordes. Repita los pasos de arriba para crear todos los eventos de acorde que requiera su estructura armónica.

Chord Assistant – Círculo de quintas

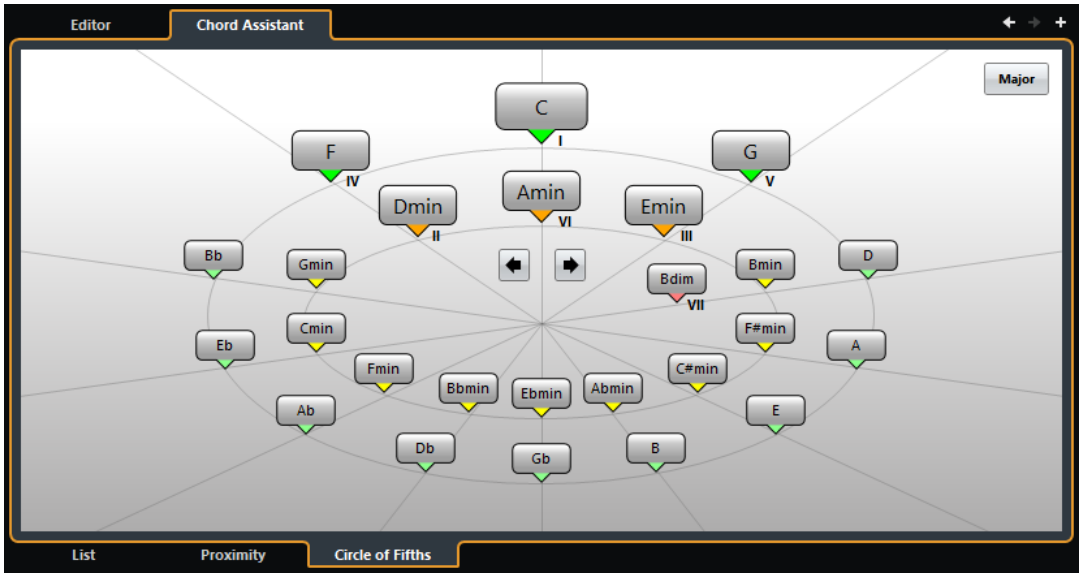
El modo **Círculo de quintas** del **Chord Assistant** muestra los acordes con una visualización interactiva del círculo de quintas.

El acorde de origen que define la tonalidad actual se muestra en el centro del **Chord Assistant** y se marca como tónica (I).

El círculo exterior muestra los doce acordes mayores ordenados en intervalos de quintas.

El círculo interior muestra los correspondientes acordes menores paralelos.

Los números romanos marcan los acordes de la tonalidad actual con sus grados de escala. Puede usar estos acordes para crear progresiones de acordes típicas o puede usar los demás acordes para resultados más creativos.



- Para reproducir un acorde y asignarlo al evento de acorde seleccionado, haga clic en él.
  Los últimos 3 acordes en los que ha hecho clic se muestran en negrita.
- Para definir una nueva tonalidad, haga clic derecho en el acorde en el **Chord Assistant** y seleccione **Usar como origen**, o use los controles **Rotar izquierda/Rotar derecha**.
- Para seleccionar el acorde menor paralelo y definirlo como tonalidad, haga clic en **Mayor/Menor**.

Escuchar eventos de acorde

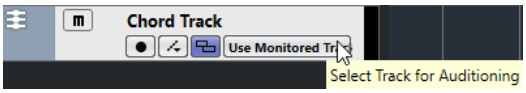
Para oír los eventos de acorde de la pista de acordes, debe conectar la pista de acordes a la salida de un instrumento o de una pista MIDI.

PRERREQUISITO

Ha añadido una pista de acordes y eventos de acorde.

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista**.
2. Haga clic en **Instrumento**.
3. Abra el menú emergente **Instrumento** y seleccione un instrumento VST.
4. Haga clic en **Añadir pista**.
   Se añade la pista de instrumento a la lista de pistas, y se abre el panel de control del instrumento VST seleccionado.
5. Seleccione un sonido.
6. En el **Inspector** de la pista de acordes, active **Realimentación acústica**.
7. Desde el menú emergente **Seleccionar pista para la escucha**, seleccione la pista que quiera usar para la escucha.



RESULTADO

Los eventos de acorde en la pista de acordes ahora disparan el sonido del instrumento asignado en la pista MIDI o de instrumento.

VÍNCULOS RELACIONADOS

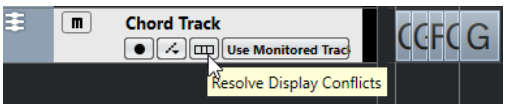
Pista de acordes en la página 156
Diálogo Añadir pista – Instrumento en la página 128

Cambiar cómo se muestran los eventos de acorde

Puede cambiar cómo se muestran los eventos de acorde. Esto es útil si los eventos de acorde se solapan los unos con los otros en niveles de zoom bajos, o si no le gusta el tipo de fuente.

PROCEDIMIENTO

1. En la pista de acordes, active **Resolver conflictos de visualización**.



2. En el diálogo **Preferencias**, seleccione **Visualización de eventos** > **Acordes y tonos** y configure la fuente de acordes.

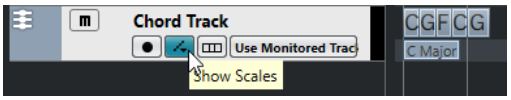
   Aquí también puede determinar el nombre de nota y el formato de nombrado.

Eventos de escala

Los eventos de escala le informan de qué eventos de acorde encajan en una secuencia específica de notas que pertenecen a una nota fundamental específica.

Cubase crea automáticamente eventos de escala para sus eventos de acorde.

- Para mostrar los eventos de escala, active **Mostrar escalas** en la pista de acordes.



- Para oír las notas que pertenecen a un evento de escala, haga clic en él.

Sin embargo, también puede añadir y editar eventos de escala manualmente.

Los eventos de escala tienen una posición de inicio específica. Su final viene determinado por el inicio del siguiente evento de escala.

Editar eventos de escala

PRERREQUISITO

Ha añadido una pista de acordes y eventos de acorde. Ha desactivado **Escalas automáticas** en el **Inspector** de la pista de acordes.

PROCEDIMIENTO

1. En la pista de acordes, active **Mostrar escalas**.

   Se muestra el carril de escala con eventos de escala.

2. Seleccione el evento de acorde.
   Se muestra un evento de escala en el carril de escalas.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Haga clic en el primer evento de escala en la pista de acordes, y en la línea de información, seleccione una **Tonalidad fundamental** y un **Tipo**.

   - Haga doble clic en el evento de escala, y en el teclado que aparece, seleccione una **Tonalidad fundamental** y un **Tipo** de la escala.

     Las teclas que se corresponden con la escala se resaltan.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Asistente de escalas en el editor de teclas en la página 881

Diálogo Configuración de escala musical

El diálogo **Configuración de escala musical** le permite configurar y gestionar las escalas musicales.

- Para abrir el diálogo **Configuración de escala musical**, seleccione **Proyecto** > **Pista de acordes** > **Configurar escalas musicales**.



Añadir escala

Añade una nueva escala a la lista. Use el visor del teclado para definir las alturas tonales de las escalas. Todas las escalas comienzan con un Do como nota fundamental.

Configuración por defecto

Restablece todas las escalas.

Usar

Activa una escala.

NOTA

Las escalas musicales activadas se usan en la pista de acordes, en la sección **Asistente de escalas** del **Inspector** del **Editor de teclas**, en la ventana **Configuración de transposición**, y en la sección **Parámetros MIDI** del **Inspector**.

Nombre

El nombre de la escala. Haga doble clic para cambiarlo.

Escalas

Muestra un teclado que le permite definir las alturas tonales de las escalas. Haga clic en una tecla para activar/desactivar una altura tonal de una escala. Todas las escalas comienzan con un Do como nota fundamental.

Preescuchar escala

Reproduce la escala.

NOTA

Para la reproducción, la pista MIDI o de instrumento seleccionada debe estar activada para la grabación y su salida debe estar enrutada a un instrumento.

Información

Le informa si la escala coincide con otra escala o si tiene el mismo nombre que otra escala.

Eliminar escala

Elimina la escala correspondiente de las sugerencias de escala.

NOTA

Todos los cambios se aplican a toda la aplicación. Esto le permite personalizar las escalas una vez y usarlas en todos los proyectos. Sin embargo, si elimina o renombra las escalas que se usan en otros proyectos, las escalas no se pueden recuperar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pista de acordes en la página 979
Asistente de escalas en el editor de teclas en la página 881
Diálogo Configuración de transposición en la página 823
Sección de parámetros MIDI en la página 804

Voicings

Los voicings determinan cómo se configuran los eventos de acorde. Estos definen el espaciado vertical y el orden de tonos del acorde, también la instrumentación y el género de una pieza musical.

Por ejemplo, un acorde C (Do) puede extenderse a un amplio rango de tonos, y un pianista elegirá notas diferentes a un guitarrista. El pianista también puede tocar tonos completamente diferentes para géneros musicales diferentes.

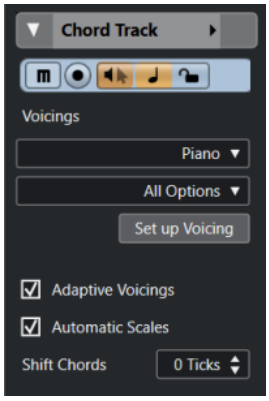
- Puede configurar voicings para la pista de acordes entera en el **Inspector** de la pista de acordes.
- Puede configurar voicings para eventos de acorde individuales, en el menú emergente **Voicing** en la línea de información.

  NOTA

  Si **Voicings adaptativos** está activado en el **Inspector** de la pista de acordes, solo puede cambiar los voicings del primer evento de acorde en la línea de información.

Ajustes del inspector para voicings

Para configurar voicings para la pista de acordes entera, puede usar el **Inspector** de la pista de acordes.



Biblioteca de voicings

Le permite seleccionar **Guitarra**, **Piano** o **Simple** como biblioteca de voicings.

Subconjunto de biblioteca de voicings

NOTA

Esto solo está disponible si está establecido **Guitarra** o **Piano** como biblioteca de voicings.

Le permite seleccionar un subconjunto preestablecido de biblioteca de voicings.

Configurar voicing

Abre el panel **Voicing personalizado** que le permite configurar sus propios parámetros de voicings para un esquema de voicing específico.

Voicings adaptativos

Active esto para permitir que Cubase ajuste los voicings automáticamente. Esto evita que los voicings individuales salten demasiado.

Escalas automáticas

Active esto para permitir que Cubase ajuste las escalas automáticamente.

Desplazar acordes

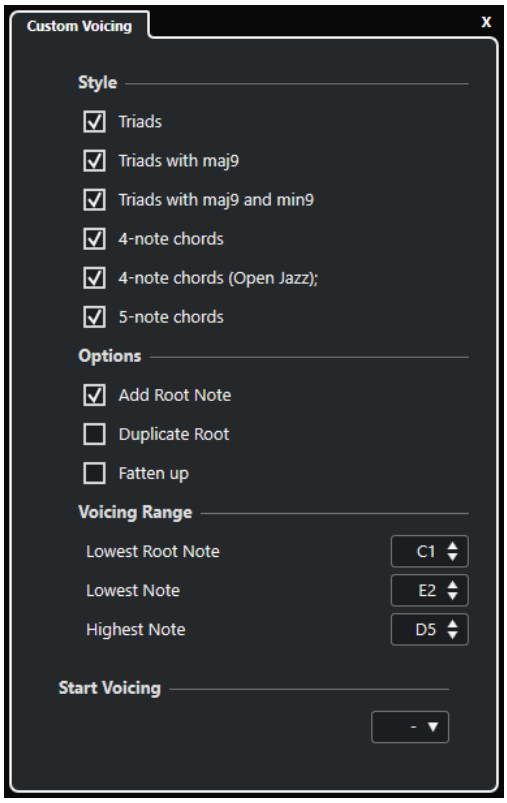
Si introduce un número negativo de tics, los eventos de acorde afectarán a las notas MIDI que se hayan disparado demasiado pronto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Panel Voicing personalizado en la página 991

Panel Voicing personalizado

Si hace clic en **Configurar voicing** en la sección **Acordes** del **Inspector**, puede configurar sus propios parámetros de voicing para un esquema de voicings específico.

- Para abrir el panel **Voicing personalizado**, haga clic en **Configurar voicing** en la sección **Acordes** del **Inspector**.



En la sección **Estilo**, en los voicings de **Piano**, puede configurar los siguientes parámetros:

Tríadas

Ajusta una tríada. Los acordes con más de 3 notas no se cambian.

Tríadas con maj9

Ajusta una tríada con una novena mayor, pero sin nota fundamental. Los acordes con más de 3 notas no se cambian.

Tríadas con maj9 y min9

Ajusta una tríada con una novena mayor y menor, pero sin nota fundamental. Los acordes con más de 3 notas no se cambian.

Acordes de 4 notas

Ajusta un acorde de 4 notas sin nota fundamental. Los acordes con menos de 3 notas no se cambian.

Acordes de 4 notas (Open Jazz)

Ajusta un acorde de 4 notas sin nota fundamental, y sin quinta. Los acordes con menos de 3 notas no se cambian.

Acordes de 5 notas

Ajusta un acorde de 5 notas con una novena. Los acordes con menos de 4 notas no se cambian.

En la sección **Opciones** de los voicings de **Piano**, puede configurar los siguientes parámetros:

Añadir nota fundamental

Añade una nota fundamental.

Duplicar nota fundamental

Duplica la nota fundamental.

Ampliar campo sonoro

Duplica la tenor.

En la sección **Rango voicing** de los voicings de **Piano**, puede configurar los siguientes parámetros:

Nota fundamental más baja

Establece el límite para la nota fundamental más baja.

Nota más baja

Establece el límite para la nota más baja, exceptuando la nota fundamental.

Nota más alta

Establece el límite para la nota más alta, exceptuando la nota fundamental.

En la sección **Estilo** de los voicings de **Guitarra**, puede configurar los siguientes parámetros:

Tríadas

Configura una tríada con 4, 5 o 6 voces.

Acordes de 4 notas

Configura un acorde de 4 notas con 4, 5 o 6 voces sin tensiones.

Tríadas a 3 cuerdas

Configura una triada de 3 cuerdas.

Modern Jazz

Establece acordes de 4, 5 y 6 notas, parcialmente sin nota fundamental, pero con tensiones.

Para voicings **Simple** solo está disponible **Desplazamiento de octavas desde C3**. Esto le permite determinar un valor de desplazamiento para el rango de octava.

En la sección **Primer voicing**, en voicings de **Piano**, **Guitarra** y **Simple**, puede seleccionar un voicing de inicio.

NOTA

Esto solo está disponible para las pistas MIDI, de instrumento y pistas de audio, pero no para la pista de acordes, y solo si selecciona **Voicings** en el menú emergente **Seguir pista de acordes**.

Convertir eventos de acorde a MIDI

Puede convertir eventos de acorde a MIDI para una edición más a fondo, o para imprimir una partitura principal en el **Editor de partituras**.

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista** .

2. Haga uno de lo siguiente:
   - Haga clic en **Instrumento** para añadir una pista de instrumento.
   - Haga clic en **MIDI** para añadir una pista MIDI.
3. Haga clic en **Añadir pista**.
4. Haga uno de lo siguiente:
   - Para convertir todos los eventos de acorde a MIDI, seleccione **Proyecto** > **Pista de acordes** > **Acordes a MIDI**.
   - Para convertir a MIDI solo los acordes seleccionados, seleccione los eventos de acorde y arrástrelos a la pista MIDI o de instrumento.

RESULTADO

Se crea una nueva parte MIDI, que contiene los acordes como eventos MIDI.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Añadir pista – Instrumento en la página 128
Diálogo Añadir pista – MIDI en la página 134

Asignar eventos de acorde a efectos MIDI o instrumentos VST

PRERREQUISITO

Cree una progresión de acordes en la pista de acordes y añada una pista MIDI o de instrumento a su proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** de la pista MIDI o de instrumento, abra la sección **Inserciones MIDI**.
2. Haga clic en una ranura de inserción y seleccione **Chorder** en el menú emergente **Tipo de efecto**.

   El efecto **Chorder** se activa, y se abre su panel de control.
3. En la pista de acordes, seleccione los eventos de acorde y arrástrelos al panel de control de **Chorder**.

   La posición en que los deposite determina el área de velocidad y la posición del primer evento de acorde. Todos los eventos de acorde subsiguientes se mapearán cromáticamente. Los eventos de acorde con más de una ocurrencia solo se asignan una vez.

   Para remapear los acordes, mantenga pulsado **Alt/Opción** y arrastre de nuevo.
4. En su teclado MIDI, toque las teclas correspondientes para reproducir los acordes.

Asignar eventos de acorde a pads de HALion Sonic SE

PRERREQUISITO

Cree una progresión de acordes en la pista de acordes y añada una pista de instrumento con HALion Sonic SE como instrumento VST a su proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. En la pista de acordes, seleccione los eventos de acorde y arrástrelos a los pads de HALion Sonic SE.

   El primer evento de acorde se mapea al botón en el que lo depositó, y todos los eventos de acorde posteriores se mapean a los botones siguientes.

2. Haga clic en los pads correspondientes en el teclado HALion Sonic SE para disparar los acordes.

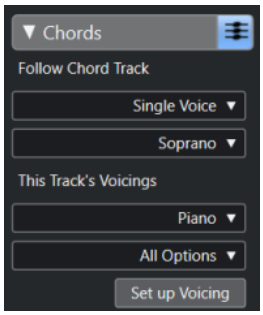
Controlar la reproducción de MIDI o audio usando la pista de acordes

Puede usar la pista de acordes para controlar la reproducción de audio o la reproducción MIDI.

Sección Acordes para pistas de audio

La sección **Acordes** en el **Inspector** de pista de audio le permite determinar cómo se mapean los eventos de la pista de audio a la pista de acordes.

- Para abrir la sección **Acordes** para una pista de audio, seleccione la pista y, en el **Inspector**, haga clic en la sección **Acordes**.



Seguir pista de acordes

Seleccione una opción para determinar cómo se mapean los eventos de su pista a la pista de acordes.

Voicings de esta pista

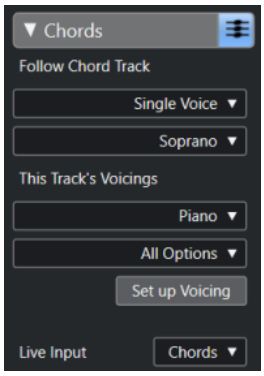
Le permite seleccionar una biblioteca de voicings o usar los voicings de la pista de acordes. Esto solo está disponible si seleccionó **Voicings** o **Voz individual** en el menú emergente **Seguir pista de acordes**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Usar Seguir pista de acordes en la página 996
Modos de Seguir pista de acordes en la página 996

Sección Acordes de pistas MIDI

La sección **Acordes** en el **Inspector** de pistas MIDI le permite determinar cómo se mapean los eventos de la pista MIDI a la pista de acordes.

- Para abrir la sección **Acordes** de una pista MIDI, seleccione la pista y, en el **Inspector**, haga clic en la sección **Acordes**.



Seguir pista de acordes

Seleccione una opción para determinar cómo se mapean los eventos de su pista a la pista de acordes.

Voicings de esta pista

Le permite seleccionar una biblioteca de voicings o usar los voicings de la pista de acordes. Esto solo está disponible si seleccionó **Voicings** o **Voz individual** en el menú emergente **Seguir pista de acordes**.

Entrada en directo

Le permite transponer la entrada MIDI en directo a una progresión de acordes en la pista de acordes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Usar Seguir pista de acordes en la página 996
Modos de Seguir pista de acordes en la página 996
Usar Entrada en directo en la página 995
Zona de pads de acorde en la página 1001
Configuración de instrumentista en la página 1015

Usar Entrada en directo

Entrada en directo le permite transponer la entrada MIDI en directo a una progresión de acordes en la pista de acordes. De esta forma no tiene que preocuparse de la tecla que toque en su teclado MIDI, ya que la entrada MIDI se transpone para que concuerde con los acordes o escalas en su pista de acordes en tiempo real.

PROCEDIMIENTO

1. Cree una pista MIDI o de instrumento y active **Habilitar grabación**.
2. En el **Inspector**, abra la sección **Acordes**.
3. Abra el menú emergente **Entrada en directo** y haga uno de lo siguiente:
   - Para mapear la entrada MIDI a eventos de acorde, seleccione **Acordes**.
   - Para mapear la entrada MIDI a eventos de escala, seleccione **Escalas**.
4. Toque algunas teclas en su teclado MIDI o en el **Teclado en pantalla**.

RESULTADO

Cualquier tecla que toque se mapea en tiempo real a los eventos de acorde o escala en la pista de acordes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Asistente de escalas en el editor de teclas en la página 881

Mapear alturas tonales de notas MIDI entrantes a escalas musicales en la página 892

Usar Seguir pista de acordes

Esto le permite hacer que una grabación existente concuerde con una progresión de acordes en la pista de acordes.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista que quiera hacer coincidir en la pista de acordes.
2. En el **Inspector**, haga clic en **Acordes**.
3. Abra el menú emergente **Seguir pista de acordes** y seleccione un modo.

   NOTA

   Si esta es la primera vez que abre este menú emergente de la pista, se abre el diálogo **Seguir pista de acordes**.
4. En el diálogo **Seguir pista de acordes**, haga sus cambios.
5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Los eventos de su pista ahora concuerdan con la progresión de acordes en la pista de acordes.

NOTA

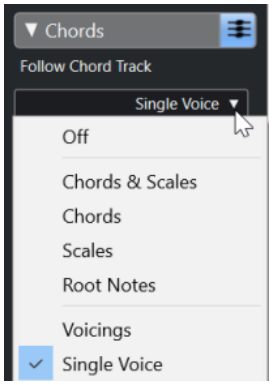
Si hizo concordar su pista MIDI con la pista de acordes, algunas de las notas MIDI originales puede que se enmudezcan. Para ocultar estas notas en los editores, seleccione **Ocultar notas enmudecidas en editores** en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Acordes**).

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Seguir pista de acordes en la página 997
Modos de Seguir pista de acordes en la página 996

Modos de Seguir pista de acordes

Esta sección del **Inspector** le permite determinar cómo su pista sigue a la pista de acordes.



La siguientes opciones están disponibles en el menú emergente **Seguir pista de acordes**:

Desact.
: **Seguir pista de acordes** está desactivado.

Acordes y escalas

Esto mantiene los intervalos de la escala o acorde original mientras sea posible.

Acordes

Esto transpone notas MIDI para que concuerden con la nota fundamental y las mapea al acorde actual.

Escalas

Esto transpone notas MIDI para que concuerden con la escala actual. Esto le permite una variedad más amplia de notas y una interpretación más natural.

Fundamentales

Esto transpone notas MIDI para que concuerden con la nota fundamental del evento de acorde. El efecto corresponde a usar la pista de transposición. Esta opción es apropiada para pistas de bajo.

Voicings

Esto transpone las notas MIDI para que concuerden con las voces de la biblioteca de voicings seleccionada.

Voz individual

Mapea notas MIDI y segmentos VariAudio a las notas de una única voz (soprano, tenor, bajo, etc.) del voicing. Use el menú emergente inferior para seleccionar la voz.

NOTA

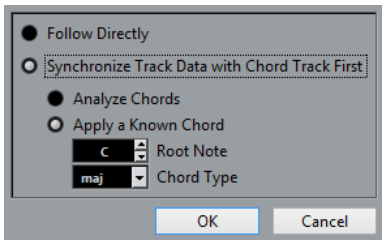
Si aplica este modo a una selección de pistas que contengan voces separadas, puede configurar una pista como maestra y las demás como esclavas de voicings. De esta forma puede cambiar el voicing de la maestra, y las esclavas la seguirán automáticamente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Asignar voces a notas en la página 998

Diálogo Seguir pista de acordes

Este diálogo se abre la primera vez que selecciona una opción del menú emergente **Seguir pista de acordes** en la sección **Acordes** del **Inspector**.



Seguir directamente

Active esto si sus segmentos VariAudio o notas MIDI están ya en concordancia con la pista de acordes. Este es el caso si extrajo sus acordes de los eventos MIDI en la pista seleccionando **Proyecto** > **Pista de acordes** > **Crear símbolos de acorde**, por ejemplo.

Sincronizar datos de pista con pista de acordes primero

Active **Analizar acordes** si los datos de la pista no tienen nada en común con los eventos de acorde. Esto analiza los eventos MIDI y hace concordar los acordes encontrados con la pista de acordes. Esto solo está disponible para MIDI.

Active **Aplicar un acorde conocido** si los datos de la pista no tienen nada en común con los eventos de acorde y si no hay cambios de acordes. Especifique la nota **Fundamental** y el **Tipo de acorde** de sus eventos.

Usar Ajustar a pista de acordes

Esto le permite hacer que eventos o partes individuales concuerden con una progresión de acordes en la pista de acordes.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione los eventos o partes que quiere mapear a la pista de acordes.
2. Seleccione **Proyecto** > **Pista de acordes** > **Ajustar a pista de acordes**.
3. En el menú emergente **Modo de asignación**, seleccione un modo de mapeo.

   NOTA

   Si selecciona **Voicings** y no se encuentran voces, se usa el modo **Auto** en su lugar.

4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Los acordes y escalas de cada evento o parte se analizarán y se usarán para el mapeado. Si no se encuentran acordes, Cubase dará por hecho que la interpretación es en «C» (Do). Los modos de mapeado y voicings disponibles se corresponden con los parámetros de **Seguir pista de acordes** en la sección **Acordes** del **Inspector**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Modos de Seguir pista de acordes en la página 996

Asignar voces a notas

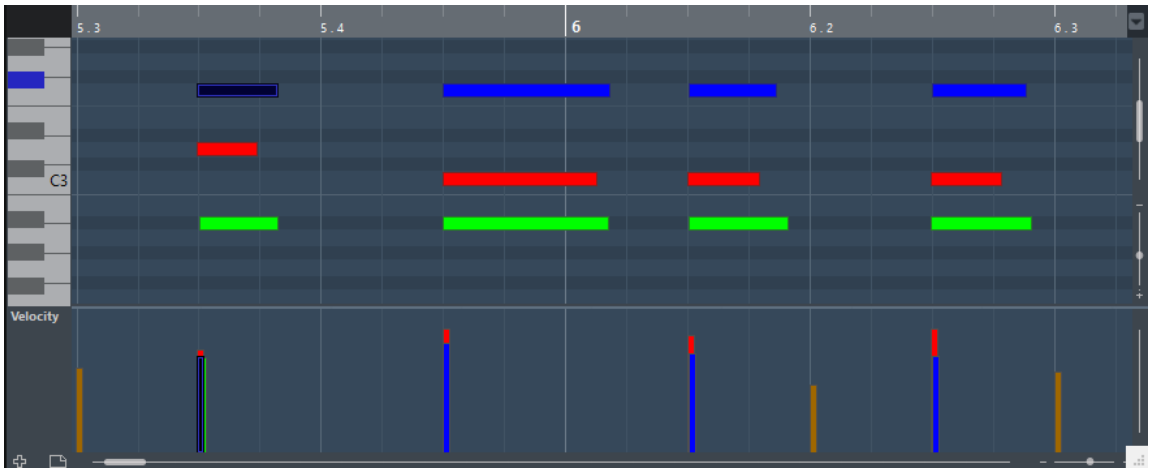
Puede transponer notas MIDI para que concuerden con las voces de una biblioteca de voicings seleccionada.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **Proyecto** > **Pista de acordes** > **Asignar voces a notas**.

RESULTADO

Los tonos de las notas concuerdan ahora con el voicing de la pista de acordes, y todavía puede editar las notas MIDI. Si ahora selecciona una nota en el **Editor de teclas**, puede ver que la **Voz** está asignada en la línea de información.



Extraer eventos de acorde a partir de MIDI

Puede extraer acordes a partir de notas MIDI, partes MIDI, o pistas MIDI. Esto es útil si tiene un archivo MIDI y quiere mostrar su estructura armónica, y usar este archivo como punto de inicio para una mayor experimentación.

PRERREQUISITO

Añada la pista de acordes y cree notas MIDI que se puedan interpretar como acordes. Las pistas de percusiones, bajos monofónicos, o voces solistas no son adecuadas.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione una parte o una o varias pistas MIDI.
   También puede seleccionar las pistas, partes, o notas MIDI que quiera extraer en el **Editor de teclas**, **Editor de partituras**, o **Editor in-place**.
2. Seleccione **Proyecto** > **Pista de acordes** > **Crear símbolos de acorde**.
3. Haga sus cambios y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Los eventos de acorde se añaden a la pista de acordes.

NOTA

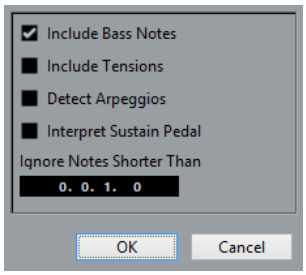
Ahora puede abrir el **Chord Assistant** para crear variaciones.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Crear símbolos de acorde en la página 999

Diálogo Crear símbolos de acorde

Este diálogo le permite determinar qué datos MIDI se deberán tener en cuenta al extraer eventos de acorde a partir de MIDI.



Incluir notas de bajo

Actívelo si quiere que los eventos de acorde contengan una nota grave.

Incluir tensiones

Actívelo si quiere que los eventos de acorde contengan tensiones.

Detectar arpeggios

Actívelo si quiere que sus eventos de acorde contengan acordes arpegiados, es decir, acordes cuyas notas se reproducen una después de otra en vez de todas a la vez.

Interpretar pedal de sustain

Actívelo si quiere que sus eventos de acorde contengan acordes de pedal de sustain, es decir, notas que se reproducen mientras el pedal de sustain está pulsado.

Ignorar notas más cortas que

Le permite determinar la duración mínima de los eventos MIDI que se tienen en cuenta.

Grabar eventos de acorde con un teclado MIDI

Puede usar un teclado MIDI para grabar eventos de acorde en la pista de acordes.

PRERREQUISITO

Su proyecto contiene una pista de instrumento con **Habilitar grabación** o **Monitor** activado.

PROCEDIMIENTO

1. En la pista de acordes, active **Habilitar grabación**.
2. En la barra de **Transporte**, active **Grabar**.
3. Toque algunos acordes en su teclado MIDI.

RESULTADO

Todos los acordes reconocidos se graban como eventos de acorde en la pista de acordes.

NOTA

La pista de acordes usa sus propios ajustes de voicings. Los eventos de acorde grabados pueden, por lo tanto, sonar diferentes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir eventos de acorde en la página 981

Pads de acorde

Los pads de acorde le permiten jugar con los acordes, y cambiar sus voicings y tensiones. En términos de armonía y ritmo, le permiten una estrategia de composición más espontánea y divertida que las funciones de la pista de acordes.

Usted puede:

- Tocar acordes en tiempo real a través de un teclado MIDI.
- Grabar su interpretación como eventos MIDI en una pista de instrumento o pista MIDI o incluso en la pista de acordes.

NOTA

Damos por hecho que tiene un teclado MIDI conectado y configurado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

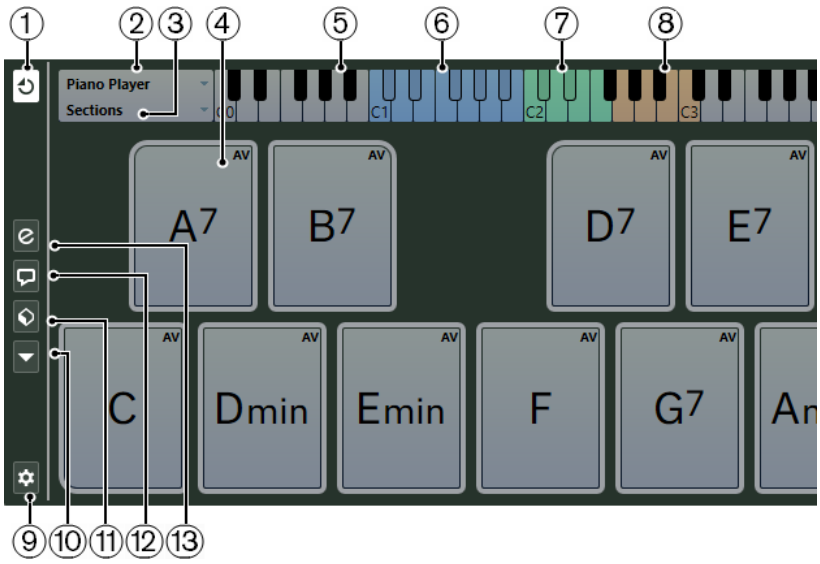
Voicings en la página 989

Zona de pads de acorde

Los pads de acorde, en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**, alberga todas las funciones que necesita para trabajar con pads de acorde.

Para abrir los **Pads de acorde**, seleccione **Proyecto** > **Pads de acorde** > **Mostrar/Ocultar pads de acorde**.

Los pads de acorde tienen los siguientes controles:



1 **Modo de salida de pads de acorde**

Active esto para enviar datos de acordes a todas las pistas que se monitorizan o están habilitadas para la grabación. Desactive esto para enviar datos de acordes exclusivamente a pistas que se monitorizan o están habilitadas para la grabación, y donde **Enrutado de entrada** está ajustado a **Pads de acorde**.

NOTA

Si **Habilitar grabación permite MIDI Thru** está desactivado en el diálogo **Preferencias** (página **Grabar**—**MIDI**), debe activar **Monitor** para usar los pads de acorde.

2 Instrumentista actual

Muestra el instrumentista seleccionado y se abre un menú emergente en el que puede seleccionar otro instrumentista.

3 Modo actual

Muestra el modo de instrumentista actual y se abre un menú emergente en el que puede seleccionar otro modo de instrumentista.

4 Pad de acorde

Cada pad de acorde puede contener un símbolo de acorde. Haga clic derecho en un pad de acorde para abrir un menú contextual para ese pad de acorde. Para cambiar el acorde que está asignado al pad de acorde, haga clic en **Abrir editor**, en el borde izquierdo del pad de acorde.

5 Teclado

Muestra qué teclas se reproducen cuando dispara un pad de acorde. Para hacer zoom en el teclado, haga clic en una tecla y arrastre hacia arriba o hacia abajo. Para desplazar el teclado, haga clic y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.

6 Rango remoto de pads

Las teclas resaltadas en azul en el teclado, corresponden a teclas en su teclado MIDI que disparan los pads de acorde. Puede definir el rango remoto en la página **Control remoto de pads** del diálogo **Configuración de pads de acorde**.

7 Rango remoto de voicings/tensiones/transposición

Las teclas resaltadas en verde en el visor del teclado se corresponden con las teclas de su teclado MIDI que cambian los ajustes de voicings, tensiones, y transposición de los pads. Puede activar y definir estas teclas remotas en la página **Control remoto de pads** del diálogo **Configuración de pads de acorde**.

8 Rango remoto de sección

Las teclas resaltadas en marrón en el teclado, corresponden a teclas en su teclado MIDI que disparan las secciones.

NOTA

El rango remoto de selección solo se muestra si **Modos de instrumentista** está ajustado a **Secciones**.

9 Configurar pads de acorde

Abre el diálogo **Configuración de pads de acorde**.

10 Menú Funciones

Abre un menú emergente con funciones específicas y ajustes para los pads de acorde.

11 Presets de pads de acorde

Le permite guardar y cargar presets para pads de acorde y para instrumentistas.

12 Mostrar/Ocultar Chord Assistant

Muestra/Oculta la ventana **Chord Assistant** que muestra sugerencias de acordes que concuerdan con el acorde que especificó como acorde origen.

13 Mostrar/Ocultar configuración de instrumentista

Muestra/Oculta las opciones de configuración de instrumentista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

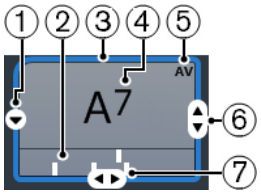
Diálogo Configuración de pads de acorde en la página 1022

Reproducir y grabar acordes en la página 1012
Instrumentistas y voicings en la página 1016
Abrir pads de acorde en la página 70
Modos de instrumentista—Secciones en la página 1020

Controles de pads de acorde

Los controles de pads de acorde le permiten editar los pads de acorde.

- Para mostrar los controles de pads de acorde, mueva el ratón sobre un pad de acorde.



1 **Abrir editor**

Abre el **Editor de acordes** que le permite seleccionar un acorde para el pad de acorde.

2 **Indicadores de voicing**

Muestra el voicing usado en el acorde. Los indicadores de voicing solo se pueden mostrar si el nivel de zoom horizontal de los pads de acorde es lo suficientemente alto.

3 **Referencia de voicings adaptables/Usar X como origen para Chord Assistant**

Cuando el pad de acorde activo se establece como referencia de voicing adaptable, sus bordes se muestran en amarillo. Todos los demás pads de acorde siguen su voicing y se ajustan de tal forma que no se mueven muy lejos de la referencia.

Si el pad de acorde está establecido como origen para la ventana **Chord Assistant**, sus bordes se muestran en azul. Este pad de acorde se usa como una base para las sugerencias en la ventana **Chord Assistant**.

4 **Acorde asignado**

Muestra el símbolo de acorde que está asignado al pad de acorde. Cada pad de acorde puede contener un símbolo de acorde. Si el nombre del acorde asignado es demasiado largo para mostrarse en el pad de acorde, se subraya, y se muestra el nombre entero del acorde en una descripción emergente.

5 **AV (Voicing adaptable)/L (Bloquear)**

Todos los pads de acorde siguen al voicing adaptable. Esto se indica con **AV**. Sin embargo, si cambia el voicing de un pad manualmente, el voicing adaptable se desactiva.

Una **L** indica que la edición del pad de acorde está bloqueda.

6 **Voicing**

Le permite establecer otro voicing para el pad de acorde.

7 **Tensiones**

Le permite añadir/eliminar tensiones para el acorde.

Menú contextual de pads de acorde

- Para abrir el menú contextual de pads de acorde, haga clic derecho en un pad de acorde.

Usar X como origen para Chord Assistant

Establece el acorde del pad actual como acorde origen del asistente de acordes.

Asignar pad desde entrada MIDI

Le permite asignar un acorde pulsando teclas en su teclado MIDI.

Bloquear

Le permite bloquear la edición de un pad de acorde.

Voicing adaptable

Todos los pads de acorde siguen al voicing adaptable. Esto se indica con una marca de verificación. Si cambia el voicing de un pad manualmente, el voicing adaptable se desactiva.

Referencia de voicings adaptables

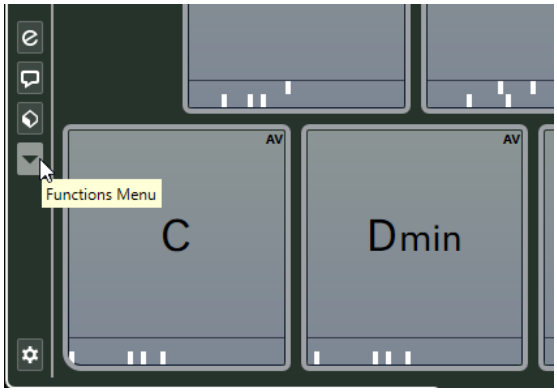
Establece el pad actual como referencia para voicings adaptables. Si está establecido, los voicings automáticos para los siguientes pads se ajustan de tal forma que no están demasiado lejos del voicing de referencia. Solo se puede establecer un pad como referencia para voicings adaptables.

Desasignar pad

Elimina la asignación de acorde del pad actual.

Menú Funciones

- Para abrir el menú de funciones, haga clic en **Menú Funciones**.



Mostrar indicadores de voicings

Le permite activar/desactivar los indicadores de voicings que se pueden mostrar debajo de cada pad de acorde.

Asignar pads desde pista de acordes

Asigna los eventos de acorde de la pista de acordes a los pads de acorde en el mismo orden en el que aparecen en la pista de acordes. Los eventos de acorde que tienen más de una ocurrencia solo se asignan una vez.

Ajustar reproducción a rejilla musical

Le permite retardar la reproducción de un pad de acorde disparado a la siguiente posición musical definida. Esto es útil si trabaja con un arpegiador o si ajusta los **Modos de instrumentista** a **Patrón**.

Transponer todos los pads

Transpone todos los pads de acorde por un valor de transposición definido.

Bloquear todos los pads

Bloquea la edición de todos los pads de acorde.

Desbloquear todos los pads

Desbloquear todos los pads de acorde.

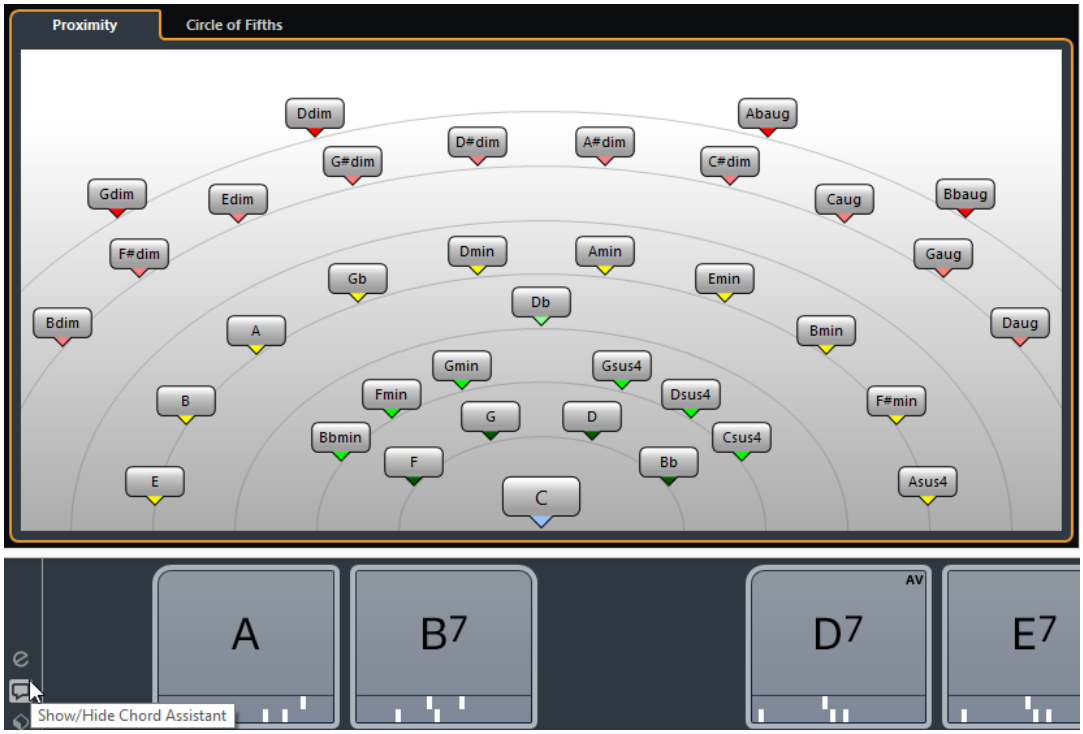
Desasignar todos los pads

Elimina la asignación de acordes de todos los pads.

Chord Assistant

El **Chord Assistant** le permite usar un acorde como punto de inicio para la sugerencia del siguiente acorde. Le asiste a la hora de buscar los acordes correctos para crear una progresión de acordes para su canción.

- Haga clic en la ventana **Mostrar/Ocultar Chord Assistant**, en la parte izquierda del área de pads de acorde, para abrir el **Chord Assistant**.



La ventana **Chord Assistant** tiene 2 modos:

- **Proximidad**
- **Círculo de quintas**

Debe definir un acorde origen así:

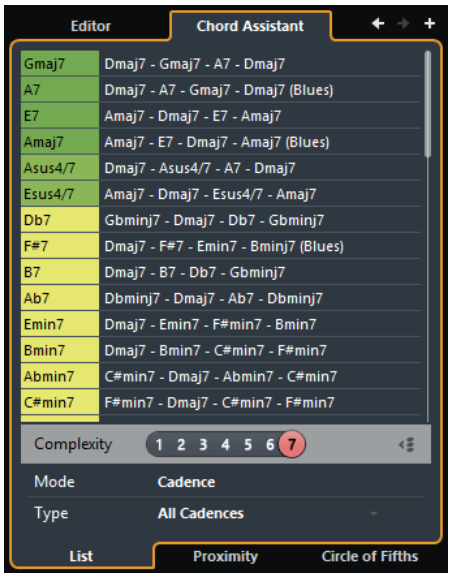
- Haga clic derecho en el pad de acorde con el acorde que quiera usar como origen y seleccione **Usar x como origen para Chord Assistant**.

La ventana **Chord Assistant** muestra sugerencias para acordes de continuación que puede asignar a pads de acordes.

Chord Assistant – Lista

El modo **Lista** del **Chord Assistant** le permite crear progresiones de acordes armónicas basadas en reglas armónicas que pueden ser más o menos complejas.

- Para abrir el **Chord Assistant**, en el **Editor de acordes**, haga clic en **Chord Assistant**.



Ir al acorde anterior/Ir al acorde siguiente

Le permite seleccionar el acorde anterior/siguiente en la pista de acordes para editar.

Añadir acorde

Añade un nuevo evento de acorde no definido en la pista de acordes.

NOTA

Esto solo funciona si está seleccionado el último evento de acorde de la pista de acordes.

Lista de sugerencias

Muestra sugerencias para el siguiente acorde. Haga clic en una sugerencia de acorde para seleccionarla.

Filtro de complejidad

Le permite aumentar la complejidad y, por consiguiente, el número de sugerencias. A mayor complejidad, más sugerencias obtiene.

Modo huecos

Active este botón para obtener sugerencias para los acordes que están en medio de 2 acordes definidos basándose en el acorde previo y el acorde posterior.

Desactive este botón para obtener sugerencias para el siguiente acorde basándose en el acorde anterior.

NOTA

Para que esto funcione debe seleccionar todos los acordes no definidos entre 2 acordes definidos.

Modo de algoritmo

Seleccione **Cadencia** para construir una progresión de acordes basada en cadencias. Seleccione **Notas comunes** para construir una progresión especificando cuántas notas comunes deberán compartir los acordes.

Tipo de cadencia

NOTA

Esta opción solo está disponible si ha seleccionado **Cadencia** como **Modo de algoritmo**.

Le permite seleccionar un tipo de cadencia para las sugerencias. De esta forma solo se sugieren los acordes con funciones armónicas específicas.

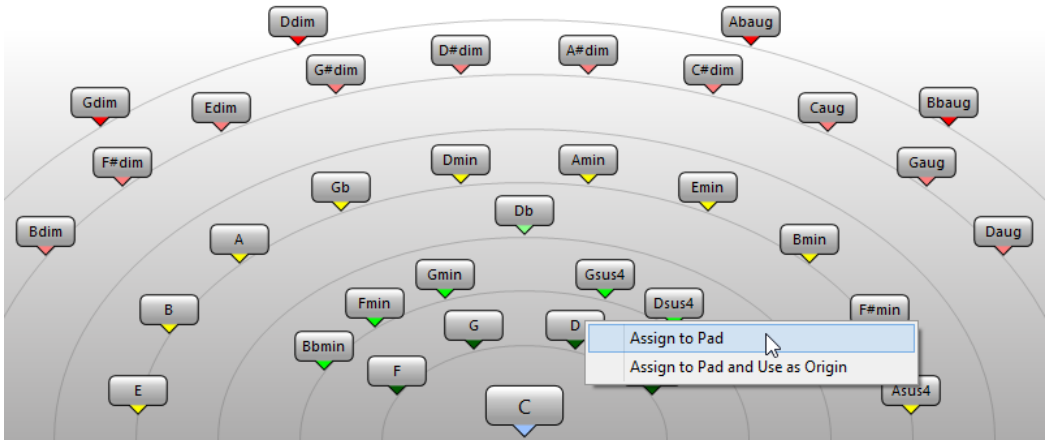
Pestañas de Chord Assistant

Haga clic en las pestañas para abrir uno de los modos de chord assistant.

Chord Assistant – Modo Proximidad

El modo de proximidad de la ventana **Chord Assistant** usa un conjunto de reglas armónicas para ofrecer sugerencias que concuerdan con el acorde origen.

El acorde original, abajo en el centro de la ventana **Chord Assistant**, marca el centro tonal. Cuanto más lejos esté de este acorde una sugerencia, más compleja será esta sugerencia. Los acordes sugeridos son tríadas o acordes de 4 notas.



- Para reproducir un acorde sugerido, haga clic en él.

  Los últimos 3 acordes sugeridos en los que ha hecho clic se muestran en negrita.
- Para asignar una sugerencia al siguiente pad de acorde sin asignar, haga clic derecho en el acorde sugerido y seleccione **Asignar a pad**.

  También puede arrastrar el acorde sugerido y depositarlo sobre un pad de acorde.
- Para asignar una sugerencia al siguiente pad de acorde sin asignar y usar este acorde como origen para más sugerencias, haga clic derecho en el acorde sugerido y seleccione **Asignar a pad y usar como origen**.

NOTA

El modo **Proximidad** es una representación de la lista en la ventana **Chord Assistant** para la pista de acordes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Chord Assistant – Lista en la página 982

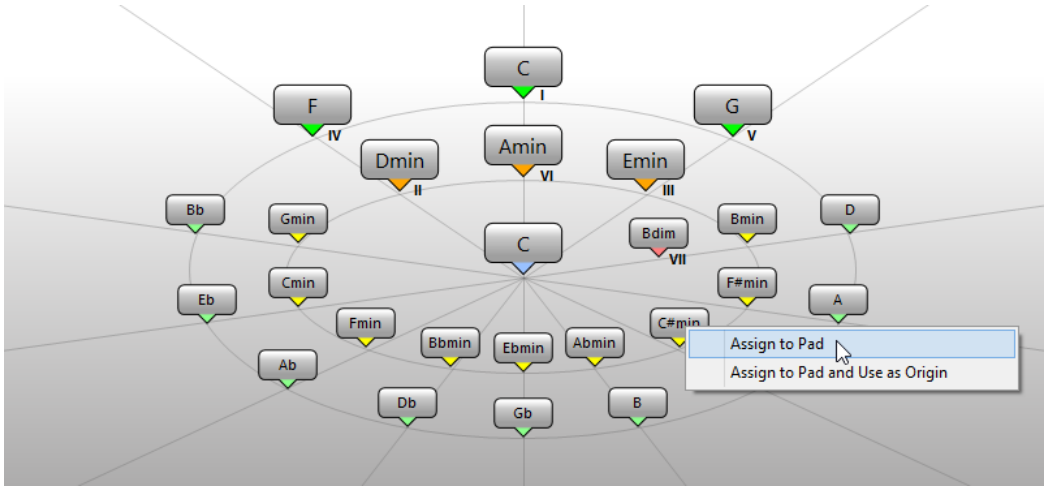
Chord Assistant – Modo Círculo de quintas

El modo **Círculo de quintas** de la ventana **Chord Assistant** muestra los acordes con una visualización interactiva del círculo de quintas.

El acorde de origen que define la tonalidad actual se muestra en el centro de la ventana **Chord Assistant**. La tónica (I) de esa tonalidad se muestra encima del centro. El círculo exterior muestra los doce acordes mayores ordenados en intervalos de quintas.

El círculo interior muestra los correspondientes acordes menores paralelos.

Los números romanos marcan los acordes de la tonalidad actual con sus grados de escala. Puede usar estos acordes para crear progresiones de acordes típicas. Sin embargo, también puede usar los demás acordes para tener resultados más creativos.



- Para reproducir un acorde, haga clic en él.

  Los últimos 3 acordes en los que ha hecho clic se muestran en negrita.
- Para asignar un acorde al siguiente pad de acorde sin asignar, haga clic derecho en el acorde sugerido y seleccione **Asignar a pad**.

  También puede arrastrar el acorde sugerido y depositarlo sobre un pad de acorde.
- Para asignar una sugerencia al siguiente pad de acorde sin asignar y usar este acorde como origen, haga clic derecho en el acorde y seleccione **Asignar a pad y usar como origen**.

NOTA

El **Círculo de quintas** también está disponible en la ventana **Chord Assistant** para la pista de acorde.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Chord Assistant – Lista en la página 982

Asignación de acordes

Algunos acordes están preasignados a los pads de acorde. Pero también puede asignar sus propios acordes.

Para asignar acordes a pads de acorde, puede usar:

- La ventana del **Editor** de acordes
- La ventana **Chord Assistant – Proximidad**
- La ventana **Chord Assistant – Círculo de quintas**

- Su teclado MIDI
- Los eventos de acorde desde la pista de acordes

Desasignar pads de acorde

Puede eliminar todas las asignaciones de acordes de los pads de acorde para empezar desde cero.

PROCEDIMIENTO

- A la izquierda de los pads de acorde, abra el **Menú Funciones** y seleccione **Desasignar todos los pads**.

Asignar acordes con el Editor de acordes

Si sabe exactamente qué acorde quiere asignar a un pad de acorde específico, puede usar el **Editor de acordes**.

PROCEDIMIENTO

1. Mueva el cursor del ratón al borde izquierdo del pad de acorde, y haga clic en **Abrir editor**.
2. En la ventana del **Editor de acordes**, use los botones de definición de acordes para definir una nota fundamental, un tipo de acorde, una tensión y una nota de bajo.

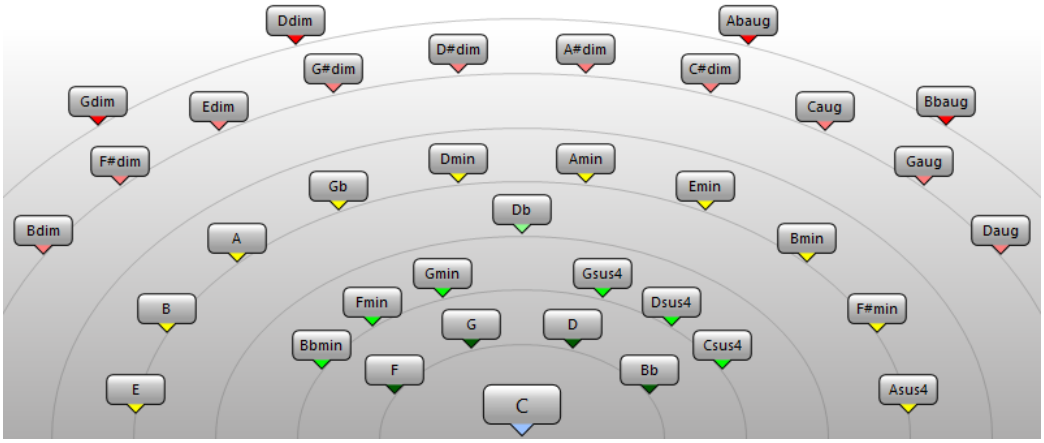
   El nuevo acorde se dispara automáticamente para dar una realimentación acústica.

Asignar acordes con el modo Chord Assistant – Proximidad

Si tiene un acorde que quiere usar como un punto de inicio para buscar acordes de continuación, puede usar la ventana **Chord Assistant – Proximidad**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en el pad de acorde que quiera usar como punto de inicio y active **Usar X como origen para Chord Assistant**.



   Se abre la ventana **Chord Assistant**, y los bordes del pad de acorde cambian su color para indicar que el acorde asignado se usa ahora como origen.

2. En la ventana **Chord Assistant**, haga clic en los símbolos de acorde para disparar los acordes correspondientes.

   Cuanto más lejos está el acorde del acorde origen, que es considerado como centro tonal, más compleja se vuelve la sugerencia.

3. Para asignar un acorde, arrástrelo desde la ventana **Chord Assistant** y deposítelo en un pad de acorde.

   NOTA

   Si uno de los siguientes pads de acorde está libre, también puede hacer clic derecho sobre el acorde en la ventana **Chord Assistant** y seleccionar **Asignar a pad**. Esto asigna el acorde al siguiente pad libre.

VÍNCULOS RELACIONADOS

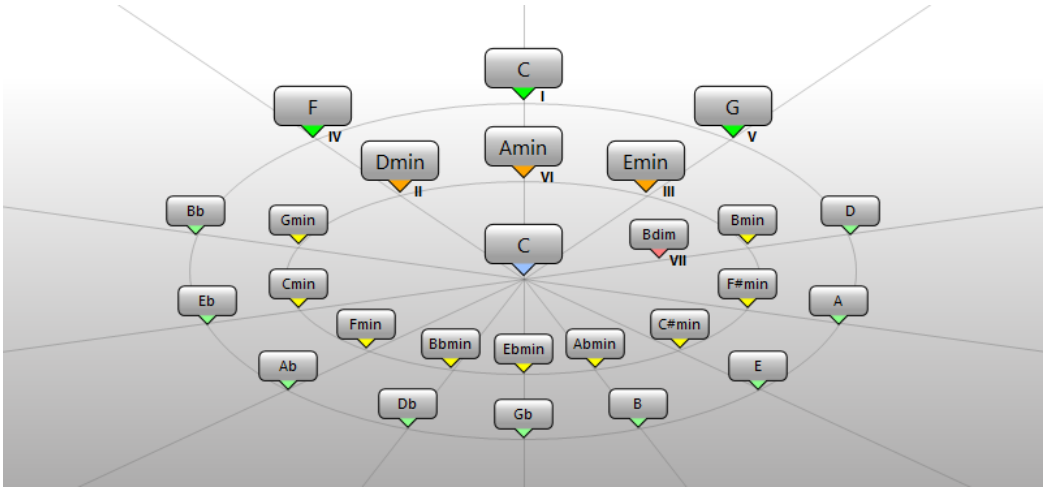
Chord Assistant – Lista en la página 982

Asignar acordes con el modo Chord Assistant - Círculo de quintas

Si tiene un acorde que quiera usar como un punto de inicio para una progresión de acordes, pero no sabe cómo crear esa progresión, puede usar la ventana **Chord Assistant – Círculo de quintas**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en el pad de acorde que quiera usar como punto de inicio y active **Usar X como origen para Chord Assistant**.



   Se abre la ventana **Chord Assistant**, y los bordes del pad de acorde cambian su color para indicar que el acorde asignado se usa ahora como origen.

2. Haga clic en **Círculo de quintas** para cambiar al modo **Círculo de quintas**.

   El acorde original se muestra en el centro, y los acordes que forman parte de la escala se muestran encima. Los números indican el grado de la escala de los acordes. Estos le ayudan a crear progresiones de acordes.

3. En la ventana **Chord Assistant**, haga clic en los símbolos de acorde para disparar los acordes correspondientes.

4. Para asignar un acorde, arrástrelo desde la ventana **Chord Assistant** y deposítelo en el pad de acorde.

   NOTA

   Si uno de los siguientes pads de acorde está libre, también puede hacer clic derecho sobre el acorde en la ventana **Chord Assistant** y seleccionar **Asignar a pad**. Esto asigna el acorde al siguiente pad libre.

Asignar acordes con el teclado MIDI

Si sabe qué acorde quiere asignar a un pad de acorde específico, puede usar un teclado MIDI o el **Teclado en pantalla**.

PRERREQUISITO

Ha seleccionado una pista MIDI o una pista de instrumento.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho sobre el pad de acorde que quiera usar para el nuevo acorde, y seleccione **Asignar pad desde entrada MIDI**.

   Los bordes del pad de acorde cambian su color para indicar que ahora está listo para grabar.
2. En su teclado MIDI o en el **Teclado en pantalla**, pulse las teclas del acorde que quiera asignar.

   El acorde y su voicing se asignan al pad de acorde, y se oye la realimentación acústica del acorde.

   NOTA

   El voicing asignado puede ser cambiado por el ajuste **Voicing adaptable**. Por lo tanto, si quiere conservar el voicing para ese pad específico, haga clic derecho en el pad de acorde y seleccione **Bloquear** en el menú contextual.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Voicing adaptable en la página 1016

Asignar acordes desde la pista de acordes

Puede asignar los eventos de acordes desde la pista de acordes a los pads de acorde.

PRERREQUISITO

Ha añadido una pista de acordes con algunos eventos de acorde a su proyecto.

PROCEDIMIENTO

- A la izquierda de los pads de acorde, haga clic en el botón **Menú Funciones** y seleccione **Asignar pads desde pista de acordes**.

  Si los acordes ya están asignados a los pads de acorde, un mensaje de alerta le informa de que se sobrescribirán todas las asignaciones previas.

RESULTADO

Los eventos de acorde se asignan a los pads de acorde en el mismo orden en el que aparecen en la lista de pistas.

NOTA

Los eventos de acorde que aparecen más de una vez en la pista de acordes solo se asignan una vez.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir la pista de acordes en la página 979
Añadir eventos de acorde en la página 981

Intercambiar asignaciones de acordes

Puede intercambiar las asignaciones de acordes de 2 pads.

PROCEDIMIENTO

- Haga clic en un pad de acorde y arrástrelo a otro pad de acorde.
  Mientras arrastra, el borde del pad de acorde destino cambia su color.

RESULTADO

Cuando suelta el pad sobre otro pad, se intercambian las asignaciones de acordes junto con sus ajustes, a excepción de la **Referencia de voicings adaptables**.

Copiar asignaciones de acordes

Puede copiar las asignaciones de acordes de un pad y pegarlos en otro pad.

PROCEDIMIENTO

- Pulse **Alt/Opción** y haga clic en un pad de acorde y arrástrelo a otro pad de acorde.
  Mientras arrastra, el borde del pad de acorde destino cambia su color.

RESULTADO

Cuando suelta el pad sobre otro, la asignación del primer pad se copia al pad de acorde destino junto con sus ajustes, a excepción de la **Referencia de voicings adaptables**.

Reproducir y grabar acordes

Puede reproducir y grabar acordes que están asignados a pads de acorde usando pistas de instrumento o MIDI.

Hay dos **Modos de salida de pads de acorde** diferentes que determinan si los acordes que están asignados a pads de acorde se pueden reproducir y grabar usando cualquier pista o usando pistas de instrumento o MIDI exclusivas:

- **Modo de salida de pads de acorde: Activ.**
  Le permite reproducir y grabar pads de acorde usando cualquier pista de instrumento o MIDI en la que **Habilitar grabación** o **Monitor** esté activado.
- **Modo de salida de pads de acorde: Desact.**
  Le permite reproducir y grabar pads de acorde usando pistas de instrumento o MIDI exclusivas en las que **Habilitar grabación** o **Monitor** están activados, y si **Pads de acorde** está seleccionado como entrada MIDI en el menú emergente **Enrutado de entrada**.

NOTA

Si **Habilitar grabación permite MIDI Thru** está desactivado en el diálogo **Preferencias** (página **Grabar—MIDI**), debe activar **Monitor** para usar los pads de acorde.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Zona de pads de acorde en la página 1001
Grabar acordes en la pista de acordes en la página 1015
Grabar acordes en pistas de instrumento en la página 1014
Reproducir pads de acorde usando cualquier pista de instrumento en la página 1013
Reproducir pads de acorde usando pistas de instrumento exclusivas en la página 1013

Reproducir pads de acorde usando cualquier pista de instrumento

Puede reproducir pads de acorde usando cualquier pista de instrumento o MIDI en la que **Habilitar grabación** o **Monitor** esté activado.

PRERREQUISITO

Ha conectado y configurado un teclado MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista**.
2. Haga clic en **Instrumento**.
3. Abra el menú emergente **Instrumento** y seleccione un instrumento VST.
4. Haga clic en **Añadir pista**.
   Se añade la pista de instrumento a la lista de pistas, y se abre el panel de control del instrumento VST seleccionado.
5. En la pista de instrumento, haga clic en **Habilitar grabación** o en **Monitor**.

   NOTA

   Si **Habilitar grabación permite MIDI Thru** está desactivado en el diálogo **Preferencias** (página **Grabar—MIDI**), debe activar **Monitor** para usar los pads de acorde.
6. Seleccione **Proyecto** > **Pads de acorde** > **Mostrar/Ocultar pads de acorde** para abrir los **Pads de acorde**.
7. Active **Modo de salida de pads de acorde**.
8. Pulse algunas teclas en su teclado MIDI para disparar los acordes que están asignados a los pads de acorde.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Añadir pista – Instrumento en la página 128
Diálogo Configuración de pads de acorde en la página 1022
Cambiar el rango remoto de pads en la página 1026

Reproducir pads de acorde usando pistas de instrumento exclusivas

Puede reproducir pads de acorde usando pistas de instrumento o MIDI exclusivas en las que **Habilitar grabación** o **Monitor** están activados, y si **Pads de acorde** está seleccionado como entrada MIDI en el menú emergente **Enrutado de entrada**.

PRERREQUISITO

Ha configurado un teclado MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista**.
2. Haga clic en **Instrumento**.
3. Abra el menú emergente **Instrumento** y seleccione un instrumento VST.
4. Haga clic en **Añadir pista**.
   Se añade la pista de instrumento a la lista de pistas, y se abre el panel de control del instrumento VST seleccionado.
5. En la pista de instrumento, haga clic en **Habilitar grabación** o en **Monitor**.

NOTA

Si **Habilitar grabación permite MIDI Thru** está desactivado en el diálogo **Preferencias** (página **Grabar—MIDI**), debe activar **Monitor** para usar los pads de acorde.

6. En el **Inspector** de la pista de instrumento, abra el menú emergente de **Enrutado de entrada** y seleccione **Pads de acorde**.
7. Seleccione **Proyecto** > **Pads de acorde** > **Mostrar/Ocultar pads de acorde** para abrir los **Pads de acorde**.
8. Desactive **Modo de salida de pads de acorde**.
9. Pulse algunas teclas en su teclado MIDI para disparar los acordes que están asignados a los pads de acorde.

RESULTADO

Ahora la pista de instrumento recibe datos MIDI exclusivamente del dispositivo de pads de acorde. Puede usar un teclado MIDI que esté conectado para disparar los pads de acorde. Esto sigue funcionando aunque oculte los **Pads de acorde** de la vista.

NOTA

En la página **Pads de acorde** del diálogo **Configuración de estudio**, puede seleccionar su teclado MIDI conectado en el menú emergente **Entrada MIDI**. Esto es útil si quiere usar un teclado MIDI específico de forma exclusiva para disparar pads de acorde.

Grabar acordes en pistas de instrumento

Puede grabar los acordes que disparan los pads de acorde en pistas MIDI o de instrumento.

PRERREQUISITO

Ha conectado y configurado un teclado MIDI, ha abierto y configurado los pads de acorde, y ha añadido una pista de instrumento o MIDI en la que está cargado un instrumento VST.

PROCEDIMIENTO

1. En la pista de instrumento, haga clic en **Habilitar grabación** o en **Monitor**.

   NOTA

   Si **Habilitar grabación permite MIDI Thru** está desactivado en el diálogo **Preferencias** (página **Grabar—MIDI**), debe activar **Monitor** para usar los pads de acorde.

2. En la barra de **Transporte**, active **Grabar**.
3. En su teclado MIDI, pulse las teclas que disparan los pads de acorde.

RESULTADO

Los acordes disparados se graban en la pista. Los eventos de nota se asignan automáticamente a canales MIDI diferentes según sus alturas tonales. Los eventos de nota que corresponden a la voz soprano se asignan al canal MIDI 1, las alto se asignan al canal MIDI 2, y así sucesivamente.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Abra el **Editor de teclas** y haga ajustes precisos a sus partes MIDI grabadas usando las funciones de edición de acordes, por ejemplo. También puede usar **MIDI** > **Disolver parte** para disolver los acordes grabados en tonos/canales.

Grabar acordes en la pista de acordes

Puede grabar los acordes que disparan los pads de acorde en la pista de acordes. De esta forma puede crear fácilmente eventos de acorde para una partitura principal, por ejemplo.

PRERREQUISITO

Ha conectado y configurado un teclado MIDI, ha abierto y configurado los pads de acorde, y ha añadido una pista de instrumento o MIDI en la que está cargado un instrumento VST.

PROCEDIMIENTO

1. En la pista de instrumento, haga clic en **Habilitar grabación** o en **Monitor**.

   NOTA

   Si **Habilitar grabación permite MIDI Thru** está desactivado en el diálogo **Preferencias** (página **Grabar—MIDI**), debe activar **Monitor** para usar los pads de acorde.

2. Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Acorde**.
   Se añade la pista de acordes a la lista de pistas.
3. En el **Inspector** de la pista de acordes, haga clic en **Habilitar grabación**.
4. En la barra de **Transporte**, active **Grabar**.
5. En su teclado MIDI, pulse las teclas que disparan los pads de acorde.

RESULTADO

Los eventos de acorde se graban en la pista de acorde.

NOTA

Los eventos de acorde grabados pueden sonar diferente a la reproducción del pad de acorde. Esto se debe a que los ajustes de voicings de la pista de acordes difieren de los voicings del pad de acorde.

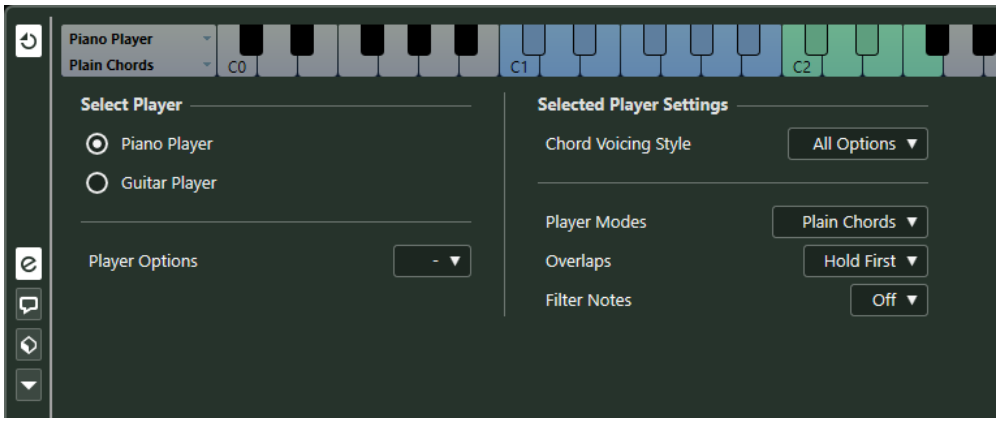
VÍNCULOS RELACIONADOS

Pista de acordes en la página 156
Funciones de acordes en la página 979
Voicings en la página 989

Configuración de instrumentista

La **Configuración de instrumentista** le permite seleccionar un instrumentista y un ajuste de voicing que sea típico para ese tipo de instrumentista, y determinar si las notas de un acorde se tocan como acordes planos, como un patrón o como secciones.

- Para abrir la **Configuración de instrumentista**, haga clic en **Mostrar/Ocultar configuración de instrumentista**.



En la sección **Seleccionar instrumentista**, están disponibles las siguientes opciones:

Lista de instrumentistas añadidos

Muestra los instrumentistas añadidos, y el permite activar un instrumentista y usar su estilo de voicing y modo de instrumentista para los pads de acorde.

Opciones de instrumentista

Le permite añadir un instrumentista y renombrar o eliminar el instrumentista actual.

En la sección **Ajustes de instrumentista seleccionado**, están disponibles las siguientes opciones:

Estilo de voicing de acorde

Le permite seleccionar un estilo de voicing de acorde del instrumentista seleccionado. Esto determina cómo se reproducen los acordes y qué tonos usan.

Modos de instrumentista

- **Acordes planos** dispara todas las notas del acorde simultáneamente.
- **Patrón** toca un arpegio basado en las notas del patrón.
- **Secciones** controla la reproducción de notas individuales o de grupos de notas de un acorde.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Instrumentistas y voicings en la página 1016
Voicings en la página 989
Configuración de instrumentista en la página 1015

Instrumentistas y voicings

Los diferentes tipos de instrumentos y estilos tienen bibliotecas de voicings distintas. Estas determinan cómo se reproducen los acordes, y qué tonos se tocan. A estos voicings se les llama instrumentistas.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Voicings en la página 989

Voicing adaptable

En Cubase, el ajuste de voicing adaptable se asegura de que los tonos de las progresiones de acordes no cambien abruptamente.

El voicing adaptable está activado y los voicings de los pads de acorde se determinan automáticamente según reglas específicas de continuidad armónica.



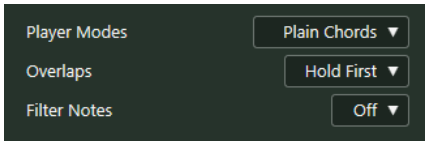
Si quiere ajustar el voicing de un pad de acorde manualmente y no quiere que cambie automáticamente, puede usar el control de voicing a la derecha del pad de acorde. Cuando asigna su propio voicing, el voicing adaptable se desactiva para ese pad de acorde, para que el pad no siga más las reglas de continuidad armónica de la referencia del voicing. Para activar el voicing adaptable de nuevo, haga clic derecho en el pad de acorde y active **Voicing adaptable**.

Para bloquear el voicing de un pad de acorde, puede hacer clic derecho y activar **Bloquear**. Esto bloquea este pad para cambios de edición y control remoto, y desactiva **Voicing adaptable**. Para desbloquear el pad de acorde de nuevo, haga clic derecho en el pad y desactive **Bloquear**.

Modos de instrumentista—Acordes planos

Puede controlar la reproducción de los acordes planos.

- Haga clic en **Mostrar/Ocultar configuración de instrumentista** para abrir el menú **Configuración de instrumentista**, y en el menú emergente **Modos de instrumentista**, seleccione **Acordes planos**.



Están disponibles las siguientes opciones:

Solapados

Le permite seleccionar qué ocurre con las notas del primer acorde cuando toca un acorde sin soltar el acorde previo.

- **Mantener primero** mantiene las notas del primer acorde. No se envían mensajes de note-off. Si los acordes tienen notas en común, éstas no se disparan de nuevo.
- **Legato** libera las notas del primer acorde, excepto las notas comunes. Estas se mantienen y no se disparan de nuevo.
- **Detener primero** libera las notas del primer acorde, incluidas las notas comunes.

Filtrar notas

Le permite seleccionar qué teclas se filtran.

- **Desact.** no filtra nada.
- **De MIDI Thru** filtra las teclas sin asignar, y también teclas que están asignadas como teclas remotas de voicings, tensiones y transposición.

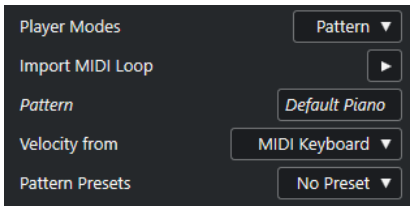
VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Configuración de pads de acorde en la página 1022

Modos de instrumentista—Patrón

Si selecciona **Patrón** en el menú emergente **Modos de instrumentista**, le permite reproducir las notas que constituyen el acorde una tras otra como un arpegio que consiste en las notas del patrón.

- Haga clic en **Mostrar/Ocultar configuración de instrumentista** para abrir el menú **Configuración de instrumentista**, y en el menú emergente **Modos de instrumentista**, seleccione **Patrón**.



Están disponibles las siguientes opciones:

En la sección **Ajustes de instrumentista seleccionado**, están disponibles las siguientes opciones:

Importar loop MIDI

Le permite seleccionar un loop MIDI que se usa como patrón.

Patrón

Le permite depositar una parte MIDI del visor de eventos que se usa como patrón. Se muestra el nombre del bucle o parte seleccionada.

Velocidad desde

- **Patrón** usa los valores de velocidad del loop MIDI o de la parte MIDI que está seleccionada como patrón.
- **Teclado MIDI** le permite determinar los valores de velocidad al pulsar más fuerte o más flojo las teclas en su teclado MIDI.

Presets de patrones

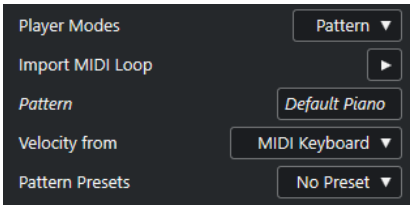
Le permite guardar presets de patrones.

Usar el reproductor de patrones

Puede reproducir el patrón de un loop MIDI o de una parte MIDI con pads de acorde. Esto reproduce el patrón con las notas que constituyen el acorde.

PROCEDIMIENTO

1. A la izquierda de los pads de acordes, active **Mostrar/Ocultar configuración de instrumentista**.
2. En la sección **Ajustes de instrumentista seleccionado**, abra el menú emergente **Modos de instrumentista** y seleccione **Patrón**.



3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en **Importar loop MIDI** para seleccionar un loop MIDI que quiera usar como patrón.
   - Arrastre una parte MIDI desde el visor de eventos y deposítela en el campo **Patrón**.

NOTA

El loop o la parte deben tener entre 3 y 5 voces. En el **MediaBay**, el número de voces se indica en la columna **Voces** de la lista de **Resultado**.

El loop o la parte se toman como referencia y definen cómo se reproduce el acorde.

4. En el campo **Velocidad desde**, seleccione un origen de velocidad para las notas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Asignar voces a notas en la página 998
Configurar las columnas de la lista de resultados en la página 671

Usar instrumentistas diferentes en múltiples pistas

Puede configurar instrumentistas diferentes en pistas diferentes. Si habilita para la grabación esas pistas y reproduce los pads de acorde, cada pista usa un instrumentista dedicado.

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista**.
2. Haga clic en **Instrumento**.
3. En el campo de valor **Número**, seleccione el número de pistas que quiere añadir.
4. Abra el menú emergente **Instrumento** y seleccione un instrumento VST.
5. Haga clic en **Añadir pista**.

   Se añaden las pistas de instrumento a la lista de pistas, y se abren los paneles de control del instrumento VST seleccionado.
6. Seleccione **Proyecto** > **Pads de acorde** > **Mostrar/Ocultar pads de acorde** para abrir los **Pads de acorde**.
7. Active **Modo de salida de pads de acorde**.
8. Haga clic en **Mostrar/Ocultar configuración de instrumentista**.
9. Seleccione la primera pista de instrumento, seleccione un sonido en el instrumento VST y configure un instrumentista.

   Por ejemplo, seleccione un sonido de piano y active **Pianista**.

   NOTA

   Al configurar el reproductor de una pista, asegúrese de que **Habilitar grabación** o **Monitor** solo están activos para esta pista en particular.
10. Seleccione la segunda pista de instrumento, seleccione un sonido para el instrumento VST, y configure otro instrumentista.

    Por ejemplo, seleccione un sonido de guitarra y active **Guitarrista**.
11. Seleccione la siguiente pista de instrumento, y proceda igual que con las otras 2 pistas.

    Por ejemplo, seleccione un sonido de cuerda, haga clic en **Opciones de instrumentista** y seleccione **Añadir instrumentista básico**.
12. Seleccione todas las pistas de instrumento, y haga clic en **Habilitar grabación**.

RESULTADO

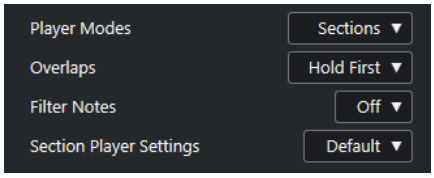
Ahora puede reproducir los pads de acorde y usar los parámetros de control remoto de tensiones y transposición para cambiar todos los símbolos de acorde de cada instrumentista a la vez. Sin embargo, si cambia el **Voicing**, solo se ve afectado el reproductor seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Añadir pista – Instrumento en la página 128

Modos de instrumentista—Secciones

Puede controlar la reproducción de notas individuales o de grupos de notas, las llamadas secciones, de un acorde que esté asignado a un pad de acorde. Las secciones contienen notas de acorde, de abajo hasta arriba: la primera sección representa la nota o voicing más inferior de un acorde, normalmente el bajo. La segunda sección representa el tenor, y así sucesivamente.

- Haga clic en **Mostrar/Ocultar configuración de instrumentista** para abrir el menú **Configuración de instrumentista**, y en el menú emergente **Modos de instrumentista**, seleccione **Secciones**.



Están disponibles las siguientes opciones:

Solapados

Le permite seleccionar qué ocurre con las notas del primer acorde cuando toca un acorde sin soltar el acorde previo.

- **Mantener primero** mantiene las notas del primer acorde. No se envían mensajes de note-off. Si los acordes tienen notas en común, éstas no se disparan de nuevo.
- **Legato** libera las notas del primer acorde, excepto las notas comunes. Estas se mantienen y no se disparan de nuevo.
- **Detener primero** libera las notas del primer acorde, incluidas las notas comunes.

Filtrar notas

Le permite seleccionar qué teclas se filtran.

- **Desact.** no filtra nada.
- **De MIDI Thru** filtra las teclas sin asignar, y también teclas que están asignadas como teclas remotas de voicings, tensiones y transposición.

Ajustes de instrumentistas de sección

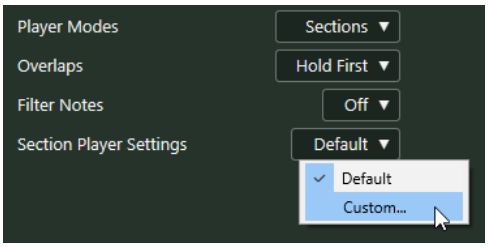
Abre el diálogo **Ajustes personalizados para intérprete de sección**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Configuración de pads de acorde en la página 1022
Diálogo Ajustes personalizados para intérprete de sección en la página 1020

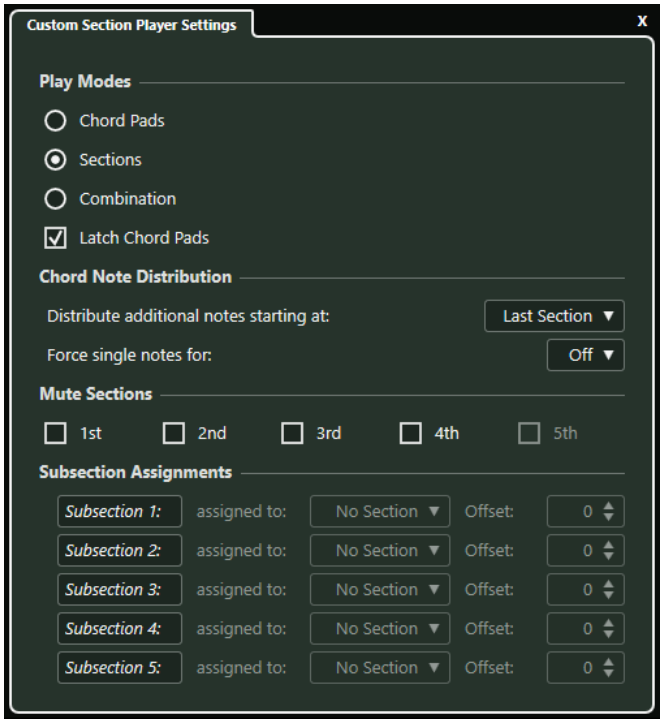
Diálogo Ajustes personalizados para intérprete de sección

Los ajustes personalizados para el intérprete de sección le permiten determinar cómo se disparan las secciones, cómo se distribuyen, o si se reproducen. Solo están disponibles las secciones con teclas remotas asignadas.

- En las **Opciones de instrumentista**, abra el menú emergente **Modos de instrumentista** y seleccione **Secciones**, luego abra el menú emergente **Ajustes de instrumentistas de sección** y seleccione **Personal**.



Están disponibles los siguientes ajustes:



Modos de reproducción

- **Pads de acorde**

  Le permite oír las notas de los acordes que se corresponden con la sección si pulsa la tecla remota de una sección específica en su teclado MIDI.
- **Secciones**

  En su teclado MIDI, primero pulse una tecla que esté asignada a un pad de acorde, luego pulse la tecla remota de una sección específica para oír las notas de acorde que se corresponden con la sección.
- **Combinación**

  Combina secciones y pads de acorde para que sea igual que primero pulse la tecla remota del pad de acorde, o de la sección.
- **Mantener pads de acorde**

  Actívelo en secciones y modos de combinación. De esta forma, si suelta la tecla remota del pad de acorde, todavía oirá las secciones si mantiene pulsadas las teclas remotas de secciones.

Distribución de notas de acorde

Le permite determinar cómo se distribuyen las notas de acorde entre las secciones si el acorde que está asignado al pad de acorde tiene más notas que secciones.

Enmudecer secciones

Excluye una sección de la reproducción. Esto es útil si quiere excluir voicings específicos de la reproducción.

Asignaciones de subsecciones

Están disponibles si ha configurado teclas remotas para subsecciones de la pestaña **Control remoto de instrumentista**.

- Abra el menú emergente **asignada a** para asignar una subsección a una sección.
- Use los controles de **Desplazamiento** para especificar un desplazamiento desde la sección. De esta forma, cuando pulse la tecla remota de la subsección, oirá las notas de acordes que se corresponden a la sección transpuestas por el desplazamiento especificado.

Reproducir secciones de acordes

Puede reproducir secciones de acordes de un pad de acorde. Puede tocar las secciones y sus notas de acorde correspondientes usando las teclas remotas que les están asignadas junto con las teclas remotas que están asignadas a un pad de acorde. Para ver y editar la asignación de teclas remotas para las secciones, puede abrir la pestaña **Control remoto de instrumentista**.

PRERREQUISITO

Ha añadido una pista de instrumento con un instrumento asignado a su proyecto. Ha habilitado para la grabación la pista de instrumento. Ha conectado un teclado MIDI y lo ha configurado. En la zona de pads de acorde, ha activado **Modo de salida de pads de acorde**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Mostrar/Ocultar configuración de instrumentista**, y en el menú emergente **Modos de instrumentista**, active **Secciones**.

   En el teclado, el rango remoto de las secciones se resalta en marrón.

2. En su teclado MIDI, pulse cualquier tecla que corresponda al rango remoto de pads.

   Esto normalmente dispara el pad de acorde, sin embargo, en el modo **Secciones**, no oye nada hasta que pulsa una tecla remota de sección.

3. En su teclado MIDI, pulse cualquier tecla que corresponda al rango remoto de sección.

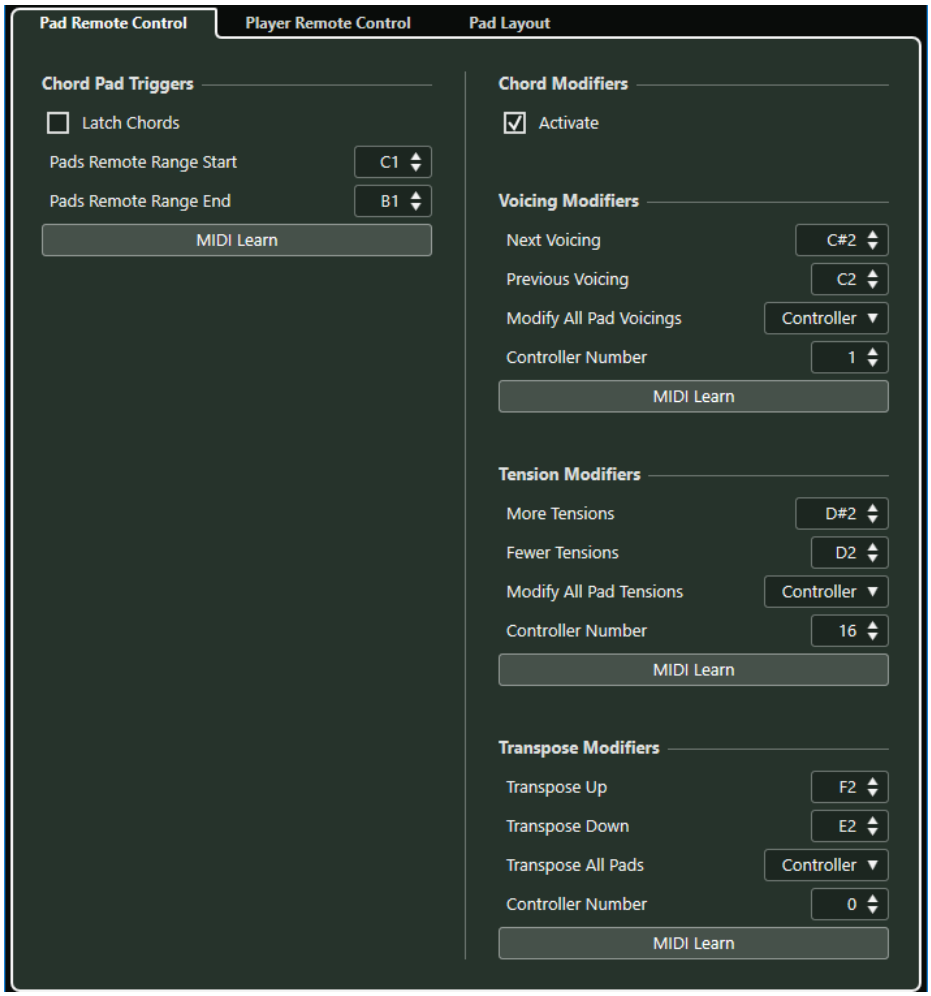
RESULTADO

Se reproduce la sección de acordes del acorde cuyo pad de acorde disparó. Puede pulsar cualquier otra tecla del rango remoto de sección para tocar diferentes secciones del mismo acorde, o pulsarlas todas a la vez. Puede usar las teclas remotas de voicing, tensión, y transposición para añadir variedad.

Diálogo Configuración de pads de acorde

El diálogo **Configuración de pads de acorde** le permite cambiar las asignaciones de teclas remotas y la disposición de los pads de acorde.

- Para abrir el diálogo **Configuración de pads de acorde**, haga clic en **Configurar pads de acorde**.



Control remoto de pads

Le permite especificar un rango de teclas remotas que disparan los acordes que están asignados a las secciones. Aquí también puede configurar modificadores de acordes que le permiten especificar cómo se reproducen los acordes.

Control remoto de instrumentista

Le permite especificar un rango de teclas remotas que disparan las notas de los acordes y que seleccionan o enmudecen instrumentistas.

Disposición de pads

Le permite cambiar la disposición que se usa en los pads de acorde.

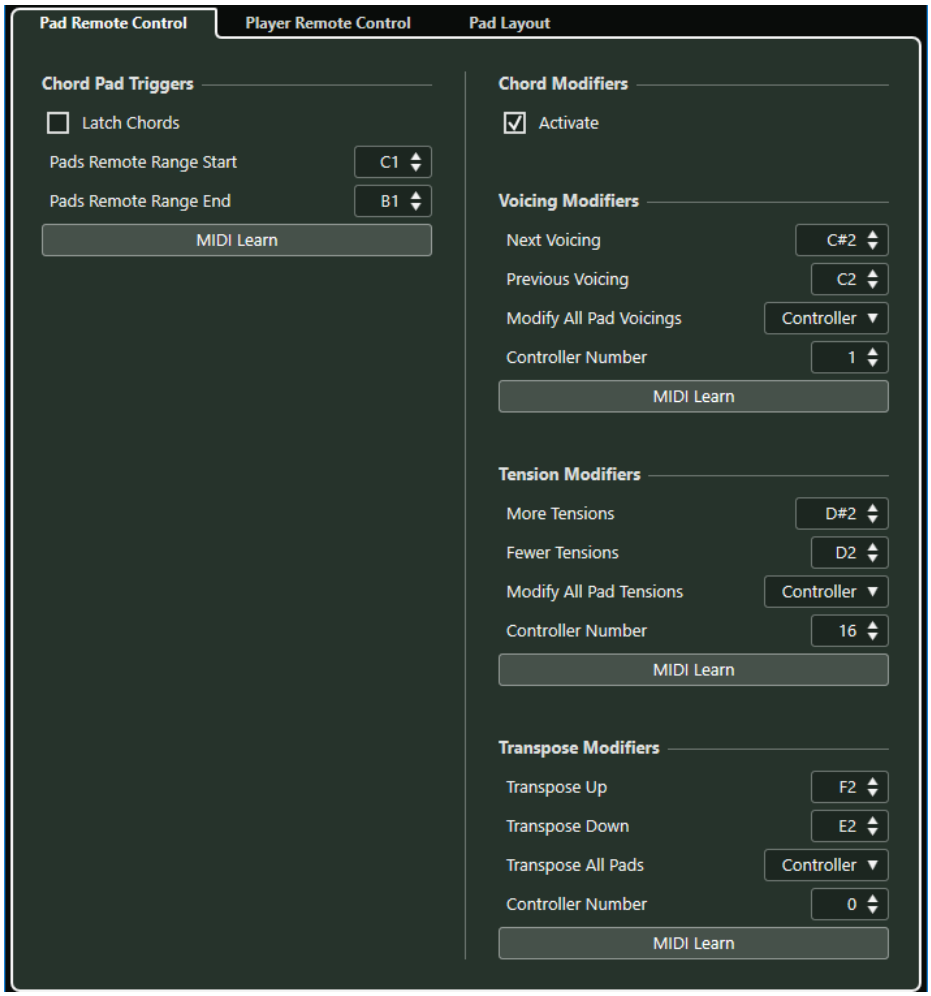
VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Control remoto de pads en la página 1023
Pestaña Control remoto de instrumentista en la página 1026
Pestaña Disposición de pads en la página 1027

Pestaña Control remoto de pads

La pestaña **Control remoto de pads** del diálogo **Configuración de pads de acorde** le permite especificar un rango de teclas remotas que disparan los acordes que están asignados a los pads de acorde.

- Para abrir la pestaña **Control remoto de pads**, haga clic en **Configurar pads de acorde** y, en el diálogo **Configuración de pads de acorde**, haga clic en **Control remoto de pads**.



En la sección **Disparadores de pads de acorde**, están disponibles las siguientes opciones:

Mantener acordes

Active esto si quiere que el pad de acorde se reproduzca hasta que se dispare de nuevo.

Inicio de rango remoto de pads

Le permite ajustar la nota de inicio del rango remoto. Por defecto, se establece en C1 (do1).

Final de rango remoto de pads

Le permite ajustar la nota de fin del rango remoto. Por defecto, se establece en B1 (si1).

Aprender MIDI

Activa/Desactiva la función **Aprender MIDI** para asignar la entrada MIDI al rango remoto de pads.

En la sección **Modificadores de acordes**, están disponibles las siguientes opciones:

Activar

Activa/Desactiva la asignación de teclas remotas para los parámetros voicings, tensiones, y transposición. Si esta opción está desactivada, solo la asignación remota de teclas está activa para el rango remoto de pads.

NOTA

Si usa las teclas remotas de voicings, tensiones, o transposición después de soltar la tecla remota del pad de acorde, se ve afectado el pad de acorde que reprodució por última vez.

NOTA

Si usa controladores MIDI que ya están asignados a otras funciones de control remoto, por ejemplo, los **Controles rápidos de pista** o los **Controles rápidos VST**, todas las asignaciones previas se pierden.

En la sección **Modificadores de voicing**, están disponibles las siguientes opciones:

Voicing siguiente

Reproduce el voicing siguiente al último acorde reproducido.

Voicing anterior

Reproduce el voicing anterior del último acorde reproducido.

Modificar todos los voicings de pads

Le permite ajustar los voicings de todos los pads de acorde usando uno de los siguientes modificadores:

- **Ningún modificador**
- **Aftertouch**
- **Pitchbend**
- **Controlador**

  Si selecciona **Controlador**, puede ajustar el número de controlador en el campo **Número de controlador**.

Aprender MIDI

Activa/Desactiva la función **Aprender MIDI** para asignar la entrada por MIDI a los parámetros para cambiar voicings.

En la sección **Modificadores de tensión**, están disponibles las siguientes opciones:

Más tensiones

Reproduce el último acorde tocado con más tensiones.

Menos tensiones

Reproduce el último acorde tocado con menos tensiones.

Modificar todas las tensiones de pads

Le permite ajustar las tensiones de todos los pads de acorde usando uno de los siguientes modificadores:

- **Ningún modificador**
- **Aftertouch**
- **Pitchbend**
- **Controlador**

  Si selecciona **Controlador**, puede ajustar el número de controlador en el campo **Número de controlador**.

Aprender MIDI

Activa/Desactiva la función **Aprender MIDI** para asignar la entrada por MIDI a los parámetros para cambiar tensiones.

En la sección **Modificadores de transposición**, están disponibles las siguientes opciones:

Transponer arriba
Reproduce el último acorde tocado y lo transpone hacia arriba.

Transponer abajo
Reproduce el último acorde tocado y lo transpone hacia abajo.

Transponer todos los pads
Le permite transponer todos los pads de acorde usando uno de los siguientes modificadores:

- **Ningún modificador**
- **Aftertouch**
- **Pitchbend**
- **Controlador**
  Si selecciona **Controlador**, puede ajustar el número de controlador en el campo **Número de controlador**.

Aprender MIDI
Activa/Desactiva la función **Aprender MIDI** para asignar la entrada por MIDI a los parámetros para cambiar transposiciones.

Cambiar el rango remoto de pads

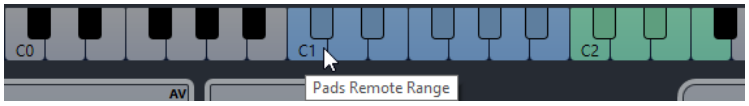
Puede ampliar el rango remoto de pads para acceder a más pads de acorde. Si quiere usar un rango de teclas más ancho en su teclado MIDI para tocar normal, puede estrechar el rango remoto de pads.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Configurar pads de acorde**.
2. Abra la pestaña **Control remoto de pads** para abrir las asignaciones de control remoto.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Haga clic en **Aprender MIDI** para que el botón se encienda y, en su teclado MIDI, pulse las 2 teclas que quiera asignar al inicio del rango y al final del rango.
   - Introduzca un nuevo valor en los campos **Inicio de rango remoto de pads** y **Final de rango remoto de pads**.

RESULTADO

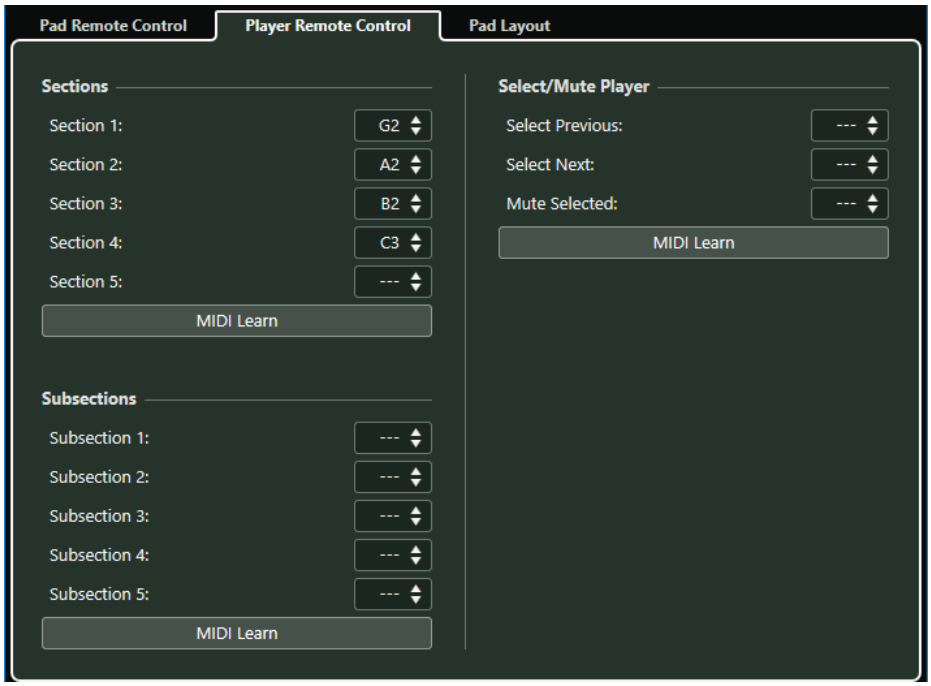
En el teclado, el indicador del rango remoto de pads cambia.



Pestaña Control remoto de instrumentista

La pestaña **Control remoto de instrumentista** del diálogo **Configuración de pads de acorde** le permite especificar un rango de teclas remotas que disparan los acordes que están asignados a las secciones.

- Para abrir la pestaña **Control remoto de instrumentista**, haga clic en **Configurar pads de acorde** y, en el diálogo **Configuración de pads de acorde**, haga clic en **Control remoto de instrumentista**.



Secciones

Le permite asignar teclas remotas para hasta 5 secciones. Puede usar las teclas remotas de sección junto con una tecla remota de pad para disparar las notas de acordes que se correspondan con las secciones.

Por defecto, **Sección 1** está en G2, **Sección 2** está en A2, **Sección 3** está en B2, y **Sección 4** está en C3.

Aprender MIDI

Activa/Desactiva la función **Aprender MIDI** para asignar la entrada MIDI a las secciones.

Seleccionar/Enmudecer instrumentista

Le permite asignar teclas remotas para la navegación y enmudecido de instrumentistas si usa instrumentistas diferentes en múltiples pistas.

Aprender MIDI

Activa/Desactiva la función **Aprender MIDI** para asignar la entrada por MIDI a los parámetros para seleccionar y enmudecer instrumentistas.

Subsecciones

Le permite asignar teclas remotas para hasta 5 subsecciones. Puede usar las teclas remotas de subsección junto con una tecla remota de pad para disparar las notas de acorde que correspondan a la sección transpuesta por el desplazamiento especificado en su subsección.

Aprender MIDI

Activa/Desactiva la función **Aprender MIDI** para asignar la entrada MIDI a las subsecciones.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Modos de instrumentista—Secciones en la página 1020

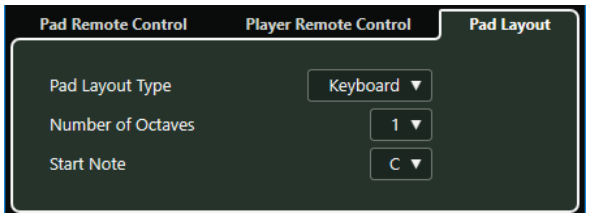
Pestaña Disposición de pads

La pestaña **Disposición de pads**, en el diálogo **Configuración de pads de acorde**, le permite cambiar la disposición que se usa en los pads de acorde.

NOTA

Por defecto, la disposición de teclado está activa, pero puede cambiar a una disposición en forma de rejilla si así lo prefiere. Después de cambiar la disposición de pads puede ser que necesite ajustar la configuración remota.

- Para abrir la pestaña **Disposición de pads**, haga clic en **Configurar pads de acorde** y, en el diálogo **Configuración de pads de acorde**, haga clic en **Disposición de pads**.



Pestaña Tipo de disposición de pads

Active **Teclado** para mostrar los pads de acorde en una disposición de teclado.

Active **Rejilla** para mostrar los pads de acorde en una disposición de rejilla.

Número de octavas/Número de filas

En el modo **Teclado** puede seleccionar el número de octavas que quiere mostrar.

En el modo **Rejilla** puede seleccionar el número de filas que quiere mostrar.

Nota de inicio

En el modo **Teclado** puede seleccionar la nota inicial del primer pad de acorde.

Número de columnas

En el modo **Rejilla** puede seleccionar el número de columnas que quiere mostrar.

Presets de pads de acorde

Los **Presets de pads de acorde** son plantillas que se pueden aplicar a pads de acorde creados nuevos o a pads ya existentes.

Los **Presets de pads de acorde** contienen los acordes que están asignados a los pads de acorde, así como las configuraciones del reproductor incluyendo cualquier dato de patterns que haya importado a través del **MediaBay** o usando arrastrar y soltar. Los **Presets de pads de acorde** le permiten cargar acordes rápidamente, o reutilizar ajustes del instrumentista. El menú emergente **Presets de pads de acorde** se encuentra a la izquierda de los pads de acorde. Los **Presets de pads de acorde** se organizan en el **MediaBay**, y puede categorizarlos con atributos.

- Para guardar/cargar un preset de pad de acorde, haga clic en **Presets de pads de acorde** y seleccione **Guardar preset de pads de acorde**/**Cargar preset de pads de acorde**.

También puede cargar solo los acordes asignados desde un preset, sin cargar las configuraciones del instrumentista. Esto es útil si quiere usar acordes específicos que ha guardado como preset, pero no quiere alterar su configuración actual del instrumentista.

- Para cargar solo los acordes de los **Presets de pads de acorde**, haga clic en **Presets de pads de acorde** y seleccione **Cargar acordes desde preset**.

De la misma forma, también puede cargar solo las configuraciones del instrumentista de los **Presets de pads de acorde**. Esto es útil si ha guardado ajustes muy complejos del instrumentista y quiere reusarlos luego en otros pads de acorde sin cambiar los acordes asignados.

- Para cargar solo los ajustes de instrumentistas de los **Presets de pads de acorde**, haga clic en **Presets de pads de acorde** y seleccione **Cargar instrumentistas desde preset**.

Guardar presets de pads de acorde

Si ha configurado los pads de acorde, puede guardarlos como **Presets de pads de acorde**.

PROCEDIMIENTO

1. A la izquierda de los pads de acorde, haga clic en **Presets de pads de acorde** y seleccione **Guardar preset de pads de acorde**.
2. En la sección **Nuevo preset**, introduzca un nombre para el nuevo preset.

   NOTA

   También puede definir atributos para el preset.
3. Haga clic en **Aceptar** para guardar el preset y cerrar el diálogo.

Crear eventos de acorde a partir de pads de acorde

Puede usar los acordes asignados a los pads de acorde para crear eventos de acorde en la ventana del **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

- Haga clic en un pad de acorde y arrástrelo a una pista de acordes.

RESULTADO

Se crea un evento de acorde.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Grabar eventos de acorde con un teclado MIDI en la página 1000

Crear partes MIDI a partir de pads de acorde

Puede usar los acordes asignados a los pads de acorde para crear partes MIDI en la ventana del **Proyecto**.

PROCEDIMIENTO

- Haga clic en un pad de acorde y arrástrelo a una pista MIDI o de instrumento.

RESULTADO

Se crea una parte MIDI. Contiene los eventos MIDI que construyen el acorde y tiene la duración de un compás.

Editor lógico

El **Editor lógico** es una herramienta potente para realizar funciones de búsqueda y reemplazo sobre datos MIDI.

Puede usar el **Editor lógico** de las siguientes maneras:

- Puede configurar condiciones de filtro para buscar ciertos elementos.

  Esto pueden ser elementos de un cierto tipo, con determinados atributos o valores o en ciertas posiciones, en cualquier combinación. Puede combinar cualquier número de condiciones de filtro para hacer condiciones compuestas usando los operadores **Y**/**O**.
- Puede seleccionar la función básica a realizar.

  Las opciones incluyen **Transformar**, para cambiar propiedades de los elementos encontrados, **Suprimir**, para eliminar los elementos, **Insertar**, para añadir nuevos elementos basados en las posiciones encontradas de otros elementos, y más.
- Puede configurar una lista de acciones, que especifiquen exactamente lo que se hace.

  Esto no es necesario para todas las funciones.

Combinando condiciones de filtro, funciones y operaciones específicas, podrá realizar procesos muy complejos.

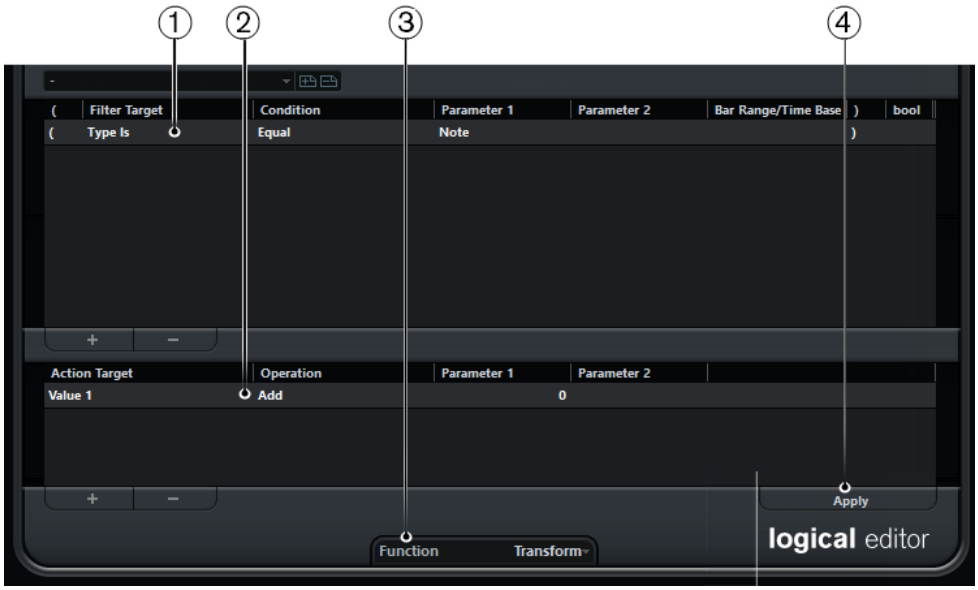
Para dominar el **Editor lógico**, necesita algún conocimiento acerca de cómo se estructuran los mensajes MIDI. Sin embargo, también incluye una rica selección de presets, lo que le permitirá usar su gran poder de procesado sin tener que preocuparse por sus aspectos más complicados.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Presets en la página 1044

La ventana

La ventana del **Editor lógico** le permite combinar condiciones de filtro, funciones y acciones para realizar procesados MIDI muy potentes.

- Para abrir el **Editor lógico**, seleccione **MIDI** > **Editor lógico**.



1 Condiciones de filtro

Le permite especificar las condiciones, tales como tipo, atributo, valor o posición, que debe cumplir un elemento específico para poder ser encontrado. Puede combinar cualquier número de condiciones de filtrado usando operadores Y/O.

2 Lista de acciones

Le permite configurar una lista de acciones que especifica exactamente lo que se hace. Esto no es necesario para todas las funciones.

3 Menú emergente Función

Le permite seleccionar una función.

4 Aplicar

Aplica sus ajustes.

Condiciones de filtro

La lista superior es el lugar en el que configura sus condiciones de filtro, determinando los elementos a encontrar. La lista puede contener una o más condiciones, cada una en una línea distinta.

Para configurar una condición de filtro haga los siguientes ajustes:

Corchete izquierdo

Junto con el corchete derecho, le permite combinar varias condiciones de filtro, es decir, varias líneas con los operadores booleanos Y/O.

Objetivo del filtro

Ajusta la propiedad del elemento. Este ajuste afecta a las opciones disponibles en las demás columnas.

Condición

Determina cómo el **Editor lógico** compara la propiedad en la columna **Objetivo del filtro** a los valores en las columnas **Parámetro**. Las opciones disponibles dependen del ajuste de **Objetivo del filtro**.

Parámetro 1

Ajusta con qué valor se comparan con las propiedades del evento. Esto depende del ajuste de **Objetivo del filtro**.

Parámetro 2

Solo está disponible si está ajustada una de las opciones de **Rango** en la columna **Condición**. Le permite encontrar todos los elementos con valores en el interior o exterior del rango entre el **Parámetro 1** y el **Parámetro 2**.

Intervalo/Base de tiempo

Solo está disponible si el **Objetivo del filtro** está ajustado a **Posición**. Si está seleccionada una de las opciones de **Rango del compás** en la columna **Condición**, use la columna **Intervalo/Base de tiempo** para especificar zonas dentro de cada compás. Esto le permite buscar todos los elementos en o alrededor del primer tiempo de cada compás, por ejemplo. Si está seleccionada cualquiera de las otras opciones de **Condición**, puede usar la columna **Intervalo/Base de tiempo** para especificar una base de tiempo tal como PPQ, segundos, etc.

Corchete derecho

Junto con el corchete izquierdo le permite combinar varias condiciones de filtro.

bool

Le permite insertar los operadores booleanos Y/O al crear condiciones con múltiples líneas.

NOTA

Si comete un error al combinar varias condiciones con corchetes, se muestra en la línea de estado.

NOTA

Si ya ha definido condiciones de filtrado y/o aplicado un preset, pero quiere empezar de nuevo desde cero, puede iniciar los ajustes seleccionando la opción **Init** en el menú emergente **Presets**.

NOTA

También puede configurar condiciones de filtro arrastrando eventos MIDI directamente en la lista de arriba.

Si la lista no contiene entradas, un evento MIDI arrastrado a esta sección formará condiciones que incluirán el estado y el tipo del evento. Si contiene entradas, los eventos arrastrados inicializarán los parámetros adecuados. Por ejemplo, si se usa una condición de longitud, la longitud se establecerá de acuerdo a la longitud del evento.

Dependiendo del ajuste de **Objetivo del filtro**, se podrán seleccionar las siguientes opciones en la columna **Condición**:

Igual

Tiene exactamente el mismo valor que el configurado en la columna **Parámetro 1**.

No igual

Tiene cualquier valor diferente al valor configurado en la columna **Parámetro 1**.

Mayor

Tiene un valor mayor que el configurado en la columna **Parámetro 1**.

Mayor o igual

Tiene un valor mayor o igual al configurado en la columna **Parámetro 1**.

Menor

Tiene un valor menor que el configurado en la columna **Parámetro 1**.

Menor o igual

Tiene un valor menor o igual que el configurado en la columna **Parámetro 1**.

Dentro del rango

Tiene un valor que está entre los valores configurados en las columnas **Parámetro 1** y **Parámetro 2**. Tenga en cuenta que el **Parámetro 1** debe de ser el valor inferior y que el **Parámetro 2** debe de ser el valor superior.

Fuera del rango

Tiene un valor que no está entre los valores configurados en las columnas **Parámetro 1** y **Parámetro 2**.

Dentro del rango del compás

Tiene un valor que está dentro de la zona configurada en la columna **Intervalo/Base de tiempo**, en cada compás dentro de la selección actual. Solo se usa si el **Objetivo del filtro** está ajustado a **Posición**.

Fuera del rango del compás

Tiene un valor fuera de la zona configurada en la columna **Intervalo/Base de tiempo**, en cada compás dentro de la selección actual. Solo se usa si el **Objetivo del filtro** está ajustado a **Posición**.

Antes del cursor

Está antes de la posición del cursor de la canción. Solo se usa si el **Objetivo del filtro** está ajustado a **Posición**.

Después del cursor

Está después de la posición del cursor de la canción (solo **Posición**).

Dentro de bucle de pista

Está dentro del bucle de pista ajustado. Solo se usa si el **Objetivo del filtro** está ajustado a **Posición**.

Dentro de ciclo

Está dentro del ciclo ajustado. Solo se usa si el **Objetivo del filtro** está ajustado a **Posición**.

Adaptado exactamente al ciclo

Encaja exactamente con el ciclo ajustado. Solo se usa si el **Objetivo del filtro** está ajustado a **Posición**.

La nota es igual a

Es la nota especificada en la columna **Parámetro 1** solamente, sin importar su octava. Por ejemplo, le permite encontrar todas las notas C (Do) en todas las octavas. Solo se usa si el **Objetivo del filtro** está ajustado a **Altura tonal**.

NOTA

Las condiciones del objetivo del filtro **Propiedad** son diferentes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Combinar múltiples líneas de condición en la página 1055
Buscar propiedades en la página 1036
Buscar elementos en posiciones específicas en la página 1033

Buscar elementos en posiciones específicas

Puede buscar elementos que empiecen en posiciones específicas, ya sean relativas al inicio del proyecto o dentro de cada compás.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Objetivo del filtro** y seleccione **Posición**.
   Esto le permite encontrar elementos que empiecen en según qué posiciones, ya sean relativas al principio del proyecto, o dentro de cada compás.
2. Abra el menú emergente **Condición** y seleccione una de las siguientes opciones:
   - Para buscar todos los elementos de una posición específica, seleccione una posición en la columna **Parámetro 1**.
     Puede ajustar una base de tiempo como PPQ, segundos, muestras o cuadros, en la columna **Intervalo/Base de tiempo**.
   - Para encontrar todos los elementos dentro o fuera de un rango, seleccione **Dentro del rango del compás** o **Fuera del rango del compás**.
     Puede ajustar el rango de compases en la columna **Intervalo/Base de tiempo** haciendo clic y arrastrando en el visor de compases, o ajustando la posición de inicio del rango en la columna **Parámetro 1**, y la posición de final en la columna **Parámetro 2**. Puede cambiar la base de tiempo usando la columna **Intervalo/Base de tiempo**. La posición del **Rango del compás** se mide en tics en relación al inicio del compás.

EJEMPLO

Puede configurar el **Editor lógico** para que busque todos los elementos en 1.1.1.0 del proyecto.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1
(	Position	Equal	1.01.01.000

Puede configurar el **Editor lógico** para que busque elementos que empiezan alrededor del segundo tiempo de cada compás.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Position	Inside Bar Range	391	491	

Buscar notas de duraciones específicas

Puede buscar notas de duraciones específicas.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Objetivo del filtro** y seleccione **Duración**.
   Esto le permite buscar solo notas de una duración específica.

   NOTA

   El parámetro **Duración** se interpreta a través del ajuste de base de tiempo en la columna **Intervalo/Base de tiempo**, es decir, en PPQ, segundos, muestras o cuadros.
2. Abra el menú emergente **Parámetro 1** y establezca la duración por la que quiera buscar.
3. Abra el menú emergente **Condición** y seleccione una opción.
   Si selecciona **Dentro del rango** o **Fuera del rango**, use **Parámetro 1** y **Parámetro 2** para ajustar el inicio y el final de rango.
4. Haga clic en ➕, debajo de la lista, para añadir otra línea de condición.
   Parámetro 1 se ajusta automáticamente a **Nota**, ya que el **Objetivo del filtro Duración** solo es válido para notas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Combinar múltiples líneas de condición en la página 1055

Valor 1 y Valor 2

Los eventos MIDI pueden estar compuestos de valor 1 y valor 2.

Valor 1 y valor 2 tienen diferentes significados en tipos de eventos diferentes:

Tipo de Evento	Valor 1	Valor 2
Notas	Número de Nota/Altura tonal.	Velocidad.
Poly Pressure	Tecla pulsada.	Presión sobre la tecla.
Controlador	Tipo de controlador, mostrado como número.	Cantidad de Cambio de control.
Cambio de programa	El número de cambio de programa.	Sin usar.
Aftertouch	Cantidad de presión.	Sin usar.
Pitchbend	La «afinación precisa» para el bend. No se usa siempre.	Ajuste «grueso» para el bend.
Evento VST 3	Sin usar.	El valor del parámetro Evento VST 3. El rango de valores del evento VST 3 (0.0 hasta 1.0) se transforma en el rango de valores MIDI (0-127), es decir, el valor del evento VST 3 0.5 se corresponde con 64. Para algunas operaciones que requieran una mayor resolución, puede hacer uso del parámetro «Operación de valor VST 3».

NOTA

Los eventos de sistema exclusivo no usan los valores 1 y 2.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Objetivo de la acción en la página 1041

Buscar tonos o velocidades de notas

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Objetivo del filtro** y seleccione **Valor 1** para tonos, o **Valor 2** para velocidades.
2. Opcional para tonos: En la columna **Parámetro 1**, introduzca un tono que sea bien un nombre de nota como C3, D#4, etc. o bien un número de nota MIDI de 0 a 127.

NOTA

Para buscar todas las notas de un tono determinado, en todas las octavas, abra el menú emergente **Condición** y seleccione **La nota es igual a**.

3. Haga clic en +, debajo de la lista, para añadir otra línea de condición.
   Parámetro 1 se ajusta automáticamente a **Nota**. Además, **Valor 1** y **Valor 2** se mostrarán como **Altura tonal** y **Velocidad** respectivamente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Combinar múltiples líneas de condición en la página 1055

Buscar controladores

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Objetivo del filtro** y seleccione **Valor 1**.
2. Haga clic en +, debajo de la lista, para añadir otra línea de condición.
3. Abra el menú emergente **Parámetro 1** y seleccione **Controlador**.
   Objetivo del filtro se ajusta automáticamente a **Nº del controlador MIDI**, y la columna **Parámetro 1** mostrará los nombres de los controladores MIDI.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Combinar múltiples líneas de condición en la página 1055

Buscar canales MIDI

Buscar canales MIDI es útil si ha grabado MIDI desde un instrumento enviando a varios canales diferentes, o si ha importado un archivo MIDI de tipo 0 con una sola pista, pero conteniendo eventos MIDI con ajustes de canales diferentes.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Objetivo del filtro** y seleccione **Canal**.
2. En el campo **Parámetro 1**, introduzca un canal MIDI de 1 a 16.
3. Abra el menú emergente **Condición** y seleccione una opción.

Buscar tipos de elementos

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Objetivo del filtro** y seleccione **Tipo**.
2. Abra el menú emergente **Condición** y seleccione una opción.
3. Abra el menú emergente **Parámetro 1** y seleccione un tipo, por ejemplo, nota, poly pressure, controlador, etc.

Buscar propiedades

Puede buscar por propiedades que no son parte del estándar MIDI, sino específicas de parámetros de Cubase.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Objetivo del filtro** y seleccione **Propiedad**.
2. Abra el menú emergente **Parámetro 1** y seleccione la propiedad por la que quiera buscar.
3. Abra el menú emergente **Condición** y seleccione una de las siguientes opciones:
   - Seleccione **Propiedad configurada** si quiere buscar eventos que tengan la propiedad especificada.
   - Seleccione **Propiedad no configurada** si quiere buscar por eventos que no tengan la propiedad especificada.

EJEMPLO

Puede encontrar todos los eventos enmudecidos.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Property	Property is set	Event is muted		

Puede encontrar eventos que están seleccionados y enmudecidos.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
(	Property	Property is set	Event is selected		
	Property	Property is set	Event is muted		

Puede configurar el **Editor lógico** para que busque todos los datos de note expression.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Type Is	Unequal	Note		
Property	Property is set	Event inside NoteExp		

Puede configurar el **Editor lógico** para buscar todos los eventos de controladores MIDI que formen parte de datos de note expression.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Type Is	Equal	Controller		
Property	Property is set	Event inside NoteExp		

Puede configurar el **Editor lógico** para buscar todos los eventos VST 3 que no se puedan reproducir, porque no hay un instrumento VST compatible con note expression en la pista en cuestión.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Type Is	Equal	VST3 Event	All Types	
Property	Property is set	Event is valid VST3		

Buscar según el contexto de los eventos

Puede realizar búsquedas según el contexto. Esto es especialmente útil en el **Transformador de entrada**.

El **Objetivo del filtro Último evento** indica el estado de un evento que ya ha pasado por el **Transformador de entrada** o por el **Editor lógico**. La condición debe combinarse con el **Parámetro 1** y el **Parámetro 2**.

EJEMPLO

Puede configurar el **Editor lógico** para realizar acciones solo cuando el pedal de sustain está pulsado.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Last Event	Equal	MIDI Status	176/Controller			And
	Last Event	Equal	Value 1	64/E3			And
	Last Event	Equal	Value 2	64/E3			

Puede configurar el **Transformador de entrada** o el **Transformer** para realizar acciones solo cuando se pulsa la nota C1.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2		bool
Type Is	Equal	Note			And
Last Event	Equal	Note is playing	36/C1		

En este ejemplo, la acción se realiza después de tocar la nota C1.



Buscar por notas más altas/más bajas en acordes

Puede buscar por la nota más alta/más baja en un acorde.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Objetivo del filtro** y seleccione **Tipo**.
2. Abra el menú emergente **Condición** y seleccione **Igual**.
3. Abra el menú emergente **Parámetro 1** y seleccione **Nota**.
4. Haga clic en , debajo de la lista, para añadir otra línea de condición.
5. Abra el menú emergente **Objetivo del filtro** y seleccione **Variable de contexto**.
6. Abra el menú emergente **Condición** y seleccione **Igual**.
7. Abra el menú emergente **Parámetro 1** y seleccione **Nota más alta en acorde de al menos n notas** o **Nota más baja en acorde de al menos n notas**.
8. Abra el menú emergente **Parámetro 2** y seleccione cuántas notas debe contener un acorde para ser tenido en cuenta.

Buscar acordes

Puede buscar acordes en una parte MIDI o en la pista de acorde.

PRERREQUISITO

NOTA

Una nota forma parte de un acorde si por lo menos se tocan otras 2 notas más a la vez.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Objetivo del filtro** y seleccione **Variable de contexto**.
2. Abra el menú emergente **Parámetro 1** y seleccione la propiedad por la que quiera buscar.
3. Abra el menú emergente **Condición** y seleccione una opción.

Filtro de acordes

Si el **Objetivo del filtro** está ajustado a **Variable de contexto**, puede buscar por los siguientes parámetros:

Tono más alto/más bajo/promedio

Encuentra notas con el tono más alto, más bajo o promedio en la parte MIDI seleccionada.

Velocidad más alta/más baja/promedio

Encuentra notas con la velocidad más alta, más baja o promedio en la parte MIDI seleccionada.

Valor CC más alto/más bajo/promedio

Controladores con el valor de CC más alto, más bajo o promedio en la parte MIDI seleccionada.

Los siguientes ajustes del **Parámetro 1** requieren de un **Parámetro 2**:

Número de notas en acorde (parte)

Si ajusta **Parámetro 2** al número de notas del acorde, esto busca acordes con el número de notas especificado en la parte MIDI seleccionada.

Número de voces (parte)

Si ajusta **Parámetro 2** al número de voces del acorde, esto busca acordes con el número de voces especificado en la parte MIDI seleccionada.

Posición en acorde (parte)

Si ajusta **Parámetro 2** a la posición del acorde, esto busca acordes con el intervalo de acorde especificado en la parte MIDI seleccionada.

Número de nota en acorde (mínimo = 0)

Si ajusta **Parámetro 2** al número de voz del acorde, esto busca acordes con el número de voz especificado en la parte MIDI seleccionada.

Posición en acorde (pista de acordes)

Si ajusta **Parámetro 2** a la posición del acorde, esto busca el intervalo de acorde especificado en la parte MIDI seleccionada. Se toma como referencia la pista de acordes.

Voz

Si ajusta **Parámetro 2** a la voz del acorde, esto busca la voz especificada en la parte MIDI seleccionada.

Nota más alta en acorde de al menos n notas

Busca la nota más alta del acorde en la parte MIDI seleccionada. Ajuste **Parámetro 2** para especificar cuántas notas debe contener un acorde para ser tenido en cuenta.

Nota más baja en acorde de al menos n notas

Busca la nota más baja del acorde en la parte MIDI seleccionada. Ajuste **Parámetro 2** para especificar cuántas notas debe contener un acorde para ser tenido en cuenta.

NOTA

Los presets de **Contexto musical** le dan una idea de las posibilidades de este objetivo de filtro.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Buscar por notas más altas/más bajas en acordes en la página 1038

Combinar múltiples líneas de condición

Puede añadir líneas de condición y combinarlas usando operadores booleanos **Y** y **O**, y los paréntesis.

- Para añadir una nueva condición, haga clic en ➕, debajo de la lista.

  Se añade una nueva línea abajo de la lista.
- Para eliminar una condición, selecciónela y haga clic en ➖, debajo de la lista.

Columna bool

En la columna **bool** de la derecha de la lista, puede seleccionar un operador booleano: **Y** u **O**.

Un operador booleano combina 2 líneas de condición y determina el resultado de la siguiente manera:

- **Y** determina que se deben cumplir ambas condiciones para que se encuentre el elemento.

- **O** determina que se debe cumplir como mínimo una de las condiciones para que se encuentre el elemento.

IMPORTANTE

Cuando añade una nueva línea de condición, el operador booleano por defecto es **Y**.

EJEMPLO

Puede encontrar elementos que sean notas y que empiecen al inicio del tercer compás.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
(	Type Is	Equal	Note				And
	Position	Equal	3.01.01.000		PPQ	)	

Puede encontrar todos los eventos que sean notas (sin importar su posición) y todos los eventos que empiecen al inicio del tercer compás (sin importar su tipo).

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
(	Type Is	Equal	Note				Or
	Position	Equal	3.01.01.000		PPQ	)	

Usar paréntesis

Las columnas de paréntesis le permiten encapsular 2 o más líneas de condiciones, dividiendo la expresión condicional en unidades menores. Esto solo es relevante si tiene 3 o más líneas de condiciones y quiere usar el operador booleano **O**.

Puede añadir paréntesis haciendo clic en las columnas de paréntesis y seleccionando una opción. Se pueden usar hasta tres niveles de anidación.

Si añade varios paréntesis anidados, se evaluarán de dentro hacia fuera, empezando por los más anidados.

Primero se evaluarán las expresiones entre paréntesis.

EJEMPLO

Puede encontrar todas las notas MIDI con el tono C3, y también todos los eventos (sin importar el tipo) ajustados al canal MIDI 1.

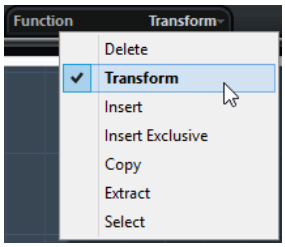
(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
(	Type Is	Equal	Note				And
	Pitch	Equal	C3				Or
	Channel	Equal	1			)	

Puede encontrar todas las notas que tengan el tono C3 o el canal MIDI 1 (pero no eventos que no sean notas).

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Type Is	Equal	Note				And
(	Pitch	Equal	C3				Or
	Channel	Equal	1			)	

Seleccionar una función

El menú emergente de la parte inferior del **Editor lógico** es el lugar en el que se selecciona la función, es decir, el tipo básico de edición a realizar.



Suprimir

Elimina todos los elementos encontrados por el **Editor lógico**.

Transformar

Cambia uno o varios aspectos de los elementos encontrados. Puede configurar exactamente los cambios en la lista de acciones.

Insertar

Crea nuevos elementos y los inserta en las partes. Los nuevos elementos se basarán en los elementos encontrados por los filtros condicionales, pero con los cambios que haya configurado en la lista de acciones aplicada.

Dicho de otra forma, la función **Insertar** copia los elementos encontrados, los transforma según la lista de acciones e inserta las copias transformadas entre los elementos existentes.

Insertar exclusivo

Transforma los elementos encontrados de acuerdo con la lista de acciones. Todos los elementos que no cumplen las condiciones de filtrado se borran.

Copiar

Copia todos los elementos encontrados, los transforma de acuerdo con la lista de acciones y los pega en una parte nueva de una nueva pista MIDI. Los eventos originales no se ven afectados.

Extraer

Transforma todos los eventos encontrados y los mueve a una parte nueva de una pista MIDI nueva.

Seleccionar

Selecciona todos los eventos encontrados, y los resalta para trabajar con ellos en los editores MIDI normales.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Especificar acciones en la página 1041

Especificar acciones

Puede especificar acciones, es decir, cambios que se hacen a los elementos encontrados, en la lista inferior del **Editor lógico**. Las acciones son relevantes para todos los tipos de funciones excepto **Suprimir** y **Seleccionar**.



Puede añadir líneas de acción haciendo clic en +, y eliminarlas seleccionando y haciendo clic en −.

Objetivo de la acción

El **Objetivo de la acción** le permite seleccionar la propiedad que se cambia en los eventos.

Posición

Mueve los eventos.

Duración

Redimensiona eventos de nota.

Valor 1

Ajusta el valor 1 de los eventos. Lo que se muestra para el valor 1 depende del tipo del evento. Para las notas, Valor 1 es la altura tonal.

Valor 2

Ajusta el valor 2 de los eventos. Lo que se muestra para el valor 2 depende del tipo del evento. Para las notas, Valor 2 es la velocidad.

Canal

Le permite cambiar el ajuste de canal MIDI.

Tipo

Le permite cambiar el tipo de evento, es decir, transformar eventos aftertouch en eventos de modulación, o efectos de pitchbend en eventos de afinación VST 3.

Valor 3

Ajusta el valor 3 en los eventos, que se usa para manipular la velocidad de note off al buscar propiedades.

Operación NoteExp

Le permite especificar una operación de note expression en la columna **Operación**.

Operación de valor VST 3

Le permite realizar operaciones comunes dentro del rango de valores VST 3 (0.0 a 1.0) en vez del rango de valores MIDI estándar (0-127) para ajustes más finos.

NOTA

Los parámetros de **Posición** y **Duración** se interpretan a través del ajuste de base de tiempo en la columna **Intervalo/Base de tiempo**, con la excepción del ajuste **Aleatorio**, que usa la base de tiempo de los eventos afectados.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Buscar propiedades en la página 1036
Valor 1 y Valor 2 en la página 1035

Operación

La columna **Operación** le permite determinar qué hacer con el **Objetivo de la acción**.

Las opciones de este menú emergente serán diferentes dependiendo del **Objetivo de la acción** seleccionado.

Añadir

Añadirá el valor especificado en la columna **Parámetro 1** al **Objetivo de la acción**.

Restar

Decrementará el valor especificado en la columna **Parámetro 1** del **Objetivo de la acción**.

Multiplicar por

Multiplica el **Objetivo de la acción** con el valor especificado en la columna **Parámetro 1**.

Dividir por

Divide el **Objetivo de la acción** por el valor especificado en la columna **Parámetro 1**.

Operación de valor VST 3 – Invertir

Invierte datos de note expression que contengan el parámetro de evento VST 3 especificado.

Redondear mediante

Esto redondea el valor del **Objetivo de la acción** usando el valor especificado en la columna **Parámetro 1**.

Ajustar valores al azar entre

Ajusta el valor del **Objetivo de la acción** a un valor aleatorio que esté entre el rango que se especifique con el **Parámetro 1** y el **Parámetro 2**.

Ajustar a un valor fijo

Ajusta el **Objetivo de la acción** al valor especificado en la columna **Parámetro 1**.

Ajustar valores relativos al azar entre

Añade un valor aleatorio al valor actual del **Objetivo de la acción**. El valor aleatorio añadido estará dentro del rango especificado con **Parámetro 1** y **Parámetro 2**. Tenga en cuenta que estos valores también pueden ser negativos.

Añadir longitud

Esto solo está disponible si ajusta **Objetivo de la acción** a **Posición**. Además, solo es válido si los eventos encontrados son notas. Al seleccionar **Añadir longitud**, la longitud de cada evento de nota se incrementará según el valor de **Posición**.

Trasponer a la escala

Solo está disponible si ajusta **Objetivo de la acción** a **Valor 1** y si las condiciones de filtro están configuradas específicamente para buscar notas (se ha añadido una línea de condición de filtro **Tipo = Nota**). Cuando se selecciona **Trasponer a la escala**, puede especificar la escala musical usando las columnas **Parámetro 1** y **Parámetro 2**. El **Parámetro 1** es la tonalidad (Do, Do#, Re, etc.) mientras que el **Parámetro 2** es el tipo de escala (mayor, melódica o armónica menor, etc.).

Cada nota será traspuesta a la nota más cercana de la escala seleccionada.

Usar valor 2

Esto solo está disponible si ajusta **Objetivo de la acción** a **Valor 1**. Cuando esta opción está seleccionada, el ajuste de **Valor 2** de cada evento será copiado al ajuste de **Valor 1**.

Usar valor 1

Esto solo está disponible si ajusta **Objetivo de la acción** a **Valor 2**. Cuando esta opción está seleccionada, el ajuste de **Valor 1** de cada evento será copiado al ajuste de **Valor 2**.

Espejo

Esto solo está disponible si ajusta **Objetivo de la acción** a **Valor 1** o **Valor 2**. Cuando esta opción esté seleccionada, los valores reflejarán alrededor del valor establecido en la columna **Parámetro 1**.

En el caso de las notas, esto invertiría la escala, donde la tonalidad ajustada en el **Parámetro 1** sería el punto central.

Cambio lineal en el rango del bucle

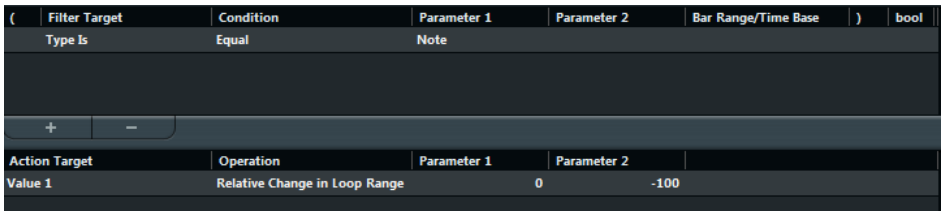
Esto afecta a los eventos solo entre los localizadores izquierdo y derecho. Crea una rampa lineal de valores (reemplazando los originales) empezando por el valor de la columna **Parámetro 1** y acabando con el valor del **Parámetro 2**.

Cambio relativo en el rango del bucle

Esto crea una rampa de valores, afectando solo a eventos dentro del rango del bucle, es decir, entre los localizadores. Aunque aquí los cambios son relativos, y los valores serán añadidos a los ya existentes.

En otras palabras, puede configurar una rampa de valores empezando en el **Parámetro 1** y acabando en el **Parámetro 2** (tenga en cuenta que los valores pueden ser negativos). La rampa de valores resultante se añade luego a los valores existentes para los eventos dentro del rango del bucle.

Por ejemplo, si aplica esto a la velocidad de las notas con el **Parámetro 1** ajustado a 0 y el **Parámetro 2** a -100, crearía un desvanecimiento de la velocidad, siempre conservando las relaciones de velocidad originales:



Operación NoteExp – Eliminar datos de Note Expression

Esta opción solo está disponible para notas. Le permite eliminar todos los datos Note Expression de una nota.

Operación NoteExp – Crear valor único

Esta opción solo está disponible para notas. Le permite añadir datos Note Expression a notas en modo **Tocar una sola vez**, lo que significa que usted añade un parámetro como dato Note Expression. Después de haber añadido el parámetro de valor único, tiene que ajustarlo al valor que desee en una segunda vuelta.

Operación NoteExp – Invertir

Invierte los datos note expression.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Valor 1 y Valor 2 en la página 1035

Aplicar las acciones definidas

Una vez que haya establecido las condiciones de filtro, seleccionado una función y ajustado las acciones necesarias o cargado un preset, aplique las acciones definidas con el **Editor lógico** haciendo clic en el botón **Aplicar**.

IMPORTANTE

El efecto de inserción MIDI **Transformer** no tiene un botón **Aplicar**. Aquí se aplican automáticamente los ajustes actuales en tiempo real durante la reproducción o el directo.

Las operaciones del **Editor lógico** se pueden deshacer de la misma forma que cualquier otro tipo de edición.

Presets

Puede cargar, guardar y gestionar **Presets lógicos**.

Para cargar un preset, haga uno de lo siguiente:

- Abra el **Editor lógico**, y abra el menú emergente **Seleccionar preset** y seleccione una opción.

- Seleccione **MIDI** > **Presets lógicos**, y seleccione una opción.
- Abra el **Editor de lista** y, en la barra de filtros, seleccione un preset de la sección **Mostrar**.

NOTA

Si ajusta un comando de teclado para un preset, puede aplicar convenientemente la misma operación a varios eventos seleccionados de una sola vez.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Comandos de teclado en la página 1168

Guardar sus propios ajustes en un preset

Puede guardar ajustes que quiera usar de nuevo como presets.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección de la esquina superior izquierda del **Editor lógico**, haga clic en **Guardar preset**.
2. En el diálogo que se abre, introduzca un nombre para el preset y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

El preset se guarda.

NOTA

Para eliminar un preset, cárguelo y haga clic en **Eliminar preset**.

Organizar y compartir presets

Los presets del **Editor lógico** del proyecto se guardan en la carpeta de la aplicación, en la subcarpeta **Presets\Logical Edit Project**.

Los archivos de preset no se pueden editar manualmente, pero los puede reorganizar. Esto también le facilita el hecho de compartir presets con otros usuarios de Cubase transfiriendo los archivos de presets individualmente.

NOTA

La lista de presets se leerá cada vez que abra el **Editor lógico**.

Editor lógico del proyecto

El **Editor lógico del proyecto** es una herramienta útil para buscar y reemplazar funciones en la ventana de **Proyecto**.

El **Editor lógico del proyecto** le permite especificar condiciones de filtrado y combinarlas con acciones. De esta forma puede buscar todas las pistas de carpeta abiertas de su proyecto y, por ejemplo, cerrarlas.

Viene con una colección de presets que le enseñan las posibilidades de esta funcionalidad y que puede usar como un punto de inicio para sus propios ajustes.

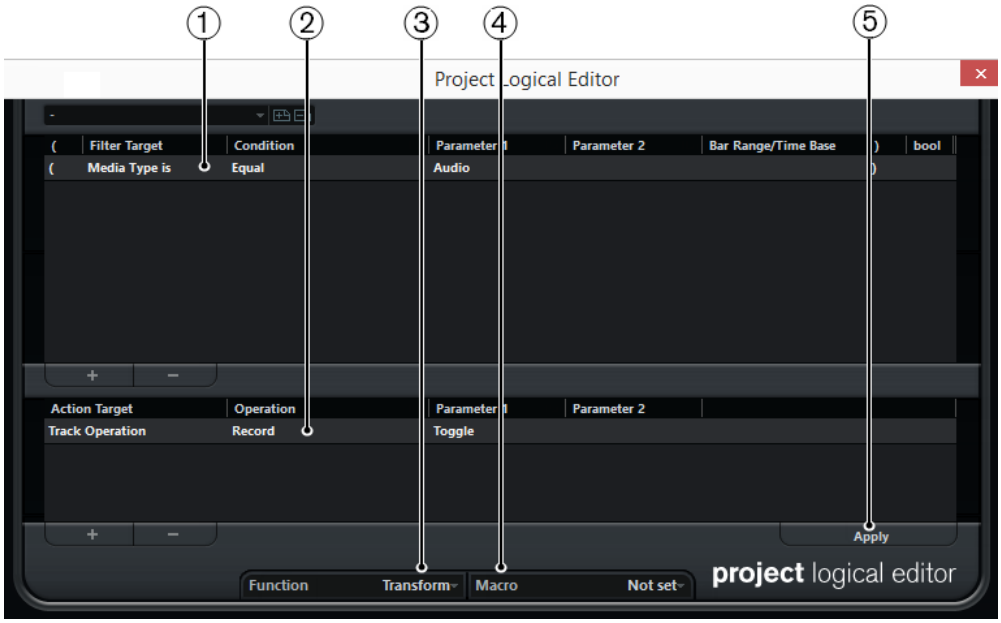
VÍNCULOS RELACIONADOS

Presets en la página 1060
Vista global de la ventana del editor lógico del proyecto en la página 1046

Vista global de la ventana del editor lógico del proyecto

La ventana del **Editor lógico del proyecto** le permite combinar condiciones de filtro, funciones, acciones y macros para realizar procesados muy potentes.

- Para abrir el **Editor lógico del proyecto** seleccione **Proyecto** > **Editor lógico del proyecto**.



1 Condiciones de filtro

Le permiten especificar las condiciones, tales como tipo, atributo, valor, posición, que debe cumplir un elemento específico para poder ser encontrado. Puede combinar cualquier número de condiciones de filtrado usando operadores Y/O.

2 Lista de acciones

Le permite configurar una lista de acciones que especifica exactamente lo que se hace. Esto no es necesario para todas las funciones.

3 Menú emergente Función

Le permite seleccionar si los elementos encontrados se transformarán, suprimirán o seleccionarán.

4 **Menú emergente Macro**

Le permite seleccionar una macro.

5 **Aplicar**

Aplica sus ajustes.

IMPORTANTE

No toda combinación de ajustes tiene siempre sentido. Experimente un poco antes de aplicar sus ediciones en proyectos importantes.

NOTA

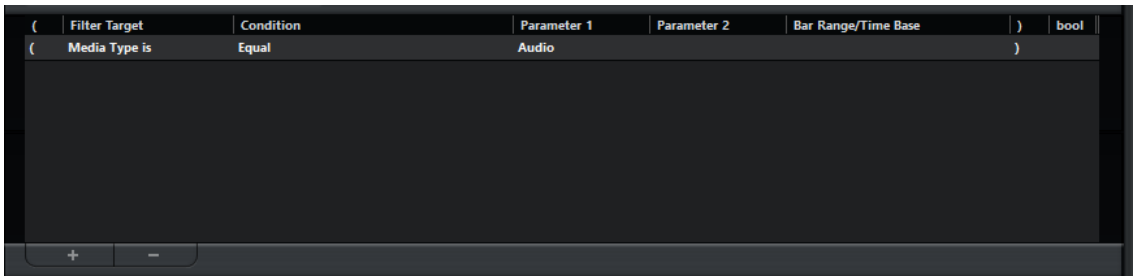
Puede deshacer las operaciones seleccionando **Edición** > **Deshacer**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Presets en la página 1060

Condiciones de filtro

Configurando las condiciones de filtro puede determinar el objetivo de filtro para encontrar los elementos que quiere encontrar.



Para configurar una condición de filtro haga los siguientes ajustes:

Objetivo del filtro

Ajusta la propiedad del elemento. Este ajuste afecta a las opciones disponibles en las demás columnas.

Condición

Determina cómo compara el **Editor lógico del proyecto** la propiedad de la columna **Objetivo del filtro** con los valores de las columnas **Parámetro**. Las opciones disponibles dependen del ajuste de **Objetivo del filtro**.

Parámetro 1

Ajusta con qué valor se comparan con las propiedades del evento. Esto depende del ajuste de **Objetivo del filtro**.

Parámetro 2

Solo está disponible si está ajustada una de las opciones de **Rango** en la columna **Condición**. Le permite encontrar todos los elementos con valores en el interior o exterior del rango entre el **Parámetro 1** y el **Parámetro 2**.

Intervalo/Base de tiempo

Solo está disponible si el **Objetivo del filtro** está ajustado a **Posición**. Si está seleccionada una de las opciones de **Rango del compás** en la columna **Condición**, use

la columna **Intervalo/Base de tiempo** para especificar zonas dentro de cada compás. Esto le permite buscar todos los elementos en o alrededor del primer tiempo de cada compás, por ejemplo. Si está seleccionada cualquiera de las otras opciones de **Condición**, puede usar la columna **Intervalo/Base de tiempo** para especificar una base de tiempo tal como PPQ, segundos, etc.

Corchete izquierdo

Junto con el corchete derecho, le permite combinar varias condiciones de filtro, es decir, varias líneas con los operadores booleanos Y/O.

Corchete derecho

Junto con el corchete izquierdo le permite combinar varias condiciones de filtro.

bool

Le permite insertar los operadores booleanos Y/O al crear condiciones con múltiples líneas.

NOTA

Si hace un fallo al combinar varias condiciones con corchetes, se le informará en la línea de estado.

NOTA

Si ya ha definido condiciones de filtrado y/o aplicado un preset, pero quiere empezar de nuevo desde cero, puede iniciar los ajustes seleccionando la opción **Init** en el menú emergente **Presets**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Buscar elementos en posiciones específicas en la página 1051
Combinar múltiples líneas de condición en la página 1055

Buscar tipos de medios

Puede buscar elementos por sus tipos de medio.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Objetivo del filtro** y seleccione **Tipo de medio**.
2. Abra el menú emergente **Parámetro 1** y seleccione el tipo de medio por el que quiera buscar.
3. Abra el menú emergente **Condición** y seleccione una de las siguientes opciones:
   - Seleccione **Igual** si quiere buscar por un tipo de medio especificado.
   - Seleccione **No igual** si quiere buscar por otro tipo de medio diferente al especificado.
   - Seleccione **Todos los tipos** si desea buscar por todos los tipos de medios.

Filtro de tipo de medio

Al poner **Objetivo del filtro** en **Tipo de medio**, el menú emergente lista todos los tipos de medios disponibles.

Audio

Si no se especifica ningún tipo de contenedor, encontrará los eventos, pistas y partes de audio.

MIDI

Si no se especifica ningún tipo de contenedor, encontrará partes y pistas MIDI.

Automatización
Si no se especifica ningún tipo de contenedor, encontrará eventos y pistas de automatización.

Marcador
Si no se especifica ningún tipo de contenedor, encontrará eventos y pistas de marcadores.

Transposición
Si no se especifica ningún tipo de contenedor, encontrará eventos y pistas de transposición.

Arreglos
Si no se especifica ningún tipo de contenedor, encontrará eventos y pistas de arreglos.

Tempo
Si no se especifica ningún tipo de contenedor, encontrará eventos y pistas de tempo.

Tipo de compás
Si no se especifica ningún tipo de contenedor, encontrará eventos y pistas de tipo de compás.

Acorde
Si no se especifica ningún tipo de contenedor, encontrará eventos de acorde y pistas de acordes.

Evento de escala
Si no se especifica ningún tipo de contenedor, encontrará eventos de escala.

Video
Si no se especifica ningún tipo de contenedor, encontrará eventos de video.

Grupo
Si no se especifica ningún tipo de contenedor, encontrará pistas de grupo.

Efecto
Si no se especifica ningún tipo de contenedor, encontrará pistas de canal FX.

Dispositivo
Si no se especifica ningún tipo de contenedor, encontrará pistas de dispositivo.

VCA
Si no se especifica ningún tipo de contenedor, encontrará pistas de faders VCA.

Para los tipos de medios, están disponibles las siguientes opciones de **Condición**:

Igual
Encuentra el tipo de medio definido en la columna **Parámetro 1**.

Todos los tipos
Encuentra todos los tipos de medios.

Buscar los Tipos de contenedor

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Objetivo del filtro** y seleccione **Tipo de contenedor**.
2. Abra el menú emergente **Parámetro 1** y seleccione el tipo de contenedor que quiera buscar.
3. Abra el menú emergente **Condición** y seleccione una de las siguientes opciones:
   - Seleccione **Igual** si quiere buscar por el tipo de contenedor especificado.

- Seleccione **No igual** si quiere buscar por otro tipo de contenedor diferente al especificado.
- Seleccione **Todos los tipos** si desea buscar por todos los tipos de contenedor.

EJEMPLO

Puede configurar el **Editor lógico del proyecto** para que busque todas las pistas de carpeta del proyecto.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Container Type is	Equal	FolderTrack		

Filtro de tipo de contenedor

Al poner **Objetivo del filtro** en **Tipo de contenedor**, el menú emergente **Parámetro 1** lista los tipos de contenedores disponibles.

Pista de carpeta
Encuentra todas las pistas de carpeta, incluyendo las carpetas de los canales FX y de los canales de grupo.

Pista
Encuentra todos los tipos de pista.

Parte
Encuentra partes de audio, MIDI e Instrumento. Las carpetas de partes no se encontrarán.

Evento
Encuentra puntos de automatización, marcadores, así como eventos de audio, arreglos, transposición, tempo y tipo de compás.

Para tipos de contenedor, están disponibles las siguientes opciones de **Condición**:

Igual
Encuentra el tipo de contenedor definido en la columna **Parámetro 1**.

Todos los tipos
Encuentra todos los tipos de contenedores.

Combinar Tipo de medio y Tipo de contenedor

La combinación de los objetivos de filtro **Tipo de medio** y **Tipo de contenedor** representa una herramienta versátil para realizar operaciones lógicas.

EJEMPLO

Puede configurar el **Editor lógico del proyecto** para que busque todas las partes de instrumento y MIDI del proyecto.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
(	Media Type is	Equal	MIDI				And
	Container Type is	Equal	Part			)	

Puede configurar el **Editor lógico del proyecto** para que busque todas las pistas de automatización (no eventos) del proyecto cuyos nombres contengan **vol**.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
(	Media Type is	Equal	Automation				And
	Container Type is	Equal	Track				And
	Name	Contains	vol			)	

Puede configurar el **Editor lógico del proyecto** para que busque todas las partes de instrumento y MIDI (no pistas) que estén enmudecidas en el proyecto.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
(	Media Type is	Equal	MIDI				And
	Container Type is	Equal	Part				And
	Property	Not set	Event is muted			)	

Puede configurar el **Editor lógico del proyecto** para que busque todas las partes de instrumento y MIDI (no pistas) o todos los eventos de audio (ni partes ni pistas) que estén enmudecidos en el proyecto.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
(((	Media Type is	Equal	MIDI				And
	Container Type is	Equal	Part			)	Or
(	Media Type is	Equal	Audio				And
	Container Type is	Equal	Event			))	And
	Property	Property is not set	Event is muted			)	

Buscar nombres

PROCEDIMIENTO

1. Abra el campo de valor **Objetivo del filtro** y seleccione **Nombre**.
2. Haga clic en el menú emergente **Parámetro 1** e introduzca un nombre, o una parte de un nombre, que quiera buscar.
3. Abra el menú emergente **Condición** y seleccione una de las siguientes opciones:
   - Seleccione **Igual** si quiere buscar por el nombre exacto.
   - Seleccione **Contiene** si quiere buscar por un nombre que contenga el nombre especificado.
   - Seleccione **No contiene** si quiere buscar por cualquier otro nombre que no sea el especificado.

EJEMPLO

Puede configurar el **Editor lógico del proyecto** para que busque todas las pistas del proyecto cuyos nombres contengan **voc**.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
(	Container Type is	Equal	Track				And
	Name	Contains	voc			)	

Buscar elementos en posiciones específicas

Puede buscar elementos que empiecen en posiciones específicas, ya sean relativas al inicio del proyecto o dentro de cada compás.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Objetivo del filtro** y seleccione **Posición**.

   Esto le permite encontrar elementos que empiecen en según qué posiciones, ya sean relativas al principio del proyecto, o dentro de cada compás.
2. Abra el menú emergente **Condición** y seleccione una de las siguientes opciones:
   - Para buscar todos los elementos de una posición específica, seleccione una posición en la columna **Parámetro 1**.

     Puede ajustar una base de tiempo como PPQ, segundos, muestras o cuadros, en la columna **Intervalo/Base de tiempo**.
   - Para encontrar todos los elementos dentro o fuera de un rango, seleccione **Dentro del rango del compás** o **Fuera del rango del compás**.

     Puede ajustar el rango de compases en la columna **Intervalo/Base de tiempo** haciendo clic y arrastrando en el visor de compases, o ajustando la posición de inicio del rango en

la columna **Parámetro 1**, y la posición de final en la columna **Parámetro 2**. Puede cambiar la base de tiempo en la columna **Intervalo/Base de tiempo**. La posición del **Rango del compás** se mide en tics en relación al inicio del compás.

EJEMPLO

Puede configurar el **Editor lógico del proyecto** para que busque todos los elementos en la posición PPQ 5.1.1. del proyecto.



Puede configurar el **Editor lógico del proyecto** para que busque elementos que empiezan alrededor del segundo tiempo de cada compás.



Filtro de posición

Están disponibles las siguientes opciones de **Condición** para las posiciones:

Igual
Tiene exactamente el mismo valor que el configurado en la columna **Parámetro 1**.

No igual
Tiene cualquier valor diferente al valor configurado en la columna **Parámetro 1**.

Mayor
Tiene un valor mayor que el configurado en la columna **Parámetro 1**.

Mayor o igual
Tiene un valor mayor o igual al configurado en la columna **Parámetro 1**.

Menor
Tiene un valor menor que el configurado en la columna **Parámetro 1**.

Menor o igual
Tiene un valor menor o igual que el configurado en la columna **Parámetro 1**.

Dentro del rango
Tiene un valor que está entre los valores configurados en las columnas **Parámetro 1** y **Parámetro 2**. Tenga en cuenta que el **Parámetro 1** debe de ser el valor inferior y que el **Parámetro 2** debe de ser el valor superior.

Fuera del rango
Tiene un valor que no está entre los valores configurados en las columnas **Parámetro 1** y **Parámetro 2**.

Dentro del rango del compás
Está dentro de la zona configurada en la columna **Intervalo/Base de tiempo**, en cada compás dentro de la selección actual.

Fuera del rango del compás
Está fuera de la zona configurada en la columna **Intervalo/Base de tiempo**, en cada compás dentro de la selección actual.

Antes del cursor
Está antes de la posición del cursor.

Después del cursor
Está después de la posición del cursor.

Dentro de bucle de pista
Está dentro del bucle de pista establecido.

Dentro de ciclo
Está dentro del ciclo ajustado.

Adaptado exactamente al ciclo
Encaja exactamente con el ciclo ajustado.

Buscar elementos de duraciones específicas

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Objetivo del filtro** y seleccione **Duración**.
   Esto le permite buscar solo elementos de una duración específica.

   NOTA

   El parámetro **Duración** se interpreta a través del ajuste de base de tiempo en la columna **Intervalo/Base de tiempo**, es decir, en PPQ, segundos, muestras o cuadros.

2. Abra el menú emergente **Parámetro 1** y establezca la duración por la que quiera buscar.
3. Abra el menú emergente **Condición** y seleccione una opción.
   Si selecciona **Dentro del rango** o **Fuera del rango**, use **Parámetro 1** y **Parámetro 2** para ajustar el inicio y el final de rango.

EJEMPLO

Puede configurar el **Editor lógico del proyecto** para que encuentre todas las partes y eventos de audio del proyecto con un valor de duración por debajo de 200 muestras.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Container Type is	Equal	Part				Or
	Container Type is	Equal	Event				And
(	Media Type is	Equal	Audio				And
	Length	Less		0200	Samples	)	

VÍNCULOS RELACIONADOS
Filtro de duración en la página 1053

Filtro de duración

Para las duraciones están disponibles las siguientes opciones de **Condición**:

Igual
Tiene exactamente el mismo valor que el configurado en la columna **Parámetro 1**.

No igual
Tiene cualquier valor diferente al valor configurado en la columna **Parámetro 1**.

Mayor
Tiene un valor mayor que el configurado en la columna **Parámetro 1**.

Mayor o igual
Tiene un valor mayor o igual al configurado en la columna **Parámetro 1**.

Menor
Tiene un valor menor que el configurado en la columna **Parámetro 1**.

Menor o igual

Tiene un valor menor o igual que el configurado en la columna **Parámetro 1**.

Dentro del rango

Tiene un valor que está entre los valores configurados en las columnas **Parámetro 1** y **Parámetro 2**. Tenga en cuenta que el **Parámetro 1** debe de ser el valor inferior y que el **Parámetro 2** debe de ser el valor superior.

Fuera del rango

Tiene un valor que no está entre los valores configurados en las columnas **Parámetro 1** y **Parámetro 2**.

Buscar por nombres de colores

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Objetivo del filtro** y seleccione **Nombre del color**.
2. Haga clic en el campo de valor **Parámetro 1** e introduzca el nombre del color por el que quiere buscar.
3. Abra el menú emergente **Condición** y seleccione una de las siguientes opciones:
   - Seleccione **Igual** si quiere buscar por el nombre de color exacto.
   - Seleccione **Contiene** si quiere buscar por un nombre de color que contenga el nombre de color especificado.
   - Seleccione **No contiene** si quiere buscar por cualquier otro nombre de color que no sea el nombre especificado.

Buscar propiedades

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Objetivo del filtro** y seleccione **Propiedad**.
2. Abra el menú emergente **Parámetro 1** y seleccione la propiedad por la que quiera buscar.
3. Abra el menú emergente **Condición** y seleccione una de las siguientes opciones:
   - Seleccione **Propiedad configurada** si quiere buscar eventos que tengan la propiedad especificada.
   - Seleccione **Propiedad no configurada** si quiere buscar por eventos que no tengan la propiedad especificada.

EJEMPLO

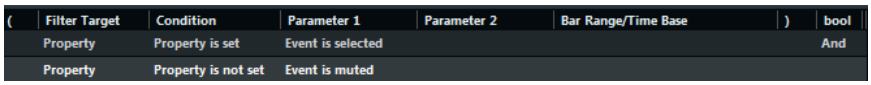
Puede configurar el **Editor lógico del proyecto** para que busque todas partes de instrumento y MIDI enmudecidas.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Media Type is	Equal	MIDI				And
	Container Type is	Equal	Part				And
	Property	Property is set	Event is muted				

Puede configurar el **Editor lógico del proyecto** para que busque todos los elementos que están vacíos.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Media Type is	Equal	Audio				And
	Container Type is	Equal	Part				And
	Property	Property is set	Event is selected				And
	Property	Property is set	Event is empty				

Puede configurar el **Editor lógico del proyecto** para que busque todas las partes de audio seleccionadas que están seleccionadas pero no enmudecidas.



Filtro de propiedades

Están disponibles las siguientes opciones de **Condición** para las propiedades:

Propiedad configurada
: Esto busca todos los eventos que tienen la propiedad que se ajusta en la columna **Parámetro 1**.

Propiedad no configurada
: Esto busca todos los eventos que tienen la propiedad que se ajusta en la columna **Parámetro 1**.

Al poner **Objetivo del filtro** en **Propiedad**, el menú emergente lista todas las propiedades de **Parámetro 1** disponibles.

Evento está silenciado
: Esto busca todos los eventos enmudecidos.

Evento está silenciado
: Esto busca todos los eventos seleccionados.

Evento está vacío
: Esto busca todos los eventos vacíos.

Evento dentro de NoteExp
: Esto busca todos los eventos que forman parte de los datos de automatización de Note Expression. Pueden ser eventos de controladores MIDI o de VST 3.

Evento VST 3 válido
: Esto busca todos los eventos VST 3 de una nota que sean válidos. Esto significa que la pista correspondiente está enrutada a un instrumento que los soporta.

Está oculto
: Esto busca todas las pistas ocultas.

Tiene Track Version
: Esto busca todas las pistas que tienen track versions.

Sigue la pista de acordes
: Esto busca todas las pistas que siguen a la pista de acordes.

Está desactivado
: Esto busca todas las pistas desactivadas.

Combinar múltiples líneas de condición

Puede añadir líneas de condición y combinarlas usando operadores booleanos **Y** y **O**, y los paréntesis.

- Para añadir una nueva condición, haga clic en , debajo de la lista.
  Se añade una nueva línea abajo de la lista.
- Para eliminar una condición, selecciónela y haga clic en , debajo de la lista.

Columna bool

En la columna **bool** de la derecha de la lista, puede seleccionar un operador booleano: **Y** u **O**.

Un operador booleano combina 2 líneas de condición y determina el resultado de la siguiente manera:

- **Y** determina que se deben cumplir ambas condiciones para que se encuentre el elemento.
- **O** determina que se debe cumplir como mínimo una de las condiciones para que se encuentre el elemento.

IMPORTANTE

Cuando añade una nueva línea de condición, el operador booleano por defecto es **Y**.

EJEMPLO

Puede configurar el **Editor lógico del proyecto** para que busque pistas MIDI.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Media Type is	Equal	MIDI				And
	Container Type is	Equal	Track				

Puede configurar el **Editor lógico del proyecto** para que busque todas las partes o eventos que coinciden exactamente con el ciclo.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Container Type is	Equal	Part				Or
	Container Type is	Equal	FolderTrack				And
	Position	Exactly Matching Cycle			PPQ		

Usar paréntesis

Las columnas de paréntesis le permiten encapsular 2 o más líneas de condiciones, dividiendo la expresión condicional en unidades menores. Esto solo es relevante si tiene 3 o más líneas de condiciones y quiere usar el operador booleano **O**.

Puede añadir paréntesis haciendo clic en las columnas de paréntesis y seleccionando una opción. Se pueden usar hasta tres niveles de anidación.

Si añade varios paréntesis anidados, se evaluarán de dentro hacia fuera, empezando por los más anidados.

Primero se evaluarán las expresiones entre paréntesis.

EJEMPLO

Puede configurar el **Editor lógico del proyecto** para que busque todas las partes y eventos de audio cuyos nombres contengan **perc**, así como otras partes y eventos MIDI cuyos nombres contengan **drums**.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Media Type is	Equal	Audio				And
	Name	Contains	perc				Or
	Name	Contains	drums				

Puede configurar el **Editor lógico del proyecto** para que busque todas las partes y eventos de audio cuyos nombres contengan **perc** o **drums**.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Media Type is	Equal	Audio				And
(	Name	Contains	perc				Or
	Name	Contains	drums			)	

Especificar acciones

Puede especificar acciones, es decir, cambios que se hacen a los elementos encontrados, en la lista inferior del **Editor lógico del proyecto**. Las acciones son solo relevantes para el tipo de función **Transformar**.



Puede realizar los siguientes tipos de acciones:

- Acciones basadas en pistas tales como **Operación de pista**, **Nombre**.
- Acciones basadas en eventos tales como **Posición**, **Duración**, **Nombre**.
- Acciones que solo tienen efecto en datos de automatización tales como **Trim**.

Puede añadir líneas de acción haciendo clic en ➕, y eliminarlas seleccionando y haciendo clic en ➖.

Objetivo de la acción

El **Objetivo de la acción** le permite seleccionar la propiedad que se cambia.

Posición

Ajustar el valor de **Posición** mueve los elementos.

Este parámetro se interpreta a través del ajuste de base de tiempo en la columna **Intervalo/Base de tiempo**, con la excepción del ajuste **Aleatorio**, que usa la base de tiempo de los eventos afectados:

Añadir
Añade el valor especificado en la columna **Parámetro 1** a la **Posición**.

Restar
Resta el valor especificado en la columna **Parámetro 1** a la **Posición**.

Multiplicar por
Multiplica el valor de **Posición** con el valor especificado en la columna **Parámetro 1**.

Dividir por
Divide el valor de **Posición** por el valor especificado en la columna **Parámetro 1**.

Redondear mediante
Esto redondea el valor de **Posición** usando el valor especificado en la columna **Parámetro 1**. En otras palabras, el valor de **Posición** se cambia por el valor más próximo que sea divisible por el valor del **Parámetro 1**.

Ajustar valores relativos al azar entre
Esto añadirá un valor aleatorio al valor de **Posición** actual. El valor aleatorio añadido estará dentro del rango especificado con **Parámetro 1** y **Parámetro 2**. Tenga en cuenta que estos valores también pueden ser negativos.

Ajustar a un valor fijo
Esto ajusta la posición al valor especificado en la columna **Parámetro 1**.

Duración

Ajustar el valor de **Duración** le permite redimensionar los elementos.

Este parámetro se interpreta a través del ajuste de base de tiempo en la columna **Intervalo/Base de tiempo**, con la excepción del ajuste **Aleatorio**, que usa la base de tiempo de los eventos afectados:

Añadir
Añade el valor especificado en la columna **Parámetro 1** a la **Duración**.

Restar
Resta el valor especificado en la columna **Parámetro 1** a la **Duración**.

Multiplicar por
Multiplica el valor de **Duración** con el valor especificado en la columna **Parámetro 1**.

Dividir por
Divide el valor de **Duración** por el valor especificado en la columna **Parámetro 1**.

Redondear mediante
Esto redondea el valor de **Duración** usando el valor especificado en la columna **Parámetro 1**. En otras palabras, el valor de la **Duración** se cambia por el valor más cercano y divisible por el valor **Parámetro 1**.

Ajustar a un valor fijo
Ajusta el valor de la **Duración** al valor especificado en la columna **Parámetro 1**.

Ajustar valores al azar entre
Esto añadirá un valor aleatorio a la duración actual. El valor aleatorio añadido estará dentro del rango especificado con **Parámetro 1** y **Parámetro 2**.

Operación de pista

Ajustar el valor de **Operación de pista** le permite cambiar el estado de la pista.

NOTA

Las operaciones de pista pueden también afectar a las pistas de automatización. Esto puede conllevar resultados inesperados, especialmente si usa la acción **Alternar**.

Carpeta
Abre, cierra o cambia de carpeta.

Grabar
Activa, desactiva o cambia el estado de habilitar grabación.

Monitor
Activa, desactiva o cambia el estado de monitorización.

Solo
Activa, desactiva o cambia el estado de solo.

Enmudecer
Activa, desactiva o cambia el estado enmudecer.

Leer
Activa, desactiva o cambia al estado leer.

Escribir
Activa, desactiva o cambia al estado escribir.

Bypass EQ
Activa, desactiva o cambia el estado de bypass de la EQ.

Bypass de inserciones

Activa, desactiva o cambia el estado de bypass de las inserciones.

Bypass de envíos

Activa, desactiva o cambia el estado de bypass de los envíos.

Carriles activados

Activa, desactiva o cambia al estado carriles activados.

Ocultar pista

Activa, desactiva o cambia el estado de visibilidad de la pista.

Dominio del tiempo

Ajusta el dominio del tiempo de la pista a **Musical** o **Lineal**, o alterna el estado.

Nombre

Ajustar el valor **Nombre** le permite renombrar los elementos encontrados.

Reemplazar

Reemplaza los nombres con el texto especificado en la columna **Parámetro 1**.

Añadir

Al nombre se le añadirá la cadena de texto especificada en la columna **Parámetro 1**.

Añadir al inicio

Al nombre se le añadirá al principio la cadena de texto especificada en la columna **Parámetro 1**.

Generar nombre

El nombre se reemplazará por el texto especificado en la columna **Parámetro 1**, seguida del número establecido con **Parámetro 2**. El número se incrementará en 1 por cada elemento encontrado.

Reemplazar cadena de búsqueda

Puede especificar una cadena de búsqueda en el **Parámetro 1** que se reemplaza por el texto especificado en la columna **Parámetro 2**.

Trim

Ajustar el valor de **Trim** le permite recortar los elementos encontrados. Esto solo se usa para la automatización.

Multiplicar por

Multiplica el valor **Trim** con el valor especificado en la columna **Parámetro 1**.

Dividir por

Divide el valor **Trim** por el valor especificado en la columna **Parámetro 1**.

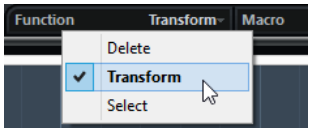
Ajustar color

Ajustar el valor **Ajustar color** le permite ajustar el color de un elemento.

Para este **Objetivo de la acción** la única opción disponible es **Ajustar a un valor fijo**. Para ajustar un color específico, haga clic en la columna **Parámetro 1** y seleccione el elemento en el menú emergente.

Seleccionar una función

El menú emergente izquierdo de la parte inferior del **Editor lógico del proyecto** es el lugar en el que se selecciona la función – el tipo de edición básica a realizar.



Las opciones disponibles son:

Supr

Elimina todos los eventos encontrados por el **Editor lógico del proyecto**.

NOTA

Cuando borre pistas de automatización y deshaga esta operación seleccionando **Deshacer** del menú **Edición**, las pistas de automatización serán restauradas, pero las pistas estarán cerradas.

Transformar

Cambia uno o varios aspectos de los elementos encontrados. Puede configurar exactamente los cambios en la lista de acciones.

Seleccionar

Esto simplemente seleccionará todos los eventos encontrados, resaltándolos para trabajar con ellos en la ventana del **Proyecto**.

Aplicar Macros

En el menú emergente **Macro** puede seleccionar una macro que se ejecutará automáticamente después de completar las acciones definidas.

Para usarlo, configure la macro que necesite en el diálogo **Comandos de teclado** y luego selecciónela en el **Editor lógico del proyecto** desde el menú emergente **Macro**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Comandos de teclado en la página 1168

Aplicar las acciones definidas

Una vez que haya establecido las condiciones de filtro, seleccionado una función y ajustado las acciones necesarias o cargado un preset, aplique las acciones definidas con el **Editor lógico del proyecto** haciendo clic en el botón **Aplicar**.

Las operaciones del **Editor lógico del proyecto** se pueden deshacer, igual que cualquier otra edición.

Presets

La sección en la parte superior izquierda de la ventana le permite cargar, guardar y manipular presets del **Editor lógico del proyecto**.

Para cargar un preset, haga uno de lo siguiente:

- Abra el menú emergente **Seleccionar preset** y seleccione una opción.

- Seleccione **Proyecto** > **Aplicar preset de editor lógico de proyecto** y seleccione una opción.

NOTA

Si ajusta un comando de teclado para un preset, puede aplicar convenientemente la misma operación a varios eventos seleccionados de una sola vez.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Comandos de teclado en la página 1168

Guardar sus propios ajustes como presets

Puede guardar ajustes que quiera usar de nuevo como presets.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección de la esquina superior izquierda del **Editor lógico del proyecto**, haga clic en **Guardar preset**.
2. En el diálogo que se abre, introduzca un nombre para el preset y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

El preset se guarda.

NOTA

Para eliminar un preset, cárguelo y haga clic en el botón **Eliminar preset**.

Organizar y compartir presets

Los presets del **Editor lógico del proyecto** se guardan dentro de la carpeta de la aplicación, en la subcarpeta **Presets\Logical Edit Project**.

Los archivos de preset no se pueden editar manualmente, pero los puede reorganizar. Esto le facilita el hecho de compartir presets con otros usuarios de Cubase, transfiriendo los archivos de presets individualmente.

NOTA

La lista de presets se lee cada vez que el **Editor lógico del proyecto** se abre.

Configurar comandos de teclado para sus presets

Si ha guardado presets del **Editor lógico del proyecto**, puede configurar comandos de teclado para ellos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición** > **Comandos de teclado**.
2. En la columna de **Comandos**, navegue hasta la categoría **Procesar preset lógico** y haga clic en el signo más para mostrar los elementos de la carpeta.
3. En la lista, seleccione el elemento al que quiera asignar un comando de teclado, haga clic en el campo **Teclee el comando** e introduzca un nuevo comando de teclado.
4. Haga clic en el botón **Asignar**, encima del campo.
   El comando de teclado nuevo se muestra en la lista de **Teclas**.

5. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Comandos de teclado en la página 1168

Editar el tempo y el tipo de compás

Puede establecer un tempo y tipo de compás para su proyecto. Por defecto, el tempo se establece en 120 bpm y el tipo de compás en 4/4.

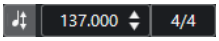
Modos de tempo del proyecto

Para cada proyecto puede ajustar un modo de tempo, dependiendo de si su música tiene un tempo fijo o de si cambia a lo largo del proyecto.

En la barra de **Transporte** puede ajustar los siguientes modos de tempo:

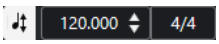
- **Modo de tempo fijo**

  Si quiere trabajar con un tempo fijo que no cambie a lo largo del proyecto, desactive **Activar pista de tempo** en la barra de **Transporte**. Puede cambiar el valor del tempo para ajustar un valor de tempo de ensayo fijo.

- **Modo de pista de tempo**

  Si el tempo de su música contiene cambios de tempo, active **Activar pista de tempo** en la barra de **Transporte**. Puede cambiar el valor del tempo para cambiar el tempo en el cursor. Si su proyecto no contiene ningún cambio de tempo, el tempo se cambia al inicio del proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Configurar proyectos para cambios de tempo en la página 1069

Base de tiempo de pista

La base de tiempo de una pista determina si una pista puede seguir los cambios de tempo de un proyecto que está en modo pista de tempo.

En el **Inspector** de las pistas MIDI, pistas de instrumento y pistas relacionadas con audio, puede activar/desactivar la opción **Alternar base de tiempo** para cambiar la base de tiempo de la pista.

Están disponibles los siguientes modos de base de tiempo:

- **Musical**

  Use este modo para material con una base de tiempo musical, es decir, una base de tiempo relacionada con el tempo. Todas las pistas que estén establecidas a la base de tiempo musical obedecen a cualquier cambio de tempo que añada a la pista de tempo.

  NOTA

  Para eventos de audio en pistas de audio que están ajustadas a base de tiempo musical, los cambios de tempo en la pista de tempo solo afectan a la posición de inicio y no al audio real.

- **Lineal**

Use este modo para material con base de tiempo lineal, es decir, con base de tiempo relacionada con el tiempo.

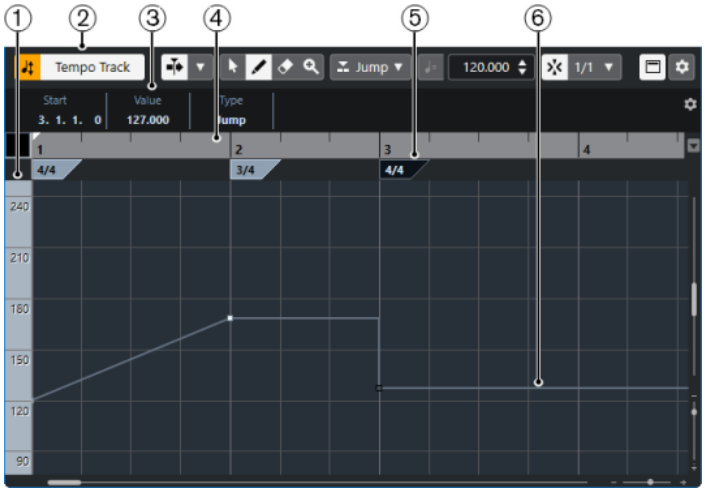
VÍNCULOS RELACIONADOS
Inspector de pista de instrumento en la página 129
Inspector de pista MIDI en la página 136
Inspector de pista de audio en la página 126

Editor de la pista de tempo

El **Editor de la pista de tempo** proporciona una visión general de los ajustes de tempo del proyecto. Le permite añadir y editar eventos de tempo.

Para abrir el **Editor de la pista de tempo**, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **Proyecto** > **Pista de tempo**.
- Pulse **Ctrl/Cmd** - **T**.



El **Editor de la pista de tempo** se divide en varias secciones:

1 **Escala de tempo**

Muestra la escala de tempo en BPM.

2 **Barra de herramientas**

Contiene herramientas para seleccionar, añadir y cambiar los eventos de tempo y de tipo de compás.

3 **Línea de información**

Muestra información acerca del evento de tempo o de tipo de compás seleccionado.

4 **Regla**

Muestra la línea de tiempo y el formato de visualización del proyecto.

5 **Visor de tipo de compás**

Muestra los eventos de tipo de compás del proyecto.

6 **Visor de curva de tempo**

Si su proyecto está establecido a tempo fijo, solo se muestra un evento de tempo y un tempo fijo.

Si su proyecto está establecido al modo pista de tempo, el visor de la curva muestra la curva de tempo con los eventos de tempo del proyecto.

Barra de herramientas del editor de la pista de tempo

La barra de herramientas contiene herramientas para seleccionar, añadir, y cambiar los eventos de tempo y de tipo de compás.

Están disponibles las siguientes herramientas:

Activar pista de tempo

Activar pista de tempo



Alterna el tempo del proyecto entre el modo de tempo fijo y el modo de pista de tempo.

Separador izquierdo

Separador izquierdo

Las herramientas que se colocan a la izquierda del separador se muestran siempre.

Desplazamiento auto.

Desplazamiento auto.



Mantiene el cursor del proyecto visible durante la reproducción.

Seleccionar ajustes de auto desplazamiento



Le permite activar **Desplazamiento de página** o **Cursor estacionario** y activar **Suspender despl. auto. al editar**.

Botones de herramientas

Seleccionar



Selecciona eventos.

Dibujar



Dibuja eventos.

Borrar



Suprime eventos.

Zoom



Zoom acercando. Mantenga **Alt/Opción** y haga clic para hacer zoom alejando.

Nuevo tipo de tempo

Tipo de los nuevos puntos de tempo

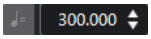


Le permite seleccionar el tipo de los nuevos puntos de tempo. Seleccione **Rampa** si quiere que los nuevos puntos de tempo cambien gradualmente desde el último punto de la curva hasta el nuevo. Seleccione **Paso** si quiere que los nuevos puntos de tempo

cambien al instante. Seleccione **Automático** si los nuevos puntos de tempo deberían tener el mismo tipo que el punto de curva anterior.

Tempo actual

Tempo actual



En el modo de tempo fijo, esto le permite cambiar el tempo actual.

Ajustar

Ajustar act./desact.



Restringe el movimiento y la colocación horizontales a las posiciones especificadas por el **Tipo de ajuste**. Los eventos de tipo de compás siempre se ajustan al comienzo de los compases.

Tipo de ajuste



Le permite especificar a qué posiciones quiere que se ajusten los eventos.

Grabación del tempo

Abrir panel de grabación de tempo



Abre un panel que le permite grabar cambios de tempo.

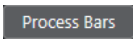
Procesar tempo

Abrir diálogo Procesar tempo



Abre el diálogo **Procesar tempo**.

Abrir diálogo Procesar compases



Abre el diálogo **Procesar compases**.

Separador derecho

Separador derecho

Las herramientas que se colocan a la derecha del separador se muestran siempre.

Mostrar línea de información

Mostrar/Ocultar información



Abre/Cierra la línea de información.

Configurar barra de herramientas

Configurar barra de herramientas



Abre un menú emergente en el que puede configurar qué elementos de la barra de herramientas son visibles.

Pista de tempo

Puede usar la pista de tempo para crear cambios de tempo dentro de un proyecto.

- Para añadir una pista de tempo a su proyecto, seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Tempo**.
- Puede usar las herramientas de la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** para añadir y editar eventos de tempo.
- Puede usar el editor de eventos de tempo para editar los eventos de tempo seleccionados.
- Para seleccionar un evento de tempo, haga clic en él con la herramienta **Seleccionar**.
- Para seleccionar múltiples eventos, dibuje un rectángulo de selección con la herramienta **Seleccionar** o pulse **Mayús** y haga clic en los eventos.
- Para seleccionar todos los eventos de tempo en la pista de tempo, haga clic derecho en la pista de tempo y seleccione **Seleccionar todos los eventos** en el menú contextual.

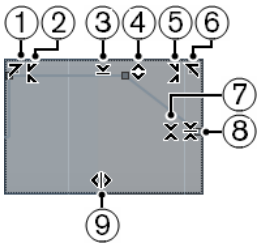
VÍNCULOS RELACIONADOS
Inspector de la pista de tempo en la página 160
Controles de pista de tempo en la página 160

Editor de eventos de tempo

El editor de eventos de tempo le permite editar eventos seleccionados en la pista de tempo.

- Para abrir el editor de eventos de tempo, active la herramienta **Seleccionar** y dibuje un rectángulo de selección sobre la pista de tempo.

El editor de eventos de tempo tiene los siguientes controles inteligentes para modos de edición específicos:



1 **Inclinar hacia la izquierda**

Si hace clic en la esquina superior izquierda del editor, puede inclinar la parte izquierda de la curva. Esto le permite inclinar los valores de eventos al inicio de la curva hacia arriba o hacia abajo.

2 **Comprimir hacia la izquierda**

Si pulsa **Alt/Opción** y hace clic en la esquina superior izquierda del editor, puede comprimir o expandir la parte izquierda de la curva. Esto le permite comprimir o expandir los valores de eventos al inicio de la curva.

3 **Escalar verticalmente**

Si hace clic en el centro del borde superior del editor, puede escalar la curva verticalmente. Esto le permite aumentar o disminuir los valores de eventos de la curva en tanto por ciento.

4 **Desplazar verticalmente**

Si hace clic en el borde superior del editor, puede mover la curva entera verticalmente. Esto le permite aumentar o disminuir los valores de los eventos de valores de la curva.

5 **Comprimir hacia la derecha**

Si pulsa **Alt/Opción** y hace clic en la esquina superior derecha del editor, puede comprimir o expandir la parte derecha de la curva. Esto le permite comprimir o expandir los valores de eventos al final de la curva.

6 **Inclinar hacia la derecha**

Si hace clic en la esquina superior derecha del editor, puede inclinar la parte derecha de la curva. Esto le permite inclinar los valores de eventos al final de la curva hacia arriba o hacia abajo.

7 **Escalar alrededor del centro relativo**

Si pulsa **Alt/Opción** y hace clic en el borde derecho central del editor, puede escalar la curva relativa a su centro. Esto le permite aumentar o disminuir los valores de los eventos horizontalmente alrededor del centro del editor.

8 **Escalar alrededor del centro absoluto**

Si hace clic en la esquina central derecha del editor, puede escalar la curva de forma absoluta con su centro. Esto le permite aumentar o disminuir los valores de los eventos horizontalmente alrededor del centro del editor.

9 **Estirar**

Si hace clic en el borde inferior del editor, puede estirar la curva horizontalmente. Esto le permite mover los valores de eventos de la curva hacia la izquierda o hacia la derecha.

Cambios de tempo en proyectos

Si la pista de tempo está activada, puede configurar cambios de tempo en su proyecto.

IMPORTANTE

Si su proyecto está en modo pista de tempo y configura cambios de tempo, solo las pistas que estén en base de tiempo musical obedecerán a los cambios de tempo.

NOTA

Si trabaja en modo pista de tempo, asegúrese de que el formato de visualización de la regla de la ventana de **Proyecto** está en **Compases+Tiempos**. De otra forma puede obtener resultados confusos.

Si activa **Activar pista de tempo** en la barra de **Transporte**, la curva de la pista de tempo se muestra en el visor de la curva de tempo.

Si conoce el tempo de su música, puede ajustar el valor del tempo así:

- Añadiendo eventos de tempo en el **Editor de la pista de tempo**.
- Grabando cambios de tempo con el panel **Grabación del tempo** del **Editor de la pista de tempo**.
- Añadiendo eventos de tempo en la pista de tempo.
- Importando pistas de tempo.

Si no conoce el tempo de su música, Cubase le ofrece herramientas para calcularlo y ajustarlo:

- **Panel de detección de tempo**
- Herramienta **Time Warp**
- Diálogo **Procesar compases**
- Diálogo **Procesar tempo**

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar proyectos para cambios de tempo en la página 1069

Configurar proyectos para cambios de tempo

Cuando crea un nuevo proyecto, el tempo del proyecto se ajusta automáticamente al modo de tempo fijo. Si música tiene cambios de tempo, debe establecer su proyecto al modo pista de tempo.

PROCEDIMIENTO

- Para establecer su proyecto al modo pista de tempo, haga uno de lo siguiente:
  - En la barra de **Transporte**, active **Activar pista de tempo**.
  - Seleccione **Proyecto** > **Pista de tempo** y active **Activar pista de tempo**.

RESULTADO

El tempo del proyecto ahora está configurado para obedecer a la pista de tempo.

Todas las pistas que estén establecidas a la base de tiempo musical (relacionadas con tempo) obedecen a cualquier cambio de tempo que añada a la pista de tempo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Base de tiempo de pista en la página 1063
Controles de pista de tempo en la página 160
Editor de la pista de tempo en la página 1064

Configurar una pista de tempo añadiendo cambios de tempo

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Tempo**.
   Se añade la pista de tempo a la lista de pistas.
2. En la pista de tempo, abra el menú emergente **Tipo de los nuevos puntos de tempo** y seleccione una opción.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Seleccionar** y haga clic en la curva de tempo.
   - En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Dibujar** y haga clic y dibuje en el visor de la curva de tempo.

   NOTA

   Si **Ajustar** está activado, esta función determina en qué posiciones de tiempo puede insertar puntos de la curva de tempo.

RESULTADO

Se añade el evento de tempo a la curva de tempo.

Configurar una pista de tempo grabando cambios de tempo

Puede configurar una pista de tempo completa grabando cambios de tempo. Esto es útil si quiere crear ritardandos que suenen naturales, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el proyecto para el que quiera configurar una pista de tempo y comience la reproducción.
2. Seleccione **Proyecto** > **Pista de tempo**.

3. En la barra de herramientas del **Editor de la pista de tempo**, use el panel de **Grabación del tempo** para añadir cambios de tempo sobre la marcha.

   Moviendo el deslizador hacia la derecha, puede subir el tempo del proyecto, moviéndolo hacia la izquierda, puede bajarlo.

RESULTADO

Los cambios de tempo se graban y se añaden a la curva de tempo en el **Editor de la pista de tempo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de herramientas del editor de la pista de tempo en la página 1065

Configurar una pista de tempo a partir del marcado (tapping)

Puede crear una pista de tempo completa basándose en el marcado del tempo sobre audio o MIDI grabado sin metrónomo.

PRERREQUISITO

Ha abierto un proyecto con un archivo de audio o MIDI grabado sin metrónomo. Ha añadido una pista de instrumento y ha cargado un instrumento. Ha conectado y configurado un teclado MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** de la pista de instrumento, desactive **Alternar base de tiempo** para establecer la base de tiempo de la pista a lineal.
2. En la pista de instrumento, active **Habilitar grabación**.
3. En la barra de **Transporte**, active **Grabar**.
4. En el teclado MIDI, marque el tempo tocando una tecla al ritmo de su música.
5. Detenga la grabación y reproduzca las notas MIDI grabadas junto con la grabación original para comprobar si la temporización es correcta.
6. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione la parte MIDI en la ventana del **Proyecto**.
   - Abra la parte MIDI en el **Editor de teclas** y seleccione las notas que quiera usar para el cálculo.
7. Seleccione **MIDI** > **Funciones** > **Calcular tempo de MIDI**.
8. Abra el menú emergente **Valor de nota marcada** para especificar qué tipo de nota marcó durante la grabación.
9. Opcional: Para iniciar el cálculo de la curva de tempo al inicio de un compás, active **Iniciar al inicio de compás**.
10. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

El tempo del proyecto se establece al tempo marcado.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Abra el **Editor de la pista de tempo** para ver y editar la nueva curva de tempo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar All MIDI Inputs (todas las entradas MIDI) en la página 23

Configurar una pista de tempo a partir de la detección de tempo

Puede configurar una pista de tempo completa usando el resultado de una detección de tempo de un evento de audio o de una parte MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione el evento de audio o la parte MIDI que quiera analizar.
2. Seleccione **Proyecto** > **Detección de tempo**.
3. En el **Panel de detección de tempo**, haga clic en **Analizar**.

RESULTADO

- Se añade una pista de tempo al proyecto. En la pista de tempo, los eventos de tempo se crean basándose en el análisis del evento de audio o parte MIDI seleccionado.
- Se añade una pista de tipo de compás al proyecto. En la pista de tipo de compás, se añade un evento de tipo compás con el valor 1/4.
- En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, se selecciona la herramienta **Time Warp**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Dependiendo de la calidad rítmica del material, el análisis puede producir un resultado perfecto instantáneamente. Puede verificar la calidad del análisis activando la claqueta de metrónomo en la barra de **Transporte** y reproduciendo el proyecto. Para corregir el resultado manualmente, use las funciones del **Panel de detección de tempo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Panel de detección de tempo en la página 1075
Corregir el análisis de tempo manualmente en la página 1071

Corregir el análisis de tempo manualmente

Si su música contiene secciones que se tocan con un tempo diferente o con unas características rítmicas especiales, por ejemplo, debe ajustar los eventos de tempo manualmente.

PRERREQUISITO

Ha analizado su material y el **Panel de detección de tempo** todavía está abierto. Se activa el clic del metrónomo.

PROCEDIMIENTO

1. Reproduzca la pista con el material analizado desde el principio y escuche la claqueta.
2. Opcional: Si trabaja con un evento de audio, haga zoom sobre la forma de onda para que pueda comparar los transientes con los eventos de tempo en la pista de tempo.
3. Opcional: Si el primer evento de tempo no colocado correctamente se encuentra al inicio del material, haga clic en el botón de flecha hacia la izquierda en el **Panel de detección de tempo** para cambiar la dirección del reanálisis.
4. Seleccione la herramienta **Time Warp** y mueva hasta la posición correcta el primer evento de tempo que no esté colocado correctamente.

RESULTADO

El material se reanaliza y el tempo se recalcula.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Continúe escuchando el material y corrigiendo eventos de tempo hasta el final. Cierre el **Panel de detección de tempo**.

NOTA

Si su material incluye varias secciones con tempos diferentes, también puede dividir el material en cada cambio mayor de tempo y realizar una detección de tempo para cada sección resultante. Cada sección debe tener por lo menos una duración de 7 segundos.

Editar eventos de tempo

En el **Editor de la pista de tempo**, puede editar los eventos de tempo seleccionados.

Use los siguientes métodos:

- Con la herramienta **Seleccionar**, haga clic y arrastre horizontal y/o verticalmente.
- En la línea de información, ajuste el valor del tempo en el campo **Valor**.

NOTA

Al editar eventos de tempo en las curvas de tempo, asegúrese de que el formato de visualización de la regla de la ventana de **Proyecto** está en **Compases+Tiempos**. De otra forma puede obtener resultados confusos.

Use los siguientes métodos para eliminar eventos de tempo:

- Con la herramienta **Borrar**, haga clic en el evento de tempo.
- Seleccione el evento de tempo y pulse **Retroceso**.

NOTA

No puede eliminar el primer evento de tempo.

Use el siguiente método para cambiar el tipo de curva de tempo:

- En la línea de información, ajuste el tipo de la curva de tempo en el campo **Tipo**.

Ajustar el tempo de un rango

Puede ajustar el tempo de un rango para que coincida con una duración específica o con un tiempo de final.

PROCEDIMIENTO

1. Establezca los localizadores izquierdo y derecho para especificar el inicio y el final del rango que quiera ajustar.
2. Seleccione **Proyecto** > **Pista de tempo**.
3. Haga clic en **Abrir diálogo Procesar tempo**.
4. Abra el menú emergente **Formato de visualización de tiempo** y seleccione un formato de visualización de tiempo para el nuevo rango.
5. En la sección **Nuevo rango**, introduzca un nuevo tiempo de final o una nueva duración para el rango.
6. Haga clic en **Proceso**.

RESULTADO

El rango se ajusta para que coincida con el nuevo tiempo de final o la nueva duración. La pista de tempo se ajusta para mostrar el nuevo tempo del rango.

Configurar un tempo fijo de proyecto

Si su música no contiene cambios de tempo, y la pista de tempo está desactivada, puede configurar un tempo fijo para su proyecto.

Cuando la pista de tempo está desactivada, la curva de la pista de tempo se vuelve de color gris. El tempo fijo se muestra con una línea horizontal en el visor de la curva de tempo.

Si conoce el tempo de su música, puede ajustar el valor del tempo en las siguientes áreas:

- El campo **Tempo** en la barra de **Transporte**
- El campo **Tempo actual** en la barra de herramientas del **Editor de la pista de tempo**
- El campo **Tempo actual** en la pista de tempo

Si no conoce el tempo de su música, use una de las siguientes herramientas para calcularlo y ajustarlo:

- **Calculadora de tempo**
- **Calcular tempo de MIDI**
- **Ajustar el tempo del proyecto a partir de un loop**

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ajustar el tempo del proyecto a partir de una grabación en la página 1073
Ajustar el tempo del proyecto marcándolo (tapping) en la página 1073
Ajustar el tempo del proyecto a partir de un loop de audio en la página 1074

Ajustar el tempo del proyecto a partir de una grabación

Puede calcular el tempo del audio o MIDI grabado sin metrónomo con la **Calculadora de tempo** y establecerlo como tempo del proyecto.

PRERREQUISITO
La **Pista de tempo** está desactivada, es decir, el modo de tempo está ajustado a **Fijo**.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, seleccione la herramienta **Selección de rango**.
2. En el visor de eventos, haga una selección que cubra un número exacto de tiempos de la grabación.
3. Seleccione **Proyecto** > **Calculadora de tempo**.
4. En el campo de valor **Tiempos**, introduzca el número de tiempos que abarca la selección.
   El tempo calculado se muestra en el campo **BPM**.
5. En la sección **Insertar tempo en la pista de tempo**, haga clic en **Al inicio de la pista de tempo**.

RESULTADO
El tempo del proyecto se establece al tempo calculado a partir de su grabación.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Calculadora de tempo en la página 1075

Ajustar el tempo del proyecto marcándolo (tapping)

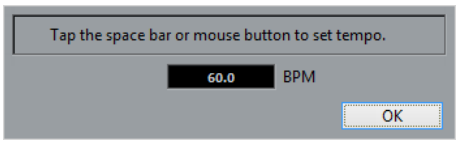
Puede establecer el tempo del audio o MIDI grabado sin metrónomo marcándolo.

PRERREQUISITO

La pista de tempo está desactivada, es decir, el modo de tempo está ajustado a **Fijo**.

PROCEDIMIENTO

1. Active la reproducción.
2. Seleccione **Proyecto** > **Calculadora de tempo**.
3. Haga clic en **Marcar tempo**.
   Se abre la ventana **Marcar tempo**.



4. Use **Espacio** para marcar el tempo de la grabación que se reproduce.
   En el campo **BPM**, el tempo calculado se actualiza cada vez que lo marca.
5. Haga clic en **Aceptar** para cerrar la ventana.
   El tempo marcado se muestra en el campo **BPM** de la **Calculadora de tempo**.
6. Haga clic en uno de los botones de la sección **Insertar tempo en la pista de tempo** para insertar el tempo calculado en la pista de tempo.

RESULTADO

El tempo del proyecto se establece al tempo marcado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar un tempo fijo de proyecto en la página 1073

Ajustar el tempo del proyecto a partir de un loop de audio

Puede establecer el tempo del proyecto a partir del tempo de un loop de audio.

PRERREQUISITO

Su proyecto contiene un loop de audio que no está en **Modo musical**.

PROCEDIMIENTO

1. En la regla de la ventana de **Proyecto**, ajuste el localizador izquierdo al inicio del loop de audio.
2. Ajuste el localizador derecho al final del último compás.
   No es necesario que coincida con el final del loop de audio, pero sí con su número de compases.
3. Seleccione el loop de audio.
4. Seleccione **Audio** > **Avanzado** > **Ajustar al tempo del evento**.
   Se le pregunta si quiere establecer el tempo global del proyecto.
5. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en **Sí** para ajustar el tempo del proyecto globalmente.
   - Haga clic en **No** para ajustar el tempo del proyecto solo en la sección del evento de audio.

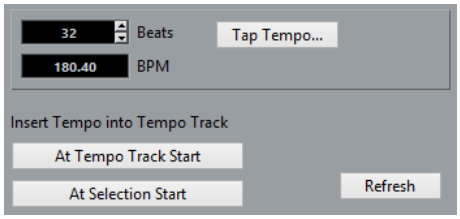
RESULTADO

El tempo del proyecto se establece al tempo calculado en el loop de audio.

Calculadora de tempo

La **Calculadora de tempo** es una herramienta para calcular el tempo del audio o MIDI grabado sin metrónomo. También le permite establecer el tempo pulsando repetidamente sobre «Marcar tempo».

- Para abrir la **Calculadora de tempo** en una grabación de audio o MIDI, seleccione **Proyecto** > **Calculadora de tempo**.



Tiempos

Le permite introducir el número de compases de la sección seleccionada de su grabación.

BPM

Muestra el tempo calculado para la selección.

Marcar tempo

Abre una ventana en la que puede especificar un tempo marcándolo.

Al inicio de la pista de tempo

Si su proyecto está en modo de pista de tempo, el tempo calculado se establece como el primer punto de la curva de tempo. Si su proyecto está en modo de tempo fijo, el tempo calculado se establece para todo el proyecto.

Al inicio de la selección

Si su proyecto está en modo de pista de tempo, el tempo calculado se establece como un nuevo evento de tempo al inicio de la selección.

Actualizar

Le permite recalcular el tempo. Esto es útil si ajusta la selección, por ejemplo.

Detección de tempo

Puede detectar el tempo de cualquier contenido musical rítmico, incluso si no se ha grabado con un clic de metrónomo o si contiene desvíos de tempo.

Detectar el tempo de material musical es útil en los siguientes casos:

- Si quiere que sus pistas de audio o MIDI obedezcan al tempo del material grabado sin metrónomo.
- Si quiere ajustar el material grabado sin metrónomo al tempo del proyecto.

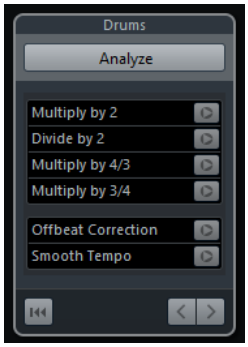
Para realizar una detección de tempo, se deben cumplir los siguientes requisitos:

- El evento de audio o la parte MIDI deben durar, por lo menos, 7 segundos.
- El material tiene que tener tiempos o ritmos discernibles.

Panel de detección de tempo

El **Panel de detección de tempo** le permite analizar el tempo de eventos de audio o partes MIDI.

- Para abrir el **Panel de detección de tempo** de un evento de audio o de una parte MIDI, seleccione el evento o la parte y seleccione **Proyecto** > **Detección de tempo**.



Nombre

Muestra el nombre del evento o parte seleccionados.

Analizar

Inicia la detección de tempo.

Multiplicar por 2

Le permite doblar el tempo detectado. Esto es útil si su material es el doble de rápido que el tempo detectado.

Dividir por 2

Le permite dividir por la mitad el tempo detectado. Esto es útil si su material es la mitad de rápido que el tempo detectado.

Multiplicar por 4/3

Le permite ajustar el tempo detectado con un factor de 4/3. Esto es útil si su material contiene notas punteadas o tresillos y el algoritmo detecta 3 tiempos donde se esperan 4.

Multiplicar por 3/4

Le permite ajustar el tempo detectado con un factor de 3/4. Combinado con **Multiplicar por 2** es útil si el tipo de compás real es 2/4 y el algoritmo detecta tiempos 6/8 o viceversa.

Corrección offbeat

Le permite desplazar los eventos de tempo detectados la mitad de un tiempo. Esto es útil para el material en el que el offbeat es tan dominante que el algoritmo lo confunde con un upbeat (anacrusa).

Suavizar tempo

Le permite relanzar el análisis de tempo y eliminar puntas o cambios de tempo irregulares del material que ya tiene un tempo regular. Esto es útil si se detectaron cambios de tempo irregulares, incluso cuando usted sabía que el material tenía un tiempo más o menos regular.

Reiniciar el resultado del análisis

Restablece los datos del análisis.

Dirección de los botones de reanálisis

Cuando corrige la curva de tempo detectada reanalizándola manualmente, estos botones le permiten cambiar la dirección en la que se analiza el material. Para reanalizar el inicio de la curva de tempo, active el botón de flecha izquierda.

Exportar una pista de tempo

Puede exportar una pista de tempo como archivo XML para usarla en otros proyectos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Exportar** > **Pista de tempo**.
2. En el diálogo de archivo que se abre, especifique un nombre y una ubicación para el archivo.
3. Haga clic en **Guardar**.

RESULTADO

La información de la pista de tempo se guarda, junto con los eventos de tipo de compás, con la extensión de archivo **.smt**.

Importar una pista de tempo

Puede importar una pista de tempo de otro proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Importar** > **Pista de tempo**.
2. En el diálogo de archivos que se abre, navegue hasta el archivo que quiera importar.
3. Haga clic en **Abrir**.

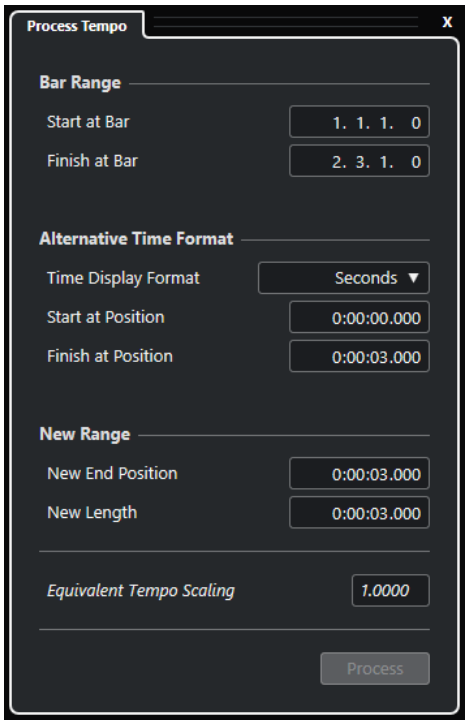
RESULTADO

Se importa la pista de tempo a su proyecto junto con los eventos de tipo de compás. Se reemplazan todos los datos de la pista de tempo del proyecto.

Diálogo Procesar tempo

El diálogo **Procesar tempo** le permite ajustar un rango a una duración específica, o ajustar su tiempo de final, con el ajuste automático de la pista de tempo.

- Para abrir el diálogo **Procesar tempo**, active **Activar pista de tempo**, seleccione **Proyecto** > **Pista de tempo** para abrir el **Editor de la pista de tempo**, y haga clic en **Abrir diálogo Procesar tempo**.



Están disponibles las siguientes opciones en la sección **Rango de compás**:

Iniciar en compás
Muestra el tiempo de inicio del rango de localizadores en compases y tiempos.

Acabar en compás
Muestra el tiempo de final del rango de localizadores en compases y tiempos.

Están disponibles las siguientes opciones en la sección **Formato de tiempo alternativo**:

Formato de visualización de tiempo
Le permite seleccionar el formato de tiempo alternativo.

Iniciar en posición
Muestra el tiempo de inicio del rango de localizadores en el formato de tiempo seleccionado.

Acabar en posición
Muestra el tiempo de final del rango de localizadores en el formato de tiempo seleccionado.

Están disponibles las siguientes opciones en la sección **Nuevo rango**:

Nueva posición de final
Muestra el tiempo de final del nuevo rango en el formato de tiempo seleccionado.

Nueva duración
Muestra la duración del nuevo rango en el formato de tiempo seleccionado.

Escalado de tempo equivalente
Muestra el valor de escalado.

Procesar
Aplica el proceso.

Diálogo Procesar compases

El diálogo **Procesar compases** le permite insertar, suprimir, reemplazar o reinterpretar los eventos de tipo de compás ajustando automáticamente los eventos de tipo de compás y tempo.

- Para abrir el diálogo **Procesar compases**, seleccione **Proyecto** > **Pista de tempo** para abrir el **Editor de la pista de tempo**, y haga clic en **Abrir diálogo Procesar compases**.



Están disponibles las siguientes opciones:

Iniciar en compás

Le permite especificar una posición de inicio para el proceso.

Duración en compases

Le permite especificar una duración para el proceso.

Tipo de proceso

Le permite seleccionar un tipo de proceso:

- **Insertar compases**

  Inserta compases vacíos con el **Tipo de compás** especificado en la posición **Posición del compás inicial del proceso**.
- **Suprimir compases**

  Suprime el compás en la posición **Posición del compás inicial del proceso**.
- **Reinterpretar compases**

  Reinterpreta compases con el **Tipo de compás** especificado en la posición **Posición del compás inicial del proceso**. Sin embargo, la reproducción de las notas no se ve alterada.
- **Reemplazar compases**

  Reemplaza compases en la posición **Posición del compás inicial del proceso**.

Tipo de compás

Le permite especificar el tipo de compás que se usa en las acciones **Insertar compases**, **Reinterpretar compases** y **Reemplazar compases**.

Procesar

Aplica el tipo de proceso especificado.

Time Warp

La herramienta **Time Warp** le permite ajustar posiciones musicales de eventos o partes a posiciones de tiempo.

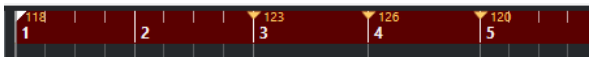
- Puede ajustar posiciones con material basado en tiempo musical a posiciones en el tiempo.

- Puede hacer coincidir material con una base de tiempo musical con material con una base de tiempo lineal.

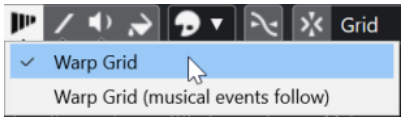
NOTA

La herramienta **Time Warp** puede crear valores de tempo de hasta 360 BPM.

Si activa **Time Warp** en la barra de herramientas, la regla muestra los eventos de tempo como banderas con valores de tempo.



Si hace clic en **Time Warp** de nuevo, se abre un menú emergente en el que puede seleccionar uno de los siguientes modos:



- **Manipular rejilla**

  Si usa la herramienta **Time Warp** en este modo, se conservan las posiciones de tiempo absolutas de todas las pistas que están en base de tiempo musical.
- **Manipular rejilla (los eventos musicales acompañan)**

  Si usa la herramienta **Time Warp** en este modo, todas las pistas que están en base de tiempo musical obedecen y siguen los cambios.

Cuando hace clic con herramienta **Time Warp**, se ajusta (encaja) a la rejilla de tempo de la ventana. Si quiere que la herramienta **Time Warp** se ajuste a un marcador o al inicio o final de un evento en su lugar, active **Ajustar** y el **Tipo de ajuste** a **Eventos**.

Ajustar posiciones musicales a posiciones de tiempo

Puede ajustar posiciones musicales a posiciones en el tiempo con la herramienta **Time Warp**.

PRERREQUISITO

El modo pista de tempo está activado. **Ajustar** está activado y ha seleccionado un **Tipo de ajuste** apropiado.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, haga clic en **Time Warp**.

   La regla se ajusta automáticamente al formato **Compases+Tiempos**.
2. En el visor de eventos, encuentre la posición musical que quiera ajustar y arrastre la posición de tiempo para que coincidan.

   Ésta puede ser el inicio del evento, un golpe dentro del evento, etc.
3. Suelte el botón del ratón.

RESULTADO

La posición musical se ajusta a la posición de tiempo, y se cambia el valor del tempo del último evento de tempo antes de la posición del clic. Si existen eventos de tempo posteriores, se crea un nuevo evento de tempo en la posición del clic.

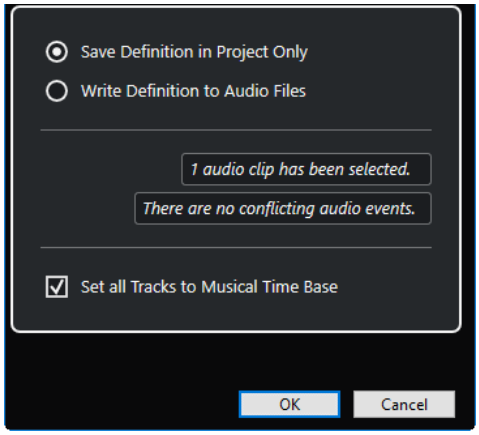
VÍNCULOS RELACIONADOS

Modos de tempo del proyecto en la página 1063
Time Warp en la página 1079

Diálogo Ajustar definición desde tempo

El diálogo **Ajustar definición desde tempo** le permite ajustar audio grabado sin metrónomo para que obedezca un tempo específico.

- Para abrir el diálogo **Ajustar definición desde tempo** de una grabación de audio, seleccione **Audio** > **Avanzado** > **Ajustar definición desde tempo**.



Guardar definición solo en proyecto

Guarda la información de tempo solo en el archivo de proyecto.

Escribir definición a archivos de audio

Escribe la información de tempo a los archivos de audio seleccionados. Esto es útil si quiere usarlos en otros proyectos junto con la información de tempo.

Ajustar todas las pistas al tiempo de base musical

Ajusta todas las pistas al tiempo de base musical. Si esto está desactivado, solo se establecen a la base de tiempo musical las pistas con los eventos seleccionados.

Ajustar el tempo del audio al tempo del proyecto

Puede ajustar el tempo de audio grabado sin metrónomo al tempo del proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los eventos de audio que quiera ajustar al tempo del proyecto.
2. Seleccione **Audio** > **Avanzado** > **Ajustar definición desde tempo**.
3. Opcional: Ajuste las opciones.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

La información del tempo se copia al audio y las pistas se ajustan a la base de tiempo musical. Esto se consigue aplicando warping a los eventos. El **Modo musical** está activado en los eventos de audio. Las pistas de audio ahora obedecen los cambios de tempo del proyecto.

Eventos de tipo de compás

Puede configurar uno o más tipos de compás en un proyecto.

Puede configurar el evento de tipo de compás de su proyecto en el panel de **Transporte**. Puede añadir más eventos de tipo de compás en el **Editor de la pista de tempo**.

Los eventos de tipo de compás pueden tener patrones de claqueta asignados. Estos le permiten crear diferentes ritmos para la claqueta de metrónomo. Puede crear un patrón de claqueta de tresillo para un tipo de compás 4/4, por ejemplo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Barra de herramientas de la ventana de Proyecto en la página 46
Barra de transporte en la página 60
Pista de compás en la página 158
Añadir eventos de tipo de compás en el editor de la pista de tempo en la página 1082
Configurar un patrón de claqueta para un evento de tipo de compás en la página 1083

Añadir eventos de tipo de compás en el editor de la pista de tempo

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto** > **Pista de tempo** para abrir el **Editor de la pista de tempo**.
2. Seleccione **Dibujar** en la barra de herramientas y, en el visor de tipos de compás, haga clic en la posición de tiempo en la que quiera insertar el evento de tipo de compás.
3. Edite el numerador y el denominador para cambiar el valor del evento de tipo de compás.

   NOTA

   También puede seleccionar el evento de tipo de compás y editar el valor del tipo de compás en la línea de información.

RESULTADO

El evento de tipo de compás se añade en la posición de tiempo especificada. Los visores de línea de tiempo y de tipo de compás de la ventana de **Proyecto** y los editores reflejan los cambios.

Añadir eventos de tipo de compás a la pista de compás

Puede añadir varios eventos de tipo de compás a un proyecto. Esto es útil si quiere cambiar el tipo de compás en un compás específico, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto** > **Añadir pista** > **Tipo compás**.

   Se añade la pista de tipo de compás a la lista de pistas.
2. Seleccione **Dibujar** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** y, en la pista de compás, haga clic en la posición de tiempo en la que quiera insertar el evento de tipo de compás.
3. Edite el numerador y el denominador para cambiar el valor del evento de tipo de compás.

RESULTADO

El evento de tipo de compás se añade en la posición de tiempo especificada. Los visores de línea de tiempo y de tipo de compás de la ventana de **Proyecto** y los editores reflejan los cambios.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pista de compás en la página 158

Configurar un patrón de claqueta para un evento de tipo de compás

Para cada evento de compás de su proyecto puede configurar un patrón de claqueta de metrónomo.

PROCEDIMIENTO

1. Haga doble clic en el signo de más para abrir el **Editor de patrones de claqueta**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Abra el menú emergente **Patrón** y seleccione uno de los presets.
   - Use el ajuste de **Claquetas** para definir el número de clics que quiere oír, y haga clic en el visor de eventos para configurar un nuevo patrón de claqueta.
3. Cuando haya acabado, haga clic fuera del **Editor de patrones de claqueta** para cerrarlo.
4. Repita esto para cada evento de compás para el que quiera configurar un patrón de claqueta.

RESULTADO

Si reproduce el proyecto y activa la claqueta de metrónomo, las diferentes partes del proyecto usan los patrones de claqueta definidos. El **Editor de patrones de claqueta**, en la **Barra de transporte**, muestra el patrón en la posición del cursor del proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Editor de patrones de claqueta en la página 260

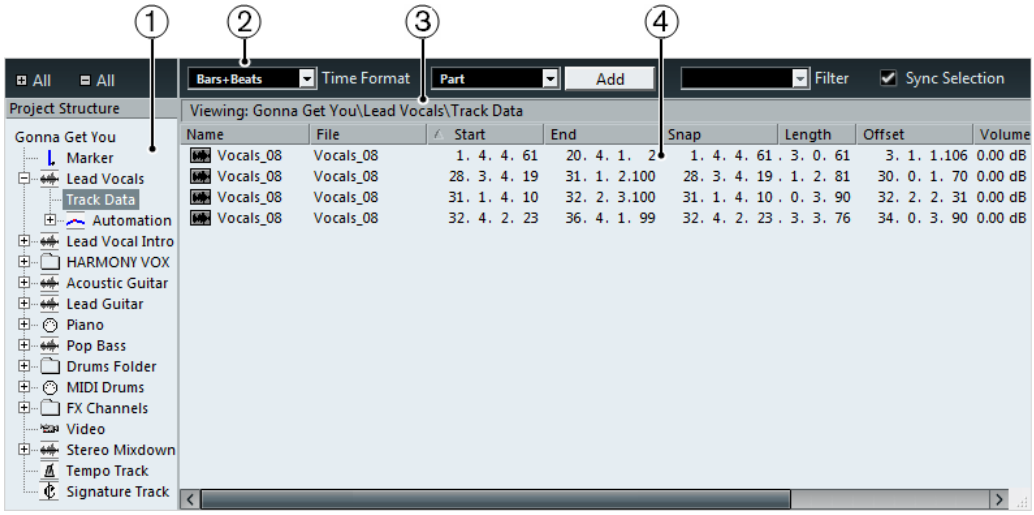
Buscador del Proyecto

El **Buscador del Proyecto** le ofrece una representación del proyecto en forma de lista. Le permite ver y editar todos los eventos de todas las pistas.

- Para abrir el **Buscador del Proyecto**, seleccione **Proyecto** > **Buscador**.

  NOTA

  El **Buscador del Proyecto** puede estar abierto mientras esté trabajando en otras ventanas. Cualquier cambio hecho en la ventana de **Proyecto** o en un editor se refleja inmediatamente en el **Buscador del Proyecto** y viceversa.



1 Estructura del proyecto

Le permite seleccionar tipos específicos de pistas para verlas y editarlas en el visor de eventos.

2 Barra de herramientas

Contiene herramientas y ajustes para la edición.

3 Línea de información

Muestra información acerca del elemento seleccionado.

4 Visualización de eventos

Le permite ver y editar el elemento seleccionado.

Barra de herramientas del buscador del proyecto

La barra de herramientas contiene herramientas y ajustes para hacer ediciones en el **Buscador del Proyecto**.

+/- Todo

Abre/Cierra todas las carpetas de la lista de **Estructura del proyecto**.

Formato de tiempo

Le permite cambiar el formato del visor de tiempo en el **Buscador del Proyecto**.

Pista/Parte/Evento

Muestra lo que se añade cuando hace clic en **Añadir**.

Añadir

Añade el tipo de pista, parte o evento que se muestra en el menú emergente de la izquierda.

Filtro

Le permite filtrar el visor de eventos según el tipo de evento.

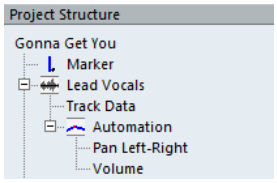
Selección sincronizada

Enlaza la selección del **Buscador del Proyecto** con la selección de la ventana del **Proyecto**. Esto le permite tener localizados los eventos en las dos ventanas.

Estructura del proyecto

La **Estructura del proyecto** le permite seleccionar tipos específicos de pistas para verlas y editarlas en el visor de eventos. Dependiendo de qué tipo de pista seleccione, puede que haya diferentes elementos disponibles en la **Estructura del proyecto**.

Datos de pista



Si selecciona **Datos de pista**, la **Estructura del proyecto** muestra eventos de audio y/o partes de audio, que a su vez pueden contener eventos de audio o partes MIDI, que a su vez pueden contener eventos MIDI.

Datos de pista está disponible en las pistas de audio y en las pistas MIDI.

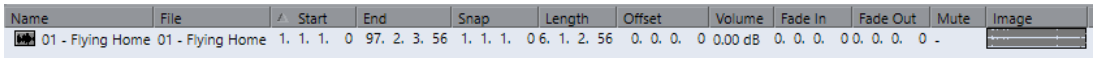
Automatización

Seleccionar **Automatización** en la **Estructura del proyecto** muestra los eventos de automatización de la pista, si hay.

Cada elemento de **Automatización** de la **Estructura del proyecto** tiene subentradas para cada parámetro automatizado.

Visualización de eventos

El visor de eventos del **Buscador del Proyecto** le permite ver y editar el elemento seleccionado.



NOTA

No todas las columnas están disponibles para todos los eventos. Puede reordenar las columnas haciendo clic en su encabezado y arrastrando hacia la izquierda o hacia la derecha.

Nombre

Haga doble clic en el nombre para cambiarlo. No puede cambiar los nombres de los localizadores izquierdo y derecho.

Eventos de audio: Haga doble clic sobre la imagen de forma de onda para abrir el evento en el **Editor de muestras**.

Partes de audio: Haga doble clic sobre la imagen de forma de onda para abrir el evento en el **Editor de audio**.

Partes MIDI: Haga doble clic sobre la imagen de parte para abrir el evento en el **Editor de teclas**.

Archivo

Eventos de audio: El nombre del archivo de audio referenciado por clip de audio del evento.

Tipo

Eventos MIDI: El tipo del evento MIDI.

Pista de tempo: El tipo de la curva de tempo.

Inicio

La posición de inicio del evento.

Final

La posición de final del evento.

Posición

La posición de un evento.

Tempo

El valor de tempo de un evento de tempo.

Tipo de compás

El valor de tipo de compás de un evento de tipo de compás.

Compás

El compás de un evento de tipo de compás.

Patrón

El patrón de la claqueta de un evento de tipo de compás.

Ajustar

Eventos de audio: La posición del punto de ajuste del evento. Ajuste este valor para mover el evento de audio.

Duración

La duración del evento.

Desplazamiento

La posición de inicio del evento en el clip.

NOTA

Si el evento ya reproduce todo el clip, este valor no se podrá ajustar.

Volumen

El volumen del evento.

Fundido de entrada/Fundido de salida

La duración de los fundidos de entrada y salida, respectivamente.

NOTA

Si añade un fundido, se crea un fundido lineal. Si ajusta la duración de un fundido existente, se conserva la forma anterior.

Enmudecer

Enmudece o desenmudece el evento.

Imagen

Eventos de audio: Muestra una imagen de la forma de onda del evento.

Editar datos Note Expression

En el **Buscador del Proyecto** puede ver y editar los eventos de controlador MIDI o eventos VST 3 de una nota MIDI con datos note expression.

PROCEDIMIENTO

1. En la **Estructura del proyecto**, seleccione el subelemento **Note Expression** de la nota MIDI que quiera ver o editar.

   En el visor de eventos, se listan todos los controladores MIDI o eventos VST 3 con los datos note expression.
2. En el visor de eventos, edite los valores de parámetros.

RESULTADO

Los eventos se cambian en consecuencia.

EJEMPLO

Si introdujo un valor de **Inicio** diferente, el evento se mueve.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Note Expression en la página 953

Suprimir eventos

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un evento o una parte en el visor de eventos.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione **Edición** > **Suprimir**.
   - Pulse **Supr** o **Retroceso**.

RESULTADO

Se suprime el evento seleccionado.

IMPORTANTE

No puede suprimir el primer evento de tempo ni el primer evento de tipo de compás del proyecto.

Renderizar audio y MIDI

Puede renderizar material existente a nuevo material de audio.

Puede renderizar lo siguiente:

- Pistas de audio
- Pistas de instrumento
- Eventos o partes de audio en pistas de audio
- Partes MIDI en pistas de instrumento
- Selecciones de rango en pistas de audio o de instrumento
- Selecciones de rango en múltiples pistas de audio o de instrumento

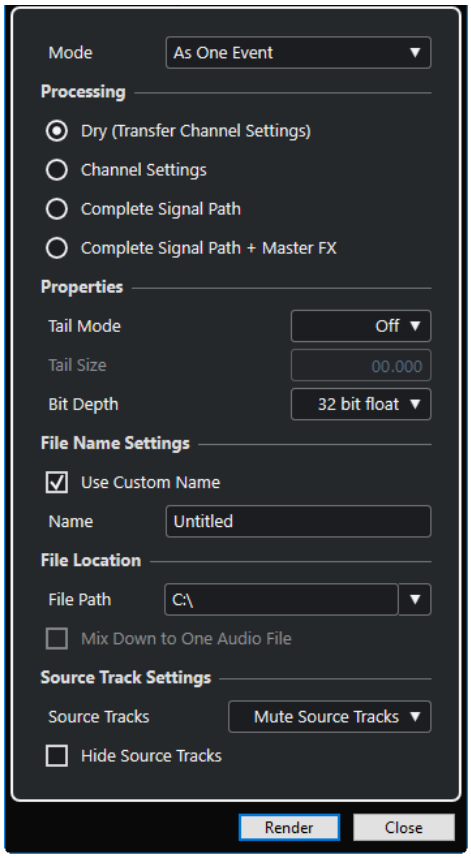
IMPORTANTE

La función renderizar no soporta enrutado de side-chain.

Diálogo Renderizar pistas

El diálogo **Renderizar pistas** le permite personalizar los ajustes de renderizado de pistas.

- Para abrir el diálogo **Renderizar pistas**, deseleccione todos los eventos de la ventana de **Proyecto** y seleccione una o más pistas de audio, pistas de instrumento o pistas MIDI, y seleccione **Edición** > **Render in Place** > **Ajustes de renderizado**.



Están disponibles los siguientes ajustes en la sección **Modo**:

Como eventos separados

Crea una o más pistas que contienen eventos o partes individuales que se guardan como archivos de audio diferentes.

Como eventos en bloque

Crea una o más pistas que contienen eventos/partes adyacentes que se combinan en bloques. Cada bloque se guarda como un archivo de audio aparte.

Como un evento

Crea una o más pistas que contienen los eventos/partes y los combina en un evento/parte. Cada combinación se guarda como un archivo de audio aparte.

Están disponibles los siguientes ajustes en la sección **Procesado**:

Original

Copia todos los efectos y ajustes de panoramización a las pistas de audio nuevas. Las pistas de audio resultantes conservan los formatos de sus pistas de origen. Una pista mono da como resultado una pista mono, por ejemplo.

Configuraciones de canal

Renderiza todos los efectos a los archivos de audio resultantes. Esto incluye efectos de inserción, ajustes de channel strip, ajustes de canal de grupo y ajustes de canal de envíos FX. Los ajustes de panorama se transfieren a las nuevas pistas de audio. Las pistas de audio resultantes conservan los formatos de sus pistas de origen. Una pista mono da como resultado una pista mono, por ejemplo.

Ruta completa de la señal

Renderiza la ruta de la señal completa a los nuevos archivos de audio, incluyendo todos los ajustes de canal, ajustes de canal de grupo, ajustes de envío de FX y ajustes de panorama. La nueva pista de audio se crea sin efectos. Los ajustes del panoramizador de balance estéreo están activados. El formato del archivo de audio resultante viene determinado por el canal de salida de la pista de origen. Una pista mono que está enrutada a un bus estéreo da como resultado un archivo de audio estéreo.

Ruta completa de la señal + Master FX

Renderiza toda la ruta entera de la señal y los ajustes del bus maestro en los archivos de audio resultantes. Esto incluye todos los ajustes de canal, ajustes de canales de grupo, ajustes de canales de envío de FX, y ajustes de panorama. El formato del archivo de audio resultante viene determinado por el canal de salida de la pista de origen. Una pista mono que está enrutada a un bus estéreo da como resultado un archivo de audio estéreo.

Están disponibles los siguientes ajustes en la sección **Propiedades**:

Modo cola

Le permite ajustar el modo cola a **Compases y tiempos**, **Segundos** o **Desact.**.

Duración de cola

Le permite especificar una duración de cola para los archivos renderizados. Esto añade un trozo al final del archivo renderizado para permitir a la reverb y al retardo (echo) desvanecerse por completo.

Profundidad de bits

Le permite ajustar la profundidad de bits del archivo resultante.

Están disponibles los siguientes ajustes en la sección **Ajustes de nombre de archivo**:

Usar nombre personalizado

Activa el uso de nombres personalizados para los archivos renderizados.

Nombre

Le permite introducir un nombre personalizado para los archivos renderizados.

Están disponibles los siguientes ajustes en la sección **Ubicación del archivo**:

Ruta de archivo

Le permite seleccionar una carpeta personalizada en la que se renderizan los archivos `.wav` resultantes.

Mezclar a un archivo de audio

Crea un archivo de audio a partir de todo su material origen. Esta opción solo está disponible si se seleccionan varias pistas y **Original (Transferir ajustes de canal)** está desactivado.

Están disponibles los siguientes ajustes en la sección **Ajustes de pistas de origen**:

Pistas de origen

- **Mantener pistas de origen intactas**

  Mantiene las pistas de origen intactas.
- **Enmudecer pistas origen**

  Enmudece automáticamente las pistas de origen.
- **Desactivar pistas origen**

  Desactiva las pistas de origen. Esta opción libera recursos de CPU y RAM, y por lo tanto es similar a la función **Congelar**. Para volver a activar las pistas, haga clic derecho en la pista desactivada para abrir el menú contextual y seleccione **Activar pista**.
- **Eliminar pistas de origen**

  Elimina las pistas de origen de la lista de pistas.

Ocultar pistas origen

Oculta las pistas de origen después de renderizar. Para mostrar las pistas de origen de nuevo, seleccione la pestaña **Visibilidad** en la ventana de **Proyecto** y seleccione la pista que quiera mostrar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Control de panorama en la página 390

Renderizar pistas

Puede renderizar pistas seleccionadas a través del diálogo **Renderizar pistas** o directamente usando el comando **Renderizar (con ajustes actuales)**.

PROCEDIMIENTO

1. Deseleccione todos los eventos.
2. Seleccione una o más pistas de audio, MIDI, o de instrumento.
3. Seleccione **Edición** > **Render in Place** > **Ajustes de renderizado**.
4. Especifique las opciones de renderizado.
5. Haga clic en **Renderizar**.

RESULTADO

Todo el material origen seleccionado se procesa según a sus ajustes de renderizado. Sus opciones de renderizado se guardan y usan en todas las operaciones de renderizado futuras.

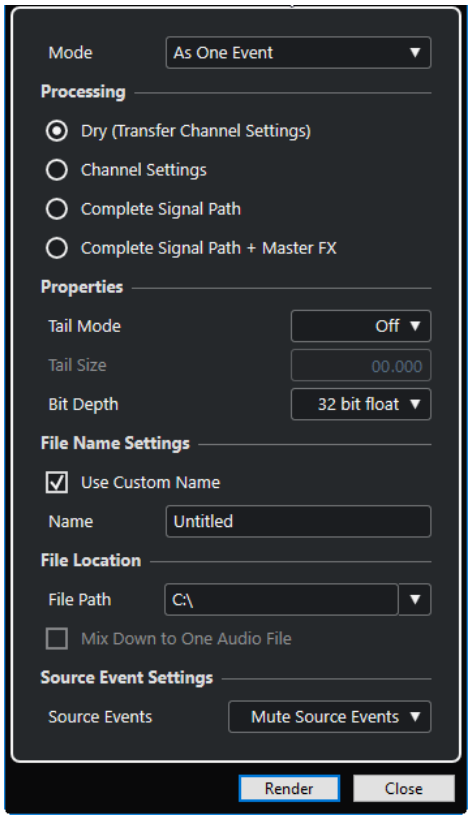
NOTA

También puede iniciar la operación de renderizado directamente seleccionando **Edición** > **Render in Place** > **Renderizar (con ajustes actuales)**.

Diálogo Renderizar selección

Puede renderizar selecciones de eventos de audio y/o partes MIDI con los ajustes por defecto o con ajustes personalizados. El diálogo **Renderizar selección** le permite personalizar los ajustes de renderizado de selección.

- Para abrir el diálogo **Renderizar selección**, seleccione un rango y seleccione **Edición** > **Render in Place** > **Ajustes de renderizado**.



Están disponibles los siguientes ajustes en la sección **Modo**:

Como eventos separados

Crea una o más pistas que contienen eventos o partes individuales que se guardan como archivos de audio diferentes.

Como eventos en bloque

Crea una o más pistas que contienen eventos/partes adyacentes que se combinan en bloques. Cada bloque se guarda como un archivo de audio aparte.

Como un evento

Crea una o más pistas que contienen los eventos/partes y los combina en un evento/parte. Cada combinación se guarda como un archivo de audio aparte.

Están disponibles los siguientes ajustes en la sección **Procesado**:

Original

Copia todos los efectos y ajustes de panoramización a las pistas de audio nuevas. Las pistas de audio resultantes conservan los formatos de sus pistas de origen. Una pista mono da como resultado una pista mono, por ejemplo.

Configuraciones de canal

Renderiza todos los efectos a los archivos de audio resultantes. Esto incluye efectos de inserción, ajustes de channel strip, ajustes de canal de grupo y ajustes de canal de envíos FX. Los ajustes de panorama se transfieren a las nuevas pistas de audio. Las pistas de audio resultantes conservan los formatos de sus pistas de origen. Una pista mono da como resultado una pista mono, por ejemplo.

Ruta completa de la señal

Renderiza la ruta de la señal completa a los nuevos archivos de audio, incluyendo todos los ajustes de canal, ajustes de canal de grupo, ajustes de envío de FX y ajustes de panorama. La nueva pista de audio se crea sin efectos. Los ajustes del panoramizador de balance estéreo están activados. El formato del archivo de audio resultante viene determinado por el canal de salida de la pista de origen. Una pista mono que está enrutada a un bus estéreo da como resultado un archivo de audio estéreo.

Ruta completa de la señal + Master FX

Renderiza toda la ruta entera de la señal y los ajustes del bus maestro en los archivos de audio resultantes. Esto incluye todos los ajustes de canal, ajustes de canales de grupo, ajustes de canales de envío de FX, y ajustes de panorama. El formato del archivo de audio resultante viene determinado por el canal de salida de la pista de origen. Una pista mono que está enrutada a un bus estéreo da como resultado un archivo de audio estéreo.

Están disponibles los siguientes ajustes en la sección **Propiedades**:

Modo cola

Le permite ajustar el modo cola a **Compases y tiempos**, **Segundos** o **Desact.**.

Duración de cola

Le permite especificar una duración de cola para los archivos renderizados. Esto añade un trozo al final del archivo renderizado para permitir a la reverb y al retardo (echo) desvanecerse por completo.

Profundidad de bits

Le permite ajustar la profundidad de bits del archivo resultante.

Están disponibles los siguientes ajustes en la sección **Ajustes de nombre de archivo**:

Usar nombre personalizado

Activa el uso de nombres personalizados para los archivos renderizados.

Nombre

Le permite introducir un nombre personalizado para los archivos renderizados.

Están disponibles los siguientes ajustes en la sección **Ubicación del archivo**:

Ruta de archivo

Le permite seleccionar una carpeta personalizada en la que se renderizan los archivos `.wav` resultantes.

Mezclar a un archivo de audio

Crea un archivo de audio a partir de todo su material origen. Esta opción solo está disponible si se seleccionan varias pistas y **Original (Transferir ajustes de canal)** está desactivado.

Están disponibles los siguientes ajustes en la sección **Ajustes de eventos de origen**:

Eventos de origen

- **Mantener eventos de origen intactos**
  Mantiene los eventos de origen intactos.
- **Enmudecer eventos de origen**
  Enmudece automáticamente los eventos de origen.

Renderizar selecciones

Puede renderizar selecciones o selecciones de rangos de eventos de audio y/o partes MIDI a través del diálogo **Renderizar selección**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione uno o más eventos de audio y/o partes MIDI o haga una selección de rango.
2. Seleccione **Edición** > **Render in Place** > **Ajustes de renderizado**.
3. En el diálogo **Renderizar selección**, especifique las opciones de renderización.
4. Haga clic en **Renderizar**.

RESULTADO

Todo el material origen seleccionado se procesa según a sus ajustes de renderizado. Sus opciones de renderizado se guardan y usan en todas las operaciones de renderizado futuras.

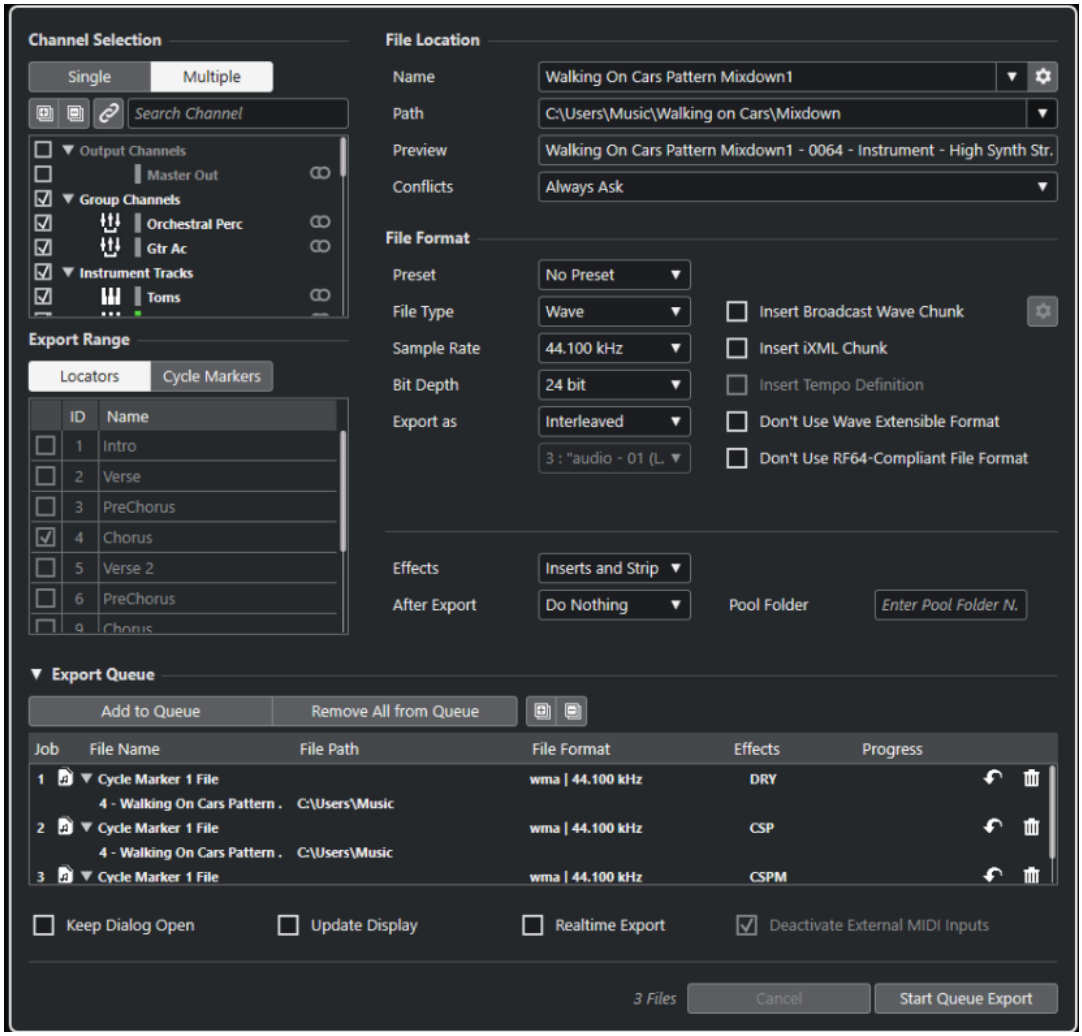
NOTA

También puede iniciar la operación de renderizado directamente seleccionando **Edición** > **Render in Place** > **Renderizar (con ajustes actuales)**.

Exportar mezcla de audio

La función **Exportar mezcla de audio** le permite mezclar y exportar todo el audio contenido entre los localizadores izquierdo y derecho de un proyecto, o en rangos definidos por marcadores de ciclo.

- Para abrir el diálogo **Exportar mezcla de audio**, seleccione **Archivo** > **Exportar** > **Mezcla de audio**.

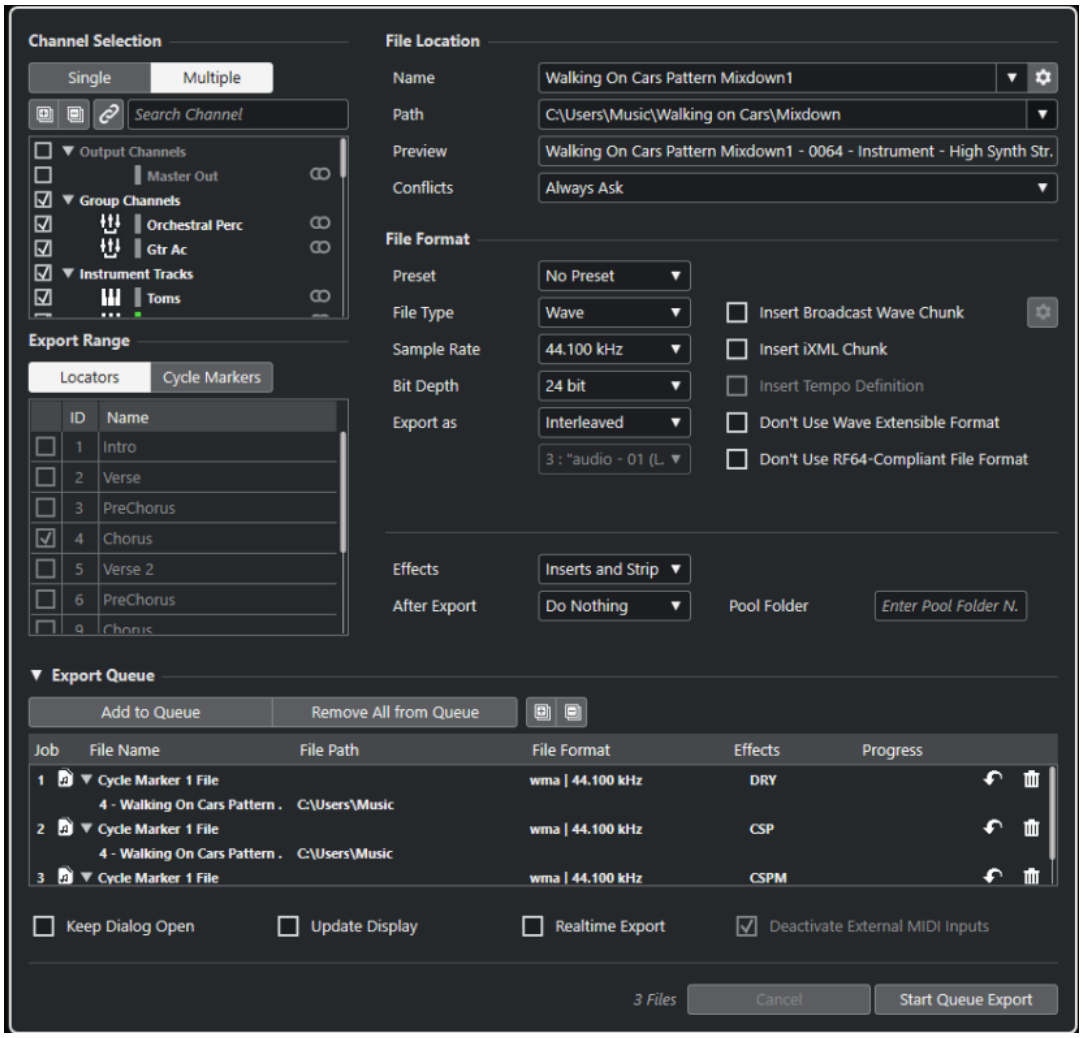


Diálogo Exportar mezcla de audio

El diálogo **Exportar mezcla de audio** le permite configurar cómo se mezcla y se exporta el audio.

- Para abrir el diálogo **Exportar mezcla de audio**, seleccione **Archivo** > **Exportar** > **Mezcla de audio**.

El diálogo **Exportar mezcla de audio** se divide en varias secciones.



Selección de canal

En la sección **Selección de canal**, están disponibles las siguientes opciones:

Único

Le permite exportar un solo canal.

Múltiple

Le permite exportar varios canales.

Expandir todo

Expande todas las categorías de canales en la lista.

Plegar todo

Pliega todas las categorías de canales en la lista.

Sincronizar selección con selección de canal/pista

Filtra la lista de canales según los canales que están seleccionados en **MixConsole** o las pistas que están seleccionadas en la lista de pistas de la ventana de **Proyecto**. Esto solo está disponible si exporta múltiples canales.

NOTA

Para mostrar canales de pistas MIDI que están conectados a un instrumento VST, debe seleccionar el canal VSTi correspondiente en la lista de pistas de la ventana de **Proyecto**.

Buscar canal

Le permite introducir texto para buscar un canal específico por su nombre. Esto es útil si su proyecto contiene un gran número de canales.

Lista de canales

Lista todos los canales que están disponibles en su proyecto. La lista de canales muestra el tipo de canal, el color del canal y la anchura del canal. Active un canal en la lista para exportarlo.

Se tienen en cuenta los ajustes de **MixConsole** y los efectos de inserción. Se crea un archivo individual para cada canal activado.

Rango de exportación

En la sección **Rango de exportación** están disponibles las siguientes opciones:

Localizadores

Le permite exportar el rango de los localizadores.

Marcadores de ciclo

Le permite exportar uno o más rangos de marcadores de ciclo. Se tienen en cuenta los ajustes de **MixConsole**, habilitar grabación y los efectos de inserción. Lista todos los marcadores de ciclo que están disponibles en su proyecto. Active un marcador de ciclo en la lista para exportar el rango que abarca. Se crea un archivo individual para cada rango de marcadores de ciclo activado.

NOTA

Solo se pueden seleccionar los marcadores de ciclo de la pista de marcadores activa.

Cola de exportación

En la sección **Cola de exportación** están disponibles las siguientes opciones:

Añadir a cola

Añade una tarea a la lista de la cola de tareas. Se tienen en cuenta todos los ajustes actuales del diálogo **Exportar mezcla de audio**.

Eliminar todo de la cola

Elimina todas las tareas de la lista de la cola de tareas.

Expandir todo

Expande todas las categorías de tareas en la lista.

Plegar todo

Pliega todas las categorías de tareas en la lista.

Lista de tareas

Lista todas las tareas que añadió a la sección **Cola de exportación**.

Ubicación del archivo

En la sección **Ubicación del archivo** están disponibles las siguientes opciones:

Nombre

Le permite especificar el nombre del archivo de mezcla.

Haga clic en **Opciones de nombre de archivo** para abrir un menú emergente con opciones de nombrado:

- **Usar nombre del proyecto** inserta el nombre del proyecto en el campo **Nombre**.
- **Actualizar automáticamente el nombre** añade un número al nombre de archivo e incrementa el número cada vez que exporta un archivo.

Haga clic en **Configurar esquema de nombrado** para abrir un diálogo en el que puede especificar un esquema de nombrado.

Ruta

Le permite especificar la ruta de archivo para el archivo de mezcla.

Haga clic en **Opciones de ruta** para abrir un menú emergente con las opciones de ruta de archivo:

- **Elegir** abre un diálogo que le permite buscar una ubicación de archivo.
- **Usar carpeta de audio del proyecto** establece la ruta a la carpeta **Audio** de su proyecto.
- **Carpeta de Mixdown del proyecto** establece la ruta a la carpeta **Mixdown** de su proyecto.

  NOTA

  Si activa **Carpeta de Mixdown del proyecto**, la opción **Usar carpeta de audio del proyecto** se desactiva automáticamente.

  La carpeta **Mixdown** se crea automáticamente en su carpeta de proyecto. Se usa por defecto si ninguna información de ruta de exportación está disponible, es decir, si crea un nuevo proyecto vacío, o si carga o crea un proyecto desde una plantilla.

- **Carpetas recientes** le permite seleccionar ubicaciones de archivo seleccionadas recientemente.

  La carpeta **Mixdown** no se añade a la lista de **Carpetas recientes**.
- **Borrar rutas recientes** le permite suprimir todas las ubicaciones de archivo seleccionadas recientemente.

Previsualizar

Muestra el nombre de archivo con el esquema de nombrado aplicado.

Conflictos

La exportación de audio puede causar conflictos de nombres con archivos que ya existen y tienen el mismo nombre. Puede definir cómo se resuelven los conflictos de nombres de archivo:

- **Preguntar siempre** abre un aviso que le permite elegir si se debe sobrescribir un archivo existente o si se debe crear un nuevo nombre de archivo único añadiendo un número incremental.
- **Crear nombre de archivo único** crea un nombre de archivo único añadiendo un número incremental.
- **Sobrescribir siempre** sobrescribe siempre el archivo existente.

Formato de archivo

En la sección **Formato de archivo** están disponibles las siguientes opciones:

Preset

Le permite guardar presets de ajustes de formato de archivo.

- **Ningún preset** le permite exportar su archivo sin aplicar un preset de formato de archivo.
- **Lista de presets** le permite seleccionar un preset de formato de archivo guardado de la lista.
- **Guardar preset** le permite guardar los ajustes de formato de archivo actuales como un preset.
- **Eliminar preset** le permite eliminar el preset seleccionado.
- **Renombrar preset** abre un diálogo en el que puede renombrar el preset seleccionado.

Tipo de archivo

Le permite seleccionar un tipo de archivo para el archivo de mezcla.

Frecuencia de muestreo

Establece la frecuencia de muestreo para el archivo de mezcla.

NOTA

- Solo archivos Wave, AIFF: Si lo ajusta a un valor más bajo que la frecuencia de muestreo del proyecto, la calidad de audio se degrada y se reduce el contenido de frecuencias altas. Si lo ajusta a un valor más alto que la frecuencia de muestreo del proyecto, el tamaño del archivo aumenta sin aumentar la calidad de audio. Para grabar un CD, seleccione 44.100 kHz porque es la frecuencia de muestreo usada en los CDs de audio.

Profundidad de bits (Wave, AIFF, FLAC)

Le permite seleccionar una profundidad de bits para el archivo de mezcla.

Tasa de transferencia (MPEG 1 Layer 3)

Establece la frecuencia de muestreo para el archivo MP3. A mayor tasa de transferencia, mayor calidad tendrá el sonido y más grande será el archivo. Para audio estéreo, se considera que 128 kBit/s ofrece resultados buenos en calidad de audio.

Exportar como

Le permite seleccionar un modo de canal para el archivo de mezcla:

- **Interleaved**

  Le permite exportar un archivo entrelazado.

- **Separar canales**

  Le permite exportar los 2 canales de un bus estéreo, o todos los subcanales de un bus multicanal, como archivos mono individuales.

- **Downmix mono**

  Le permite mezclar todos los subcanales de un canal estéreo o surround o bus a un archivo mono individual.

  Para estéreo, se aplica el **Reparto estéreo** como esté definido en el diálogo **Configuración de proyecto** para evitar el clipping.

  Para surround, los canales se suman y dividen por el número de canales usados (en caso de un canal 5.1 = (L+R+C+LFE+Ls+Rs)/6).

- **Canales L/R a partir de surround**

  Le permite exportar solamente los subcanales izquierdo y derecho de un bus multicanal a un archivo estéreo.

Insertar informaciones de 'Broadcast-Wave' (Wave, AIFF)

Activa la incrustación de información adicional sobre el archivo en formato Broadcast Wave.

NOTA

Activando esta opción creará un archivo Broadcast Wave. Algunas aplicaciones puede que no sean capaces de soportar estos archivos. Si tiene problemas usando el archivo en otra aplicación, desactive **Insertar informaciones de 'Broadcast-Wave'** y vuelva a exportar el archivo de nuevo.

Configurar informaciones de Broadcast Wave (Wave/AIFF)

Abre el diálogo **Información Broadcast Wave** en el que puede introducir la información incrustada.

No usar el formato Wave extendido (Wave)

Desactiva el Wave extendido que contiene metadatos adicionales, tales como la configuración de altavoces.

No usar el formato de archivo conforme con RF64 (Wave)

Desactiva el formato de archivo conforme con RF64 que le permite que los archivos sobrepasen los 4 GB.

Insertar datos iXML (Wave, AIFF)

Incluye metadatos adicionales relacionados con el proyecto, tales como el nombre del proyecto, el autor y la velocidad de cuadro del proyecto.

Insertar definición del tempo (Wave, AIFF)

Esta opción solo está disponible si la opción **Insertar datos iXML** está activada. Le permite incluir la información de tempo de la pista de tempo o de la sección **Definición** del **Editor de muestras** en los datos iXML de los archivos exportados.

Modo de alta calidad (MPEG 1 Layer 3)

Establece el codificador a un modo de remuestreado diferente. Esto le puede dar mejores resultados, dependiendo de sus ajustes. Sin embargo, no le permite seleccionar la **Frec. muestreo**.

Insertar etiqueta ID3 (MPEG 1 Layer 3)

Incluye información de etiqueta ID3 en el archivo exportado.

Editar etiqueta ID3 (MPEG 1 Layer 3)

Abre el diálogo **Configurar etiqueta ID3**, que le permite introducir información acerca del archivo. Esta información se incrusta en el archivo y la mayoría de aplicaciones que reproducen MP3 la pueden mostrar.

Nivel de compresión (FLAC)

Ajusta el nivel de compresión del archivo FLAC. Ya que FLAC es un formato sin pérdida, el nivel tiene más influencia en la velocidad de codificación que en el tamaño del archivo.

Calidad (OggVorbis)

Ajusta la calidad de la codificación de tasa de bits variable. Este ajuste determina entre qué límites podrá variar la tasa de bits. A mayor valor, mayor calidad de sonido, pero también más grandes los archivos.

Efectos

Si activa **Múltiples** en la sección **Selección de canal** para exportar múltiples canales, puede seleccionar una opción para especificar qué proceso aplicar a los archivos exportados.

- **Inserciones y strip**

Incluye efectos de inserción, EQ y otros ajustes de canal. La configuración del canal se exporta postpanoramizada, es decir, los canales mono que están enrutados a un grupo estéreo se exportan como canales estéreos.

- **Desactivado (Dry)**

  Omite efectos de inserción, ajustes de EQ, etc. La configuración del canal se exporta en posición prepanoramizada, es decir, los canales mono que están enrutados a un grupo estéreo se exportan como canales mono.

- **+ Grupos/Envíos (RCS)**

  Incluye efectos de inserción, EQ y otros ajustes de canal. También incluye efectos y ajustes en todos los canales, por ejemplo, canales de grupo y FX, hacia el canal de salida. Se ignoran los ajustes de inserción FX y EQ del canal master. La configuración del canal se exporta postpanoramizada.

- **+ Master/Grupos/Envíos (RCSM)**

  Incluye efectos de inserción, EQ y otros ajustes de canal. También incluye efectos y ajustes en todos los canales, por ejemplo, canales de grupo y FX, hacia el canal de salida y los ajustes de inserción de FX y EQ de los canales de salida. La configuración del canal se exporta postpanoramizada.

Después de exportar

- **Ninguna acción** no hace nada después de exportar.
- **Abrir en WaveLab** abre su archivo mezclado en una versión de WaveLab después de exportar. Para ello es necesario que una versión de WaveLab esté instalada en su ordenador.
- **Crear nuevo proyecto**

  NOTA

  Esta opción solo está disponible en formatos de archivo sin comprimir y si **Usar carpeta de audio del proyecto** está desactivado.

  Crea un nuevo proyecto que contiene una pista de audio para cada canal exportado, así como también la pista de tipo de compás y de tempo del proyecto original.

  Las pistas tendrán el archivo de mezcla correspondiente como evento de audio. Los nombres de pistas serán idénticos a los de los canales exportados. El nuevo proyecto será el proyecto activo.

  El hecho de activar esta opción desactiva las opciones **Insertar en Pool** y **Crear pista de audio**.

- **Crear pista de audio**

  Crea un evento de audio que reproduce el clip en una pista de audio nueva, empezando en el localizador izquierdo. El hecho de activar esta opción también activa la opción **Pool**.

- **Insertar en Pool**

  Importa el archivo de audio resultante automáticamente de nuevo en la **Pool** como un clip. El hecho de desactivar esta opción también desactiva la opción **Crear pista de audio**.

Carpeta Pool

Le permite especificar una carpeta de **Pool** para el clip.

Opciones generales

En la sección inferior están disponibles las siguientes opciones:

Mantener el diálogo abierto

Actívelo para mantener el diálogo abierto después de hacer clic en **Exportar audio**.

Actual. visualización

Actualiza los medidores durante el proceso de exportación. Esto le permite vigilar algún posible clipping, por ejemplo.

Exportación en tiempo real

Le permite exportar la mezcla de audio en tiempo real. La exportación en tiempo real toma al menos el mismo tiempo que una reproducción normal. Actívela para usar efectos o instrumentos externos, o si usa plug-ins VST que necesiten tiempo para actualizarse correctamente durante el mezclado. Para más información, vea la documentación de los plug-ins respectivos.

Durante la exportación en tiempo real de un canal individual, se muestra en el diálogo de progreso el fader de **Volumen**. Le permite ajustar el volumen de la **Control Room**.

NOTA

- Si exporta efectos o instrumentos externos en tiempo real, también debe activar **Monitor** en los canales de audio respectivos.
- Si la velocidad de la CPU y del disco de su ordenador no le permiten exportar todos los canales a la vez en tiempo real, el programa detiene el proceso, reduce el número de canales y empieza de nuevo. Después se exportará el siguiente conjunto de archivos. Esto se repetirá tantas veces como sea necesario para exportar todos los canales seleccionados.

Desactivar entradas MIDI externas

Desactiva las entradas MIDI que tienen lugar en dispositivos externos durante el proceso de exportación.

Exportar audio/Iniciar exportación de cola

Le permite exportar su audio como haya especificado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

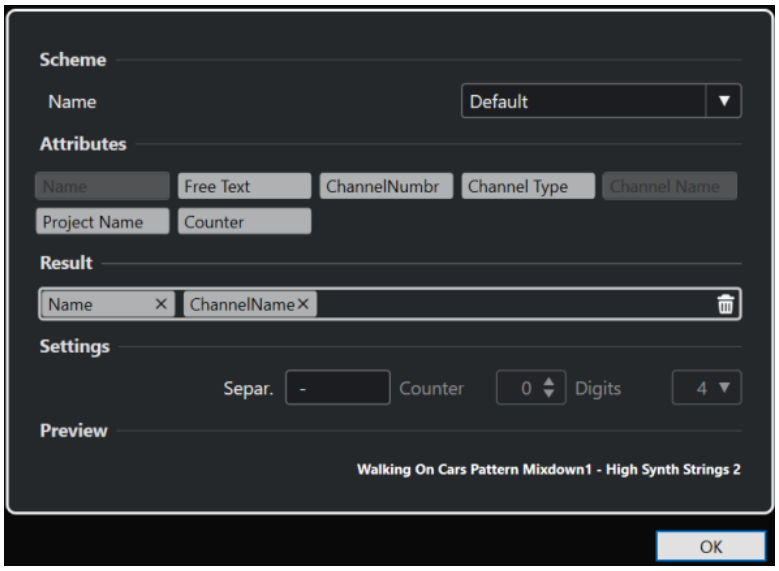
Canales disponibles para exportar en la página 1109
Sección Cola de exportación en la página 1107
Formatos de archivo en la página 1109
Guardar presets de formato de archivo en la página 1116

Diálogo Esquema de nombrado

El diálogo **Esquema de nombrado** le permite definir esquemas de nombrado para el nombre de archivo del material de audio que quiera exportar.

Los atributos de nombrado disponibles en este diálogo dependen del canal que seleccione para exportar.

- Para abrir el diálogo **Esquema de nombrado**, abra el diálogo **Exportar mezcla de audio** y, en la sección **Ubicación del archivo**, a la derecha del campo **Nombre**, haga clic en **Configurar esquema de nombrado**.



Esquema

Le permite guardar y suprimir esquemas de nombrado.

Atributos

Tiene los siguientes atributos de esquemas de nombrado:

- **Nombre**
  Añade el nombre al nombre de archivo resultante.
- **Texto libre**
  Le permite introducir texto libre.
- **Número de canal**
  Añade el número de canal al nombre de archivo resultante.
- **Tipo de canal**
  Añade el tipo de canal al nombre de archivo resultante.
- **Nombre de canal**
  Añade el nombre del canal al nombre de archivo resultante.
- **Nombre de proyecto**
  Añade el nombre del proyecto al nombre de archivo resultante.

Resultado

Le permite depositar los atributos del nombre de archivo y reordenarlos arrastrándolos.

Ajustes

Le permite seleccionar ajustes de separadores y contadores.

- **Separador**
  Separa los atributos unos de otros.
- **Contador**
  El valor desde el que el contador empieza a contar.
- **Dígitos**
  El número de dígitos del valor del contador.

Previsualizar

Muestra una previsualización de sus ajustes actuales.

Definir esquemas de nombrado

Puede definir un esquema de nombrado combinando atributos que determinen la estructura de los nombres de archivos de los archivos de audio exportados.

Dependiendo de los ajustes de la sección **Selección de canal** y de la sección **Rango de exportación**, están disponibles diferentes atributos de nombrado.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Esquema de nombrado**, arrastre hasta 5 atributos a la sección **Resultado**.
   Puede hacer también doble clic sobre un atributo para añadirlo a la sección **Resultado**.
2. Opcional: En la sección **Ajustes**, haga doble clic en el campo de texto **Separador** para cambiar el separador.
   La sección **Preescucha** muestra el esquema de nombrado del archivo según sus ajustes.
3. Opcional: Establezca el **Contador** y el número de **Dígitos**.

   NOTA

   Estas opciones solo están disponibles si añadió el atributo **Contador**.

   El contador empieza a contar a partir de este valor. El ajuste **Dígitos** determina cuántos dígitos contienen los contadores.
4. Opcional: Haga clic en el campo de valor **Nombre**, en la sección **Esquema**, e introduzca un nombre de preset. Pulse **Retorno** para guardar sus ajustes como preset.

   NOTA

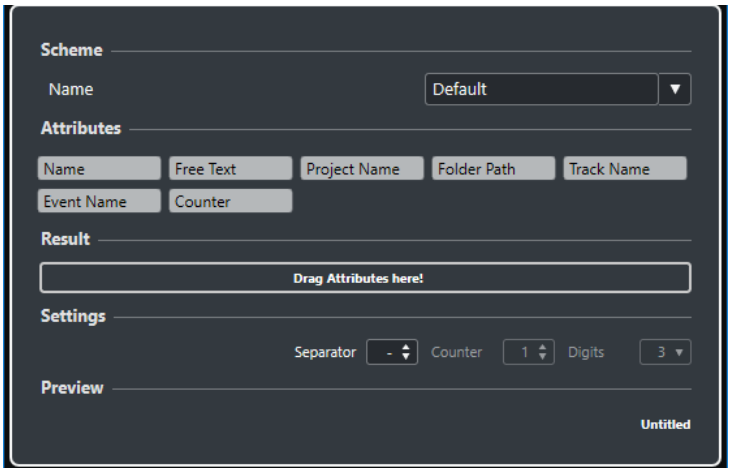
   El preset solo está disponible para los canales que están seleccionados en la sección **Selección de canal**.
5. Haga clic en **Aceptar**.

Introducir texto libre

Puede introducir texto libre que se añade al nombre de archivo de los archivos de audio exportados.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección **Ubicación del archivo** del diálogo **Exportar mezcla de audio**, haga clic en **Configurar esquema de nombrado**.
   Se abre el diálogo de **Esquema de nombrado**.



2. Abra el menú emergente **Esquema** y seleccione **Nuevo esquema**.
3. Haga doble clic en el atributo **Texto libre** para añadirlo al campo **Resultado**.
4. En el campo **Resultado**, haga doble clic en la etiqueta **Texto libre** e introduzca el texto que quiera añadir.
5. Pulse **Retorno** para confirmar sus cambios.
6. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

El texto que ha introducido se añade al esquema del nombre de archivo y se aplicará al exportar.

Mezclar a archivos de audio

Puede mezclar canales seleccionados a archivos de audio.

PRERREQUISITO

- Ha configurado los localizadores izquierdo y derecho o ha creado un marcador de ciclo que abarca el rango.
- Ha configurado sus pistas para que se reproduzcan de la forma que desea.

  Esto incluye enmudecer las pistas o partes que no quiera, haciendo ajustes manuales en **MixConsole** y/o activando los botones de automatización **R** (Leer) en los canales de **MixConsole**.

  IMPORTANTE

  El ajuste del **Enrutado de salida** en la pista correspondiente del **Inspector** determina la anchura de canales de la exportación en **Exportar mezcla de audio**. Esto significa que, si no hay ningún bus de salida principal seleccionado, el archivo de audio exportado solo contiene silencio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Exportar** > **Mezcla de audio**.
2. En la sección **Selección de canal**, haga uno de lo siguiente:
   - Haga clic en **Uno solo** para exportar un solo canal de audio.
   - Haga clic en **Múltiples** para exportar múltiples canales de audio.
3. En la lista de canales, seleccione los canales que quiera exportar.
4. En la sección **Rango de exportación**, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en **Localizadores** para exportar el rango de los localizadores.

  NOTA

  El rango de los localizadores no debe estar vacío o invertido.

- Haga clic en **Marcadores de ciclo** y, en la lista de marcadores de ciclo, active los marcadores de ciclo para exportar los rangos correspondientes.

  NOTA

  Su proyecto debe contener al menos un ciclo de marcador.

IMPORTANTE

- Si ajusta el rango de exportación para que los efectos, tales como la reverberación, que se aplican a un evento precedente, alcanzan al evento posterior, estos efectos se escuchan en la mezcla, aunque el evento en sí no esté incluido. Para evitarlo, enmudezca el primer evento.

5. Opcional: Abra el menú emergente **Efectos** y seleccione una opción.
   Esto solo está disponible si seleccionó **Múltiples** en la sección **Selección de canal**. Puede exportar su audio con efectos, configuraciones de canal, panoramización y ajustes de bus maestros, por ejemplo.
6. En la sección **Ubicación del archivo**, configure una ruta de exportación válida.
7. Establezca el nombre del archivo.

   NOTA

   Puede definir un esquema de nombrado en el diálogo **Esquema de nombrado**.

8. En la sección **Formato de archivo**, configure sus ajustes según sus necesidades.
9. Haga clic en **Exportar audio**.

RESULTADO

El audio se exporta.

Mezclar a archivos de audio usando colas de tareas

Puede mezclar múltiples archivos de audio creando una cola de tareas. Esto le permite exportar stems o cues, por ejemplo, incluso en diferentes formatos de archivo. Puede crear hasta 20 tareas de exportación y añadirlas a la cola de tareas. Las colas de tareas se guardan con el proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Exportar** > **Mezcla de audio**.
2. En la sección **Selección de canal**, haga uno de lo siguiente:
   - Haga clic en **Uno solo** para exportar un solo canal de audio.
   - Haga clic en **Múltiples** para exportar múltiples canales de audio.
3. En la lista de canales, seleccione los canales que quiera exportar.
4. En la sección **Rango de exportación**, haga uno de lo siguiente:
   - Haga clic en **Localizadores** para exportar el rango de los localizadores.

NOTA

El rango de los localizadores no debe estar vacío o invertido.

- Haga clic en **Marcadores de ciclo** y, en la lista de marcadores de ciclo, active los marcadores de ciclo para exportar los rangos correspondientes.

  NOTA

  Su proyecto debe contener al menos un ciclo de marcador.

5. Opcional: Abra el menú emergente **Efectos** y seleccione una opción.
   Esto solo está disponible si seleccionó **Múltiples** en la sección **Selección de canal**. Puede exportar su audio con efectos, configuraciones de canal, panoramización y ajustes de bus maestros, por ejemplo.
6. En la sección **Ubicación del archivo**, configure una ruta de exportación válida.
7. Establezca el nombre del archivo.

   NOTA

   Puede definir un esquema de nombrado en el diálogo **Esquema de nombrado**.

8. Abra la sección **Exportar cola** y haga clic en **Añadir a cola**.

   NOTA

   Si la tarea no es válida, por ejemplo, si el rango de los localizadores está vacío o ningún marcador de ciclo está seleccionado, la tarea no se puede añadir. En este caso, se muestra un mensaje de advertencia.

9. Opcional: Repita los pasos anteriores para todas las tareas que necesite.
10. Opcional: En la lista de la cola de tareas, seleccione las tareas individuales para verificar una tras otra si todo está configurado correctamente.
    Cuando selecciona una tarea en la lista de la cola de tareas, todos los ajustes para esa tarea se muestran en el diálogo **Exportar mezcla de audio**. Si es necesario, puede cambiar los ajustes de la tarea seleccionada y hacer clic en **Actualizar tarea**.
11. Haga clic en **Iniciar exportación de cola**.

    NOTA

    Puede cancelar la exportación de la cola completa haciendo clic en **Cancelar**. Esto detiene el proceso de exportación y elimina los archivos ya exportados de su disco duro. Se guarda la lista de la cola de exportación.

RESULTADO

Las tareas de su cola de exportación se exportan una tras otra. Una barra de progreso le informa acerca del tiempo de exportación restante estimado, el canal exportado en este momento, los nombres de los canales y el número de tareas restantes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Sección Cola de exportación en la página 1107
Actualizar tareas en una cola de tareas en la página 1106
Definir esquemas de nombrado en la página 1103

Actualizar tareas en una cola de tareas

Puede actualizar tareas que ya añadió a una cola de tareas.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de la cola de tareas, seleccione la tarea para la que quiera cambiar los ajustes.
   Los ajustes de la tarea seleccionada se muestran en el diálogo **Exportar mezcla de audio**.
2. Haga sus cambios en las secciones correspondientes del diálogo.
   El símbolo **Actualizar tarea** de la tarea cambia su color para indicar que la tarea ha sido cambiada.
3. En la sección **Cola de exportación**, haga clic en **Actualizar tarea**.

RESULTADO

La tarea de exportación se actualiza según sus ajustes. Todas las otras tareas en la lista de la cola de tareas permanecen inalteradas y válidas.

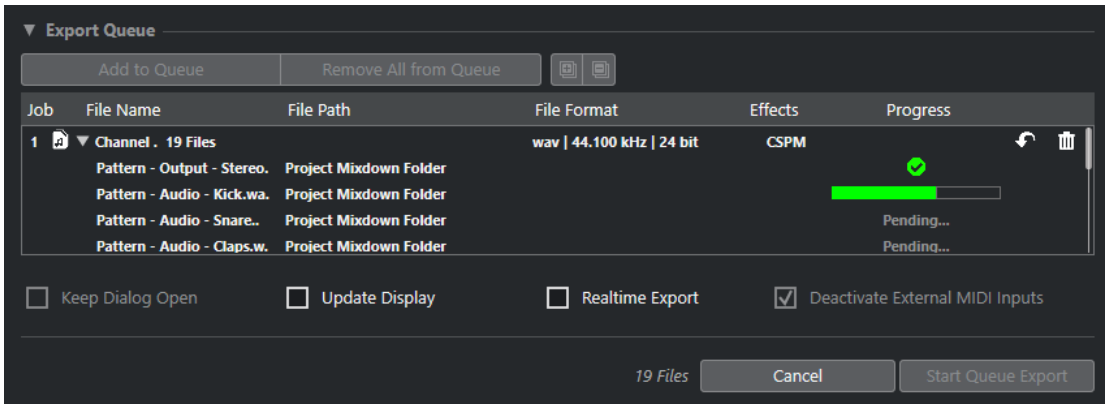
VÍNCULOS RELACIONADOS

Sección Cola de exportación en la página 1107
Mezclar a archivos de audio usando colas de tareas en la página 1105

Sección Cola de exportación

La sección **Cola de exportación** le permite crear hasta 20 tareas de exportación y añadirlas a una cola de exportación. Una cola de tareas es parte de un proyecto y se guarda con el proyecto.

- Para expandir la sección **Cola de exportación**, haga clic en la flecha en la parte inferior izquierda del diálogo **Exportar mezcla de audio**.



Añadir a cola

Añade una tarea con los ajustes actuales a la cola de tareas.

Eliminar todo de la cola

Elimina todas las tareas de la lista de la cola de tareas.

Expandir todo

Expande todas las tareas en la lista.

Plegar todo

Pliega todas las tareas en la lista.

Tarea

El número de la tarea en la cola.

Nombre de archivo

Muestra uno de lo siguiente:

- **Nombre de archivo**

El nombre del archivo exportado. Esto se muestra si añade un solo canal a la cola de exportación y activa **Localizadores** como rango de exportación.

- **Lote de canales**

  La carpeta **Lote de canales** que contiene todos los canales que pertenecen a ese lote. El número de archivos se muestra junto a la carpeta. Esto se muestra si añade múltiples canales a la cola de exportación y activa **Localizadores** como rango de exportación.

- **Marcador de ciclo**

  La carpeta **Marcador de ciclo** que contiene el marcador de ciclo. Esto se muestra si añade un solo canal a la cola de exportación y activa **Marcadores de ciclo** como rango de exportación.

- **Marcador de ciclo + Lote**

  La carpeta **Marcador de ciclo + Lote** que contiene todos los canales que pertenecen a ese lote. El número de archivos se muestra junto a la carpeta. Esto se muestra si añade múltiples canales a la cola de exportación y activa **Marcadores de ciclo** como rango de exportación.

Ruta de archivo

La ruta de archivo del archivo exportado.

Formato de archivo

Los ajustes de formato de archivo del archivo exportado.

Efectos

Muestra los ajustes del archivo exportado. Si no se indica nada, el archivo se exporta con las configuraciones de canal (postpanoramizador):

- **DRY**

  El archivo se exporta sin efectos (prepanoramizador).

- **RCS**

  El archivo se exporta a través de la ruta completa de la señal.

- **RCSM**

  El archivo se exporta a través de la ruta completa de la señal con efectos master.

Progreso

Muestra el estado de la tarea exportada.

Actualizar tarea

Actualiza la tarea de exportación seleccionada.

Eliminar tarea

Elimina las tareas de exportación seleccionadas de la lista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Actualizar tareas en una cola de tareas en la página 1106
Tareas de exportación en la página 1108
Mezclar a archivos de audio usando colas de tareas en la página 1105

Tareas de exportación

Las tareas de exportación le permiten exportar múltiples archivos de audio con diferentes ajustes. Puede añadir hasta 20 tareas de exportación en una cola de tareas.

Una tarea de exportación contiene los ajustes de **Selección de canal**, **Rango de exportación**, **Nombre**, **Ruta**, **Formato de archivo** y **Efectos**.

El esquema de nombrado actual se usa para los archivos de audio exportados y el ajuste de conflictos se establece automáticamente en **Crear nombre de archivo único**, es decir, se añade un número a cada archivo exportado.

NOTA

Los ajustes de **Después de exportar** no forman parte de la cola de tareas y se ejecutarán después de la exportación.

Puede añadir hasta 20 tareas de exportación a una cola de exportación. Una cola de tareas es parte de un proyecto y se guarda con el proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Sección Cola de exportación en la página 1107

Canales disponibles para exportar

La sección **Selección de canal** del diálogo **Exportar mezcla de audio** contiene una lista de canales que puede exportar como mezcla de audio.

Los canales se organizan en una estructura jerárquica. Los canales del mismo tipo están agrupados. Esto le permite identificar fácilmente y seleccionar aquellos canales que desee exportar.

NOTA

Los canales MIDI no están disponibles para su exportación. Sin embargo, puede exportar el canal de instrumentos VST de pistas MIDI que están conectadas a VSTi o puede grabar MIDI a pistas de audio.

Puede mezclar los siguientes tipos de canales:

- Canales de salida

  Todos los canales de salida que configuró en el diálogo **Conexiones de audio** se listan en la sección **Selección de canal**. Al activar un canal de salida en la lista le dice a Cubase que mezcle todas las pistas que están enrutadas a ese canal de salida.
- Canales de audio

  Todos los canales de audio que están disponibles en su proyecto se listan en la sección **Selección de canal**. Al activar un canal de audio en la lista le dice a Cubase que lo mezcle a un archivo.
- Cualquier canal de **MixConsole** relacionado con audio

  Todos los canales de instrumento VST, pistas de instrumento, canales de retorno de efectos (pistas de canal FX), canales de grupo y canales ReWire de su proyecto se listan en la sección **Selección de canal**. Al activar un canal relacionado con audio en la lista le dice a Cubase que lo mezcle.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Conexiones de audio en la página 26

Formatos de archivo

El menú emergente **Tipo de archivo** de la sección **Formato de archivo** le permite seleccionar un formato y hacer ajustes adicionales al archivo de mezcla.

Archivo Wave

Este es el formato de archivo más común en la plataforma PC. Los archivos Wave tienen la extensión **.wav**.

Archivo AIFF

Este es un formato de archivo de audio estándar definido por Apple Inc. Los archivos AIFF se usan en la mayoría de plataformas de ordenadores. Los archivos pueden contener cadenas de texto incrustadas. Los archivos AIFF tienen la extensión **.aif**.

Archivo MPEG 1 Layer 3

Esta es la familia de estándares usados para la codificación de información audiovisual, tal como películas, videos y música en un formato digital comprimido. Cubase puede leer MPEG Layer 2 y MPEG Layer 3. Los archivos MP3 son archivos muy comprimidos pero que aún así ofrecen una buena calidad de audio. Los archivos tienen la extensión **.mp3**.

Archivo FLAC

Este es un formato de archivo de código abierto que reduce el tamaño de los archivos de audio entre un 50 % y un 60 % en comparación con los archivos Wave normales. Los archivos tienen la extensión **.flac**.

Archivo Ogg Vorbis

Es una tecnología de codificación y transmisión de audio sin patentes y de código libre. El codificador de Ogg Vorbis usa una codificación con una tasa de bits variable. Proporciona archivos de audio comprimidos de poco tamaño, pero aún así con una alta calidad de sonido. Los archivos tienen la extensión **.ogg**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Archivos Wave en la página 1110
Archivos AIFF en la página 1112
Archivos MP3 (MPEG 1 Layer 3) en la página 1113
Archivos FLAC en la página 1114
Archivos Ogg Vorbis en la página 1115
Formato de archivo en la página 1097
Guardar presets de formato de archivo en la página 1116

Archivos Wave

Los archivos Wave tienen la extensión **.wav** y son el formato más común en la plataforma de PC.

- Para abrir los ajustes de archivos wave, seleccione **Wave** en el menú emergente **Tipo de archivo**.

Frecuencia de muestreo

Establece la frecuencia de muestreo para el archivo de mezcla.

NOTA

Si lo ajusta a un valor más bajo que la frecuencia de muestreo del proyecto, la calidad de audio se degrada y se reduce el contenido de frecuencias altas. Si lo ajusta a un valor más alto que la frecuencia de muestreo del proyecto, el tamaño del archivo aumenta sin aumentar la calidad de audio. Para grabar un CD, seleccione 44.100 kHz porque es la frecuencia de muestreo usada en los CDs de audio.

Profundidad de bits

Le permite seleccionar una profundidad de bits para el archivo de mezcla. Puede seleccionar 8 bits, 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits (flotantes) o 64 bits (flotantes). Si planea volver a importar el archivo mezclado a Cubase, seleccione 32 bits (flotantes).

Esta es la resolución usada para el procesado de audio en Cubase. Los archivos de 32 bits (flotantes) son el doble de grandes que los archivos de 16 bits. Para grabar un CD, use la opción de 16 bits, ya que el CD de audio siempre es de 16 bits. En este caso, le recomendamos dithering.

Activar el plug-in de dithering **UV-22HR** reduce los efectos del ruido de cuantización y los artefactos al convertir el audio a 16 bits. La resolución de 8 bits da un resultado con una calidad de audio limitada, y solo debería usarla si la necesita.

Exportar como

Le permite seleccionar un modo de canal para el archivo de mezcla:

- **Interleaved**

  Le permite exportar un archivo entrelazado.

- **Separar canales**

  Le permite exportar los 2 canales de un bus estéreo, o todos los subcanales de un bus multicanal, como archivos mono individuales.

- **Downmix mono**

  Le permite mezclar todos los subcanales de un canal estéreo o surround o bus a un archivo mono individual.

  Para estéreo, se aplica el **Reparto estéreo** como esté definido en el diálogo **Configuración de proyecto** para evitar el clipping.

  Para surround, los canales se suman y dividen por el número de canales usados (en caso de un canal 5.1 = (L+R+C+LFE+Ls+Rs)/6).

- **Canales L/R a partir de surround**

  Le permite exportar solamente los subcanales izquierdo y derecho de un bus multicanal a un archivo estéreo.

Insertar informaciones de 'Broadcast-Wave'

Activa la incrustación de información adicional sobre el archivo en formato Broadcast Wave.

NOTA

Activando esta opción creará un archivo Broadcast Wave. Algunas aplicaciones puede que no sean capaces de soportar estos archivos. Si tiene problemas usando el archivo en otra aplicación, desactive **Insertar informaciones de 'Broadcast-Wave'** y vuelva a exportar el archivo de nuevo.

Configurar información de Broadcast Wave

Abre el diálogo **Información Broadcast Wave** en el que puede introducir la información incrustada.

Insertar datos iXML

Incluye metadatos adicionales relacionados con el proyecto, tales como el nombre del proyecto, el autor y la velocidad de cuadro del proyecto.

Insertar definición del tempo

Esta opción solo está disponible si la opción **Insertar datos iXML** está activada. Le permite incluir la información de tempo de la pista de tempo o de la sección **Definición** del **Editor de muestras** en los datos iXML de los archivos exportados.

No usar el formato Wave extendido

Desactiva el Wave extendido que contiene metadatos adicionales, tales como la configuración de altavoces.

No usar formato de archivo conforme con RF64

Desactiva el formato de archivo conforme con RF64 que le permite que los archivos sobrepasen los 4 GB.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Inspector de atributos en la página 685
Guardar presets de formato de archivo en la página 1116

Archivos AIFF

AIFF significa Audio Interchange File Format, un estándar definido por Apple Inc. Los archivos AIFF tienen la extensión **.aif**, y se usan en la mayoría de plataformas informáticas.

- Para abrir los ajustes de archivos AIFF, seleccione **AIFF** en el menú emergente **Tipo de archivo**.

Frecuencia de muestreo

Establece la frecuencia de muestreo para el archivo de mezcla.

NOTA

Si lo ajusta a un valor más bajo que la frecuencia de muestreo del proyecto, la calidad de audio se degrada y se reduce el contenido de frecuencias altas. Si lo ajusta a un valor más alto que la frecuencia de muestreo del proyecto, el tamaño del archivo aumenta sin aumentar la calidad de audio. Para grabar un CD, seleccione 44.100 kHz porque es la frecuencia de muestreo usada en los CDs de audio.

Profundidad de bits

Le permite seleccionar una profundidad de bits para el archivo de mezcla. Puede seleccionar 8 bits, 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits (flotantes) o 64 bits (flotantes). Si planea volver a importar el archivo mezclado a Cubase, seleccione 32 bits (flotantes). Esta es la resolución usada para el procesado de audio en Cubase. Los archivos de 32 bits (flotantes) son el doble de grandes que los archivos de 16 bits. Para grabar un CD, use la opción de 16 bits, ya que el CD de audio siempre es de 16 bits. En este caso, le recomendamos dithering.

Activar el plug-in de dithering **UV-22HR** reduce los efectos del ruido de cuantización y los artefactos al convertir el audio a 16 bits. La resolución de 8 bits da un resultado con una calidad de audio limitada, y solo debería usarla si la necesita.

Exportar como

Le permite seleccionar un modo de canal para el archivo de mezcla:

- **Interleaved**

  Le permite exportar un archivo entrelazado.

- **Separar canales**

  Le permite exportar los 2 canales de un bus estéreo, o todos los subcanales de un bus multicanal, como archivos mono individuales.

- **Downmix mono**

  Le permite mezclar todos los subcanales de un canal estéreo o surround o bus a un archivo mono individual.

  Para estéreo, se aplica el **Reparto estéreo** como esté definido en el diálogo **Configuración de proyecto** para evitar el clipping.

  Para surround, los canales se suman y dividen por el número de canales usados (en caso de un canal 5.1 = (L+R+C+LFE+Ls+Rs)/6).

- **Canales L/R a partir de surround**

Le permite exportar solamente los subcanales izquierdo y derecho de un bus multicanal a un archivo estéreo.

Insertar informaciones de 'Broadcast-Wave'

Activa la incrustación de información adicional sobre el archivo en formato Broadcast Wave.

NOTA

Activando esta opción creará un archivo Broadcast Wave. Algunas aplicaciones puede que no sean capaces de soportar estos archivos. Si tiene problemas usando el archivo en otra aplicación, desactive **Insertar informaciones de 'Broadcast-Wave'** y vuelva a exportar el archivo de nuevo.

Configurar información de Broadcast Wave

Abre el diálogo **Información Broadcast Wave** en el que puede introducir la información incrustada.

Insertar datos iXML

Incluye metadatos adicionales relacionados con el proyecto, tales como el nombre del proyecto, el autor y la velocidad de cuadro del proyecto.

Insertar definición del tempo

Esta opción solo está disponible si la opción **Insertar datos iXML** está activada. Le permite incluir la información de tempo de la pista de tempo o de la sección **Definición** del **Editor de muestras** en los datos iXML de los archivos exportados.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Guardar presets de formato de archivo en la página 1116

Archivos MP3 (MPEG 1 Layer 3)

Los archivos MP3 son archivos muy comprimidos pero que aún así ofrecen una buena calidad de audio. Tienen la extensión **.mp3**.

- Para abrir los ajustes de archivos MP3, seleccione **MPEG 1 Layer 3** en el menú emergente **Tipo de archivo**.

Frecuencia de muestreo

Establece la frecuencia de muestreo para el archivo de mezcla.

Tasa de transferencia

Establece la frecuencia de muestreo para el archivo MP3. A mayor tasa de transferencia, mayor calidad tendrá el sonido y más grande será el archivo. Para audio estéreo, se considera que 128 kBit/s ofrece resultados buenos en calidad de audio.

Exportar como

Le permite seleccionar un modo de canal para el archivo de mezcla:

- **Interleaved**

  Le permite exportar un archivo entrelazado.

- **Separar canales**

  Le permite exportar los 2 canales de un bus estéreo, o todos los subcanales de un bus multicanal, como archivos mono individuales.

- **Downmix mono**

  Le permite mezclar todos los subcanales de un canal estéreo o surround o bus a un archivo mono individual.

Para estéreo, se aplica el **Reparto estéreo** como esté definido en el diálogo **Configuración de proyecto** para evitar el clipping.

Para surround, los canales se suman y dividen por el número de canales usados (en caso de un canal 5.1 = (L+R+C+LFE+Ls+Rs)/6).

- **Canales L/R a partir de surround**

  Le permite exportar solamente los subcanales izquierdo y derecho de un bus multicanal a un archivo estéreo.

Modo de alta calidad

Establece el codificador a un modo de remuestreado diferente. Esto le puede dar mejores resultados, dependiendo de sus ajustes. Sin embargo, no le permite seleccionar la **Frec. muestreo**.

Insertar etiqueta ID3

Incluye información de etiqueta ID3 en el archivo exportado.

Editar etiqueta ID3

Abre el diálogo **Configurar etiqueta ID3**, que le permite introducir información acerca del archivo. Esta información se incrusta en el archivo y la mayoría de aplicaciones que reproducen MP3 la pueden mostrar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Guardar presets de formato de archivo en la página 1116

Archivos FLAC

Los archivos Free Lossless Audio Codec son archivos de audio típicamente entre un 50 % y un 60 % más pequeños que los archivos Wave normales.

- Para abrir los ajustes de archivos FLAC, seleccione **FLAC** en el menú emergente **Tipo de archivo**.

Frecuencia de muestreo

Establece la frecuencia de muestreo para el archivo de mezcla.

NOTA

Si lo ajusta a un valor más bajo que la frecuencia de muestreo del proyecto, la calidad de audio se degrada y se reduce el contenido de frecuencias altas. Si lo ajusta a un valor más alto que la frecuencia de muestreo del proyecto, el tamaño del archivo aumenta sin aumentar la calidad de audio. Para grabar un CD, seleccione 44.100 kHz porque es la frecuencia de muestreo usada en los CDs de audio.

Profundidad de bits

Le permite seleccionar una profundidad de bits para el archivo de mezcla. Puede seleccionar 8 bits, 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits (flotantes) o 64 bits (flotantes). Si planea volver a importar el archivo mezclado a Cubase, seleccione 32 bits (flotantes). Esta es la resolución usada para el procesado de audio en Cubase. Los archivos de 32 bits (flotantes) son el doble de grandes que los archivos de 16 bits. Para grabar un CD, use la opción de 16 bits, ya que el CD de audio siempre es de 16 bits. En este caso, le recomendamos dithering.

Activar el plug-in de dithering **UV-22HR** reduce los efectos del ruido de cuantización y los artefactos al convertir el audio a 16 bits. La resolución de 8 bits da un resultado con una calidad de audio limitada, y solo debería usarla si la necesita.

Exportar como

Le permite seleccionar un modo de canal para el archivo de mezcla:

- **Interleaved**

  Le permite exportar un archivo entrelazado.

- **Separar canales**

  Le permite exportar los 2 canales de un bus estéreo, o todos los subcanales de un bus multicanal, como archivos mono individuales.

- **Downmix mono**

  Le permite mezclar todos los subcanales de un canal estéreo o surround o bus a un archivo mono individual.

  Para estéreo, se aplica el **Reparto estéreo** como esté definido en el diálogo **Configuración de proyecto** para evitar el clipping.

  Para surround, los canales se suman y dividen por el número de canales usados (en caso de un canal 5.1 = (L+R+C+LFE+Ls+Rs)/6).

- **Canales L/R a partir de surround**

  Le permite exportar solamente los subcanales izquierdo y derecho de un bus multicanal a un archivo estéreo.

Nivel de compresión

Ajusta el nivel de compresión del archivo FLAC. Ya que FLAC es un formato sin pérdida, el nivel tiene más influencia en la velocidad de codificación que en el tamaño del archivo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Guardar presets de formato de archivo en la página 1116

Archivos Ogg Vorbis

Ogg Vorbis es un codificador de código abierto, sin patentes y con tecnología «streaming» que proporciona archivos de audio comprimido de muy poco tamaño, pero con una gran calidad de audio. Los archivos Ogg Vorbis tienen la extensión **.ogg**.

- Para abrir los ajustes de archivos Ogg Vorbis, seleccione **OggVorbis** en el menú emergente **Tipo de archivo**.

Calidad

Ajusta la calidad de la codificación de tasa de bits variable. Este ajuste determina entre qué límites podrá variar la tasa de bits. A mayor valor, mayor calidad de sonido, pero también más grandes los archivos.

Exportar como

Le permite seleccionar un modo de canal para el archivo de mezcla:

- **Interleaved**

  Le permite exportar un archivo entrelazado.

- **Separar canales**

  Le permite exportar los 2 canales de un bus estéreo, o todos los subcanales de un bus multicanal, como archivos mono individuales.

- **Downmix mono**

  Le permite mezclar todos los subcanales de un canal estéreo o surround o bus a un archivo mono individual.

  Para estéreo, se aplica el **Reparto estéreo** como esté definido en el diálogo **Configuración de proyecto** para evitar el clipping.

  Para surround, los canales se suman y dividen por el número de canales usados (en caso de un canal 5.1 = (L+R+C+LFE+Ls+Rs)/6).

- **Canales L/R a partir de surround**

Le permite exportar solamente los subcanales izquierdo y derecho de un bus multicanal a un archivo estéreo.

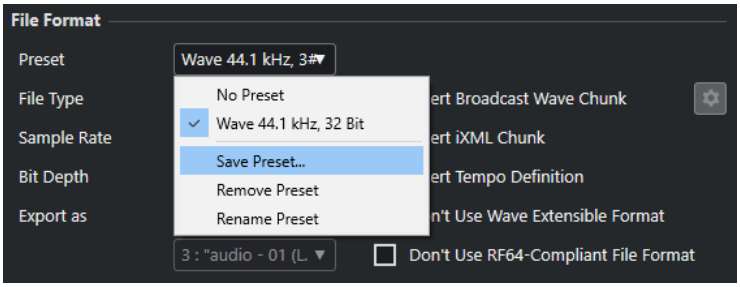
VÍNCULOS RELACIONADOS
Guardar presets de formato de archivo en la página 1116

Guardar presets de formato de archivo

Puede crear presets de formato de archivo a partir de sus ajustes de formato de archivo favoritos o más usados.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección **Formato de archivo**, configure el **Tipo de archivo** y los ajustes específicos del tipo de archivo que quiera guardar en su preset.
2. Haga clic en el campo **Preset** y seleccione **Guardar como** del menú emergente.



3. Introduzca un nombre para su preset de formato de archivo.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se guarda un preset de formato de archivo que incluye el tipo de archivo, la frecuencia de muestreo, la profundidad de bits y los ajustes de **Exportar como**. Puede seleccionarlo en el menú emergente **Preset**.

Los presets se guardan con el programa y se pueden usar para cualquier proyecto. Los presets se guardan en la siguiente ubicación:

- En Windows: «`\Users\<nombre del usuario>\AppData\Roaming\Steinberg\<nombre del programa>\Presets\AudioFileFormatPreset`»

  En macOS: «`/Library/Preferences/<nombre del programa>/Presets/AudioFileFormatPreset`» por debajo de su carpeta de inicio (home)

Los presets también se guardan en perfiles en el **Gestor de perfiles**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Gestor de perfiles en la página 1194
Perfiles en la página 1193
Formatos de archivo en la página 1109

Sincronización

La sincronización es el proceso de hacer que 2 o más dispositivos se reproduzcan juntos a la misma velocidad, posición y fase. Estos dispositivos pueden ser desde reproductores de cinta de video o audio hasta estaciones de trabajo de audio digital, secuenciadores MIDI, controladores de sincronización y dispositivos de video digital.

Si conoce la posición y la velocidad del dispositivo maestro, puede determinar la velocidad y posición de dispositivo esclavo de forma que los 2 dispositivos reproduzcan en sincronía el uno con el otro.

Posición (Tiempo)

Se usan las siguientes señales de reloj para especificar posiciones de tiempo:

- Word clock de audio
  Especifica las posiciones de tiempo en muestras.
- Código de tiempo
  Especifica las posiciones de tiempo en frames de video.
- Reloj MIDI
  Especifica las posiciones de tiempo en compases y tiempos musicales.

Velocidad (Reloj)

Las siguientes señales de reloj miden la velocidad de un dispositivo:

- Word clock de audio
  Mide la frecuencia de muestro.
- Código de tiempo
  Mide la velocidad de cuadros.
- Reloj MIDI
  Mide el tempo.

Fase

La fase es el alineamiento de los componentes de velocidad y posición. Cada pulso del componente de velocidad debería estar alineado con cada medida de la posición para la mayor precisión. Cada frame o código de tiempo debería estar perfectamente alineado con la muestra de audio correcta. Es decir, la fase es la posición más precisa de un dispositivo sincronizado relativa al maestro (precisión de muestra).

Maestro y esclavo

Llamar a un dispositivo maestro y al otro esclavo puede crearle confusión. Por lo tanto, la relación de código de tiempo y la relación de control de máquina se deben diferenciar en este aspecto.

- **Maestro de código de tiempo**
  El dispositivo que genera la información de posición o código de tiempo.
- **Esclavo de código de tiempo**

Cualquier dispositivo que reciba el código de tiempo y se sincronice o ajuste a él.

- **Maestro de control de máquina**
  El dispositivo que lanza comandos de transporte al sistema.
- **Esclavo de control de máquina**
  El dispositivo que recibe comandos de código de tiempo y responde a ellos.

Cubase podría ser el maestro de control de máquina, enviando comandos de transporte a un dispositivo externo que a la vez envía código de tiempo e información de reloj de audio de vuelta a Cubase. En este caso, Cubase también sería el esclavo de código de tiempo.

NOTA

En la mayoría de escenarios, el esclavo de control de máquina también es el maestro de código de tiempo. Una vez recibe un comando de reproducir, el dispositivo empieza a generar código de tiempo para todos los esclavos de código de tiempo para sincronizarse a ellos.

Formato de código de tiempo

La posición de cualquier dispositivo es más descrita a menudo usando código de tiempo. El código de tiempo representa el tiempo usando horas, minutos, segundos, y frames para dar una ubicación a cada dispositivo. Cada frame representa un frame visual de la película o video.

Están soportados los siguientes formatos de código de tiempo:

- **LTC**
  El código de tiempo longitudinal o LTC es una señal analógica que se puede grabar en una cinta. Debería usarse principalmente para información posicional. También se puede usar para velocidad y fase como último recurso si no hay otras fuentes de reloj disponibles.
- **VITC**
  El código de tiempo de intervalo vertical o VITC está contenido en una señal de video compuesto. Se graba sobre cinta de video y está atada físicamente a cada frame de video.
- **MTC**
  El código de tiempo MIDI o MTC es idéntico a LTC excepto que es una señal digital transmitida a través de MIDI.

Estándares de código de tiempo

El código de tiempo tiene varios estándares. El nombre de los diferentes formatos de tiempo puede ser muy confuso debido al uso y mal uso de los nombres cortos para estándares específicos de código de tiempo y velocidades de cuadro. El formato de código de tiempo se puede dividir en 2 variables: cuenta de frames y velocidad de frames.

Cuenta de frames (cuadros por segundo)

La cuenta de frames del código de tiempo define el estándar con el que se etiqueta. Hay 4 estándares de código de tiempo:

24 fps Film (F)
Esta cuenta de frames es la tradicional para películas. También se usa para formatos de video HD y se denomina comúnmente 24 p. Sin embargo, con video HD, la velocidad de cuadro real o velocidad del video es menor, 23.976 frames por segundo, así que el código de tiempo no refleja el tiempo real del reloj para video 24 p HD.

25 fps PAL (P)
Esta es la cuenta para el estándar de video en Europa (y otros países PAL) de televisión.

30 fps non-drop SMPTE (N)

Es la cuenta de frames para video NTSC. Sin embargo, la velocidad real es de 29.97 fps. Este reloj de código de tiempo no corre en tiempo real. Es ligeramente inferior en un 0.1 %.

30 fps Drop-Frame SMPTE (D)

La cuenta de 30 fps drop-frame es una adaptación que permite un visor de código de tiempo corriendo a 29.97 fps para mostrar el reloj en el muro de tiempo de la línea de tiempo desechando o saltando frames para atrapar el reloj en tiempo real.

NOTA

Acuérdese de mantener el estándar de código de tiempo (o cuenta de frames) y la velocidad de frames separados.

Velocidad de frames

Sin importar el sistema de cuenta de frames, la velocidad real a la que van los frames de video en tiempo real es la verdadera velocidad de frames.

Cubase soporta las siguientes velocidades de frames:

23.98 fps

Esta velocidad de frames se usa en películas que se transfieren a video NTSC y se tienen que aminorar un factor 2-3 pull-down. También se usa para el tipo de video HD y se denomina comúnmente 24 p.

24 fps

Esta es la velocidad real de las cámaras de cine estándar.

24.98 fps

Esta velocidad de cuadro se usa comúnmente para facilitar transferencias entre PAL y NTSC. Se usa principalmente para compensar algún error.

25 fps

Esta es la velocidad de cuadro del video PAL.

29.97 fps/29.97 dfps

Esta es la velocidad de frames del video NTSC. La cuenta puede ser bien non-drop o drop-frame.

30 fps/30 dfps

Esta velocidad de frames no es un estándar de video, pero se ha usado comúnmente en grabación de música. Hace muchos años era el estándar NTSC para difusiones en blanco y negro. Es igual que el video NTSC con un pull-up a velocidad de cine después de una transferencia de telecine 2-3. La cuenta puede ser bien non-drop o drop-frame.

50 fps

Esta frecuencia también se denomina 50 p.

59.94 fps

Esta velocidad de cuadros de video está soportada por cámaras de alta definición y es compatible con NTSC.

60 fps

Esta velocidad de frames de video está soportada por muchas cámaras de alta definición. Sin embargo, la frecuencia de frames 59.94 fps compatible con NTSC es más común.

IMPORTANTE

Formatos de video con una velocidad de frames variable (VFR) no están soportados.

Cuenta de frames vs. velocidad de frames

Parte de la confusión es el uso de frames por segundo tanto en el estándar de código de tiempo como en la velocidad de frames real. Cuando se usan para describir un estándar de código de tiempo, los frames por segundo definen cuántos frames de código de tiempo se cuentan antes de un segundo en los incrementos del contador. Cuando se describe la velocidad de cuadro, los cuadros por segundo definen cuántos cuadros se reproducen durante lo que abarca un segundo de tiempo real. En otras palabras: Sin importar cuántos frames de video hay por segundo de código de tiempo (cuenta de frames), los frames se pueden mover a diferentes frecuencias dependiendo de la velocidad de cuadro del formato de video. Por ejemplo, el código de tiempo NTSC (SMPTE) tiene un número de frames de 30 fps. Sin embargo, el video NTSC corre a una velocidad de 29.97 fps. Así que el estándar de código de tiempo NTSC, conocido como SMPTE, es un estándar de 30 fps que corre a 29.97 fps de tiempo real.

Fuentes de reloj

Una vez se ha establecido la posición, el siguiente factor esencial para la sincronización es la velocidad de reproducción. Una vez que 2 dispositivos empiezan a reproducir a partir de la misma posición, deben trabajar a la misma velocidad para permanecer en sincronía. Por lo tanto, una única referencia de velocidad se debe usar y todos los dispositivos del sistema la deben seguir. Con audio digital, la velocidad la determina la tasa del reloj de audio. Con video, es la señal de sincronía de video.

Reloj de audio

Las señales de reloj de audio corren a la velocidad de la frecuencia de muestreo usada por el dispositivo de audio digital y se transmiten de varias formas:

Word clock

Word clock es una señal dedicada que corre a la frecuencia de muestreo actual que se alimenta por un cable coaxial BNC entre dispositivos. Es la forma de reloj de audio más fiable y es relativamente fácil de conectar y usar.

Audio Digital AES/SPDIF

Se empotra una fuente de reloj de audio en señales de audio digitales AES y SPDIF. La fuente de reloj se puede usar como una referencia de velocidad. Preferiblemente la señal por sí misma no contiene ningún audio real (negro digital), pero se puede usar cualquier fuente de audio digital si es necesario.

ADAT Lightpipe

ADAT Lightpipe, el protocolo de audio digital de 8 canales desarrollado por Alesis, también contiene señales de reloj de audio y se puede usar como referencia de velocidad. Se transmite a través de cables ópticos entre dispositivos.

NOTA

No confundir la señal de audio empotrada en el protocolo Lightpipe con el Sincronía ADAT, que tiene código de tiempo y control de máquina corriendo sobre una conexión DIN propietaria.

Reloj MIDI

El reloj MIDI (MIDI clock) es una señal que se usa para posicionar y temporizar datos basado en compases y tiempos musicales para determinar la ubicación y la velocidad (tempo). Puede

realizar la misma función como una referencia de posición y una referencia de velocidad para otros dispositivos MIDI. Cubase soporta el envío de reloj MIDI a dispositivos externos pero no puede ser esclavo de un reloj MIDI entrante.

IMPORTANTE

El reloj MIDI no se puede usar para sincronizar audio digital. Solo se usa para que dispositivos MIDI trabajen en sincronía musical entre ellos. Cubase no soporta el hecho de ser un esclavo de reloj MIDI.

Diálogo Configuración de sincronización del proyecto

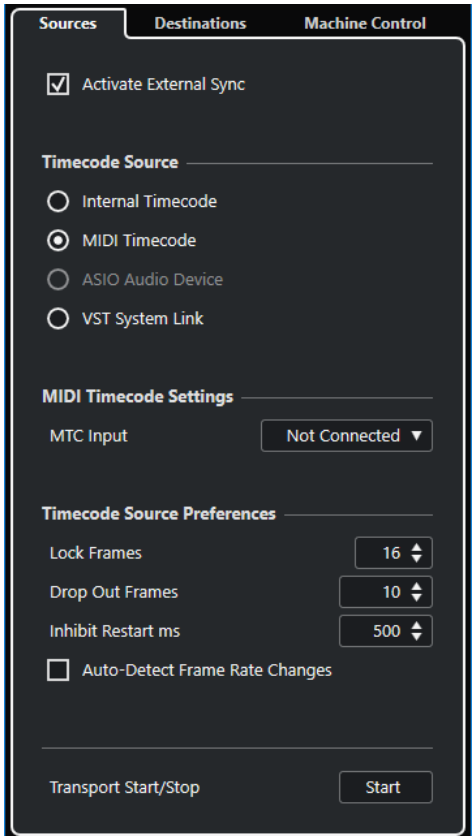
El diálogo de **Configuración de sincronización del proyecto** le ofrece un sitio central en el que configurar un sistema de sincronización complejo. Además de ajustes para fuentes de código de tiempo y ajustes de control de máquina, están disponibles controles básicos de transporte para probar el sistema.

Para abrir el diálogo **Configuración de sincronización del proyecto**, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **Transporte** > **Configuración de sincronización del proyecto**.
- En la **Barra de transporte**, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Sincronía**.

NOTA

Si activa **SyncStation de Steinberg** como fuente de entrada, hay varias opciones sobre cómo estos comandos se enrutan dentro de la **SyncStation** en sí. Para más detalles, consulte la documentación que viene con **SyncStation**.

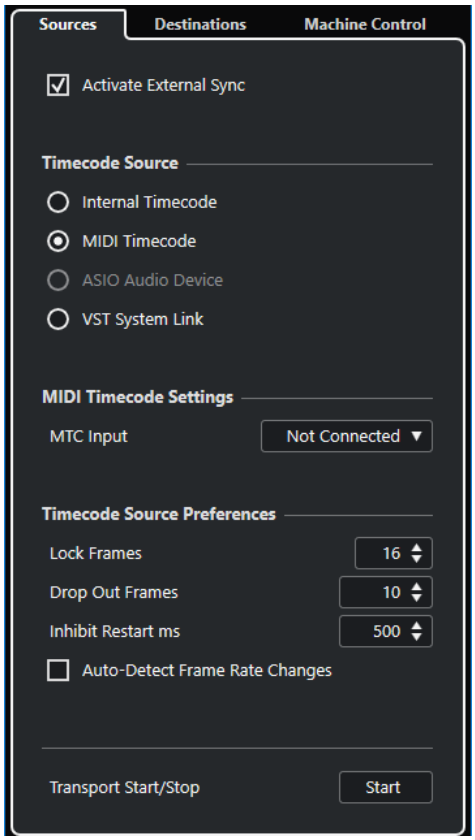


VÍNCULOS RELACIONADOS
Página Fuentes en la página 1122

Página Destinos en la página 1124
Página Control de máquina en la página 1125

Página Fuentes

La página **Fuentes** le permite configurar las entradas de sincronización y determinar qué señales externas entran en la aplicación.



En la sección de más arriba están disponibles las siguientes opciones:

Activar sinc. externa

Activa/Desactiva la sincronización externa.

Fuente de código de tiempo

La sección **Fuente de código de tiempo** le permite determinar si Cubase está actuando como maestro de código de tiempo o como esclavo. Están disponibles las siguientes opciones:

Código de tiempo interno

Ajusta Cubase como maestro de código de tiempo que genera todas las referencias de posición de cualquier otro dispositivo del sistema basado en la línea de tiempo del proyecto y en los ajustes de la **Configuración de proyecto**.

Código de tiempo MIDI

Si **Activar sinc. externa** está activado, esto ajusta Cubase como esclavo de código de tiempo de cualquier código de tiempo MIDI entrante. Puede seleccionar los puertos **Entrada MTC** en la sección **Configuración de código de tiempo MIDI**.

Dispositivo de audio ASIO (solo Windows)

Solo disponible en tarjetas de audio que soportan el protocolo de posicionamiento ASIO. Estas tarjetas tienen un lector LTC integrado o un puerto de sincronía ADAT y pueden realizar una alineación de fase del código de tiempo y reloj de audio.

VST System Link

Ajusta **VST System Link** como fuente de código de tiempo. Esto le permite la sincronización con precisión de muestras entre varios ordenadores que están conectados a través de **VST System Link**.

NOTA

Las discrepancias entre la **Velocidad de cuadro** y el código de tiempo entrante pueden causar problemas durante la postproducción, incluso si Cubase es capaz de engancharse a ese código de tiempo.

Configuración de código de tiempo MIDI

La **Configuración de código de tiempo MIDI** está disponible si activa **Código de tiempo MIDI** como **Fuente de código de tiempo**.

Entrada MTC

Le permite seleccionar los puertos de entrada MIDI. Para permitirle a Cubase que se sincronice con el código de tiempo de cualquier conexión MIDI, seleccione **All MIDI Inputs**.

Preferencias de origen de código de tiempo

Si activa **Código de tiempo MIDI** como **Fuente de código de tiempo**, puede configurar las **Preferencias de origen de código de tiempo** para trabajar con código de tiempo externo. Están disponibles las siguientes opciones:

Cuadros para analizar

Determina cuántos cuadros enteros de código de tiempo tardará Cubase en engancharse o bloquearse, es decir, en establecer una sincronización.

NOTA

Si tiene un transporte de cinta externo con un tiempo de arranque muy corto, ajuste **Cuadros para analizar** a un valor bajo para que se enganche aún más rápido.

Pérdida de frames

Ajusta el número de frames de código de tiempo que se deben perder hasta que se detiene Cubase. Usar LTC en una máquina de cintas analógica puede aumentar el número de pérdidas.

Inhibir reinicio ms

Algunos sincronizadores siguen transmitiendo MTC (código de tiempo MIDI) durante un corto periodo de tiempo después de que se haya detenido una máquina de cintas externa. Estos cuadros extra de código de tiempo pueden provocar a veces que Cubase se reinicie de repente. **Inhibir reinicio ms** le permite controlar cuánto tiempo en milisegundos espera Cubase antes de reiniciar (ignorando el MTC entrante) una vez se ha detenido.

Autodetectar cambios de velocidad de cuadro

Le notifica de los cambios de velocidades de cuadro o código de tiempo e interrumpe la reproducción o la grabación. Actívelo si quiere diagnosticar problemas con código de tiempo y dispositivos externos.

Iniciar/Detener transporte

Inicia/Detiene la reproducción en Cubase.

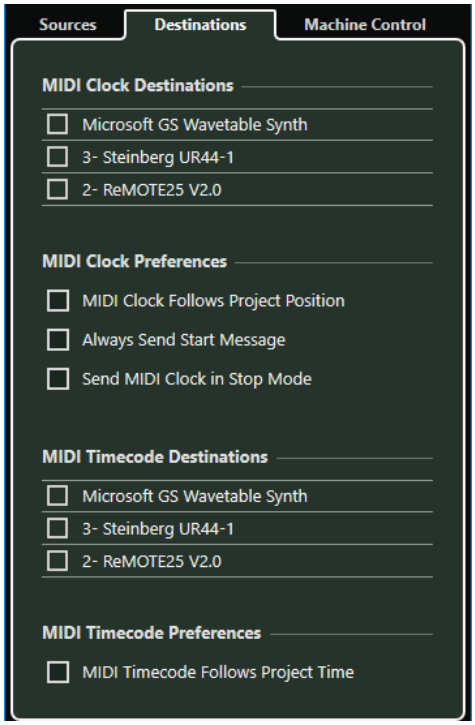
VÍNCULOS RELACIONADOS

Activar VST System Link en la página 1134

Diálogo Configuración de proyecto en la página 104

Página Destinos

La página **Destinos** le permite configurar las salidas de sincronización y determinar qué señales externas salen de la aplicación.



Destinos de reloj MIDI

En la sección **Destinos de reloj MIDI** puede seleccionar cualquiera de los puertos MIDI por los que quiera sacar el reloj MIDI. Algunos dispositivos MIDI, tales como las cajas de ritmos, pueden sincronizar su tempo y localización al reloj MIDI entrante.

Preferencias de reloj MIDI

En la sección **Preferencias de reloj MIDI**, están disponibles las siguientes opciones:

Reloj MIDI sigue la posición del proyecto

Asegura que el reloj MIDI sigue a Cubase.

Enviar siempre mensaje de inicio

Los comandos de transporte de reloj MIDI incluyen inicio, detener y continuar. Actívelo si un dispositivo MIDI no reconoce el comando continuar.

Enviar reloj MIDI en modo detener

Active esto si un dispositivo MIDI necesita que el reloj MIDI funcione continuamente para así trabajar con arpegiadores y generadores de loops.

Destinos de código de tiempo MIDI

En la sección **Destinos de código de tiempo MIDI** puede especificar los puertos MIDI a los que se enruta el MTC.

NOTA

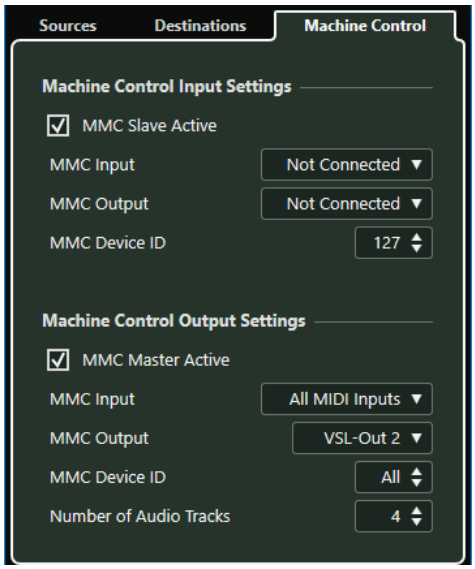
Algunas interfaces MIDI envían MTC sobre todos los puertos por defecto. Si este es el caso, seleccione solo un puerto del interfaz para el MTC.

Preferencias de código de tiempo MIDI

En la sección **Preferencias de código de tiempo MIDI** están disponibles las siguientes opciones:

El código de tiempo MIDI sigue el Proyecto
Asegura que la salida del MTC siempre sigue a la posición de tiempo de Cubase.

Página Control de máquina



Ajustes de la entrada de control de máquina

Estos ajustes se vuelven disponibles si selecciona **Control de máquina MIDI (MMC)** como entrada de control de máquina. En la sección **Ajustes de la entrada de control de máquina** puede configurar Cubase para que siga los comandos de transporte entrantes y responda a los comandos de habilitar grabación de pistas de audio. Esto permite que Cubase se integre en sistemas de estudios grandes con control de máquinas y sincronización centralizada, tales como escenarios de mezclado teatrales.

Están disponibles las siguientes opciones:

Entrada MMC
Le permite seleccionar la entrada MIDI que esté conectada al dispositivo de control de máquina maestra.

Salida MMC
Le permite seleccionar la salida MIDI que esté conectada al dispositivo de control de máquina maestra.

ID de dispositivo MMC
Determina el ID de MIDI que se usa para identificar la máquina en Cubase.

NOTA

El protocolo MMC incluye una llamada a dispositivos para saber su estado, esto requiere de una comunicación en ambos sentidos. Por lo tanto, le recomendamos que conecte tanto el puerto de entrada MIDI como el puerto de salida MIDI de los dispositivos MMC.

Ajustes de la salida de control de máquina

En la sección **Ajustes de la salida de control de máquina**, están disponibles las siguientes opciones:

Maestro MMC activo

Enruta comandos de transporte a cualquier dispositivo mientras la sincronía está activada.

Entrada MMC

Determina qué puerto MIDI de su sistema recibe comandos MMC. Ajústelo a un puerto MIDI que esté conectado al dispositivo MIDI deseado.

Salida MMC

Determina qué puerto MIDI de su sistema envía comandos MMC. Ajústelo a un puerto MIDI que esté conectado al dispositivo MIDI deseado.

ID de dispositivo MMC

Ajústelo al mismo ID de dispositivo de la sección **Ajustes de la entrada de control de máquina**.

NOTA

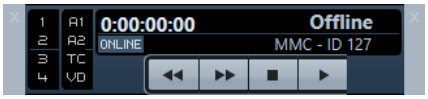
Si hay más de una máquina recibiendo comandos MMC o si no se conoce el ID del dispositivo, puede ajustar el ID a **Todo**. Sin embargo, los dispositivos que solo pueden escuchar a sus IDs específicos no funcionan si el ID está ajustado a **Todo**.

Número de pistas de audio

Determina cuántos botones de habilitar grabación se muestran en el **Panel maestro MMC**. Ajústelo al número de pistas de audio disponibles en el dispositivo destino.

Panel maestro MMC

- Para abrir el **Panel maestro MMC**, seleccione **Estudio** > **Más opciones** > **Panel maestro MMC**.



1, 2, 3, 4

Use estos botones para armar pistas de cinta para su grabación.

A1, A2, TC, VD

Estos botones se refieren a pistas adicionales que se encuentran habitualmente en las grabadoras de cinta de video. Consulte el manual de su dispositivo VTR para ver si están soportadas estas pistas.

En línea

Actívelo para usar los botones de transporte para controlar el transporte del dispositivo.

NOTA

En el diálogo **Preferencias**, seleccione **MIDI** > **Filtro MIDI** y asegúrese de que **SysEx** está activado en la sección **Thru**.

Esto es necesario debido a que MMC usa comunicación bidireccional en la que la grabadora de cinta responde a los mensajes MMC que recibe de Cubase. Al filtrar SysEx Thru, se asegura de que estas respuestas de sistema exclusivo MMC no se retransmitirán de vuelta a la grabadora de cinta.

Sincronización externa

Para activar la sincronización externa, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **Transporte** > **Activar sinc. externa**.
- Seleccione **Transporte** > **Configuración de sincronización del proyecto** y, en la página **Fuentes**, active **Activar sinc. externa**.
- Los comandos de transporte se enrutan a la salida de destino de control de máquina como esté especificado en el diálogo **Configuración de sincronización del proyecto**.

  Los comandos localizar, reproducir, detener y grabar ahora se enviarán a un dispositivo externo.
- Cubase espera código de tiempo entrante de la fuente de código de tiempo elegida, definida en el diálogo **Configuración de sincronización del proyecto**, para poder reproducir.

  Cubase detectará código de tiempo entrante, buscará su posición actual y empezará la reproducción en sincronía con el código de tiempo entrante.

En un escenario típico, una grabadora de cinta externa, tal como un VTR, tiene su salida de código de tiempo conectada a Cubase. Cubase está enviando comandos de control de máquina al lector. Cuando **Activar sinc. externa** está activado y hace clic en **Iniciar** en el panel de **Transporte**, se envía un comando de reproducir al VTR. A su vez el VTR empieza la reproducción, enviando de vuelta código de tiempo a Cubase. Cubase entonces se sincroniza al código de tiempo entrante.

Configuración la sincronización para un estudio de música personal

En un estudio de música personal, puede que quiera sincronizar con un dispositivo de grabación externo tal como un grabador portátil con disco duro para grabaciones en directo.

PRERREQUISITO

Use conexiones MIDI para el código de tiempo y el control de máquina, y conexiones de audio digital Lightpipe para el reloj de audio y las señales de audio.

NOTA

- Cubase debería enviar comandos MMC al grabador de disco duro y empezar remotamente la reproducción del grabador.
- El grabador de disco duro debería enviar MTC de vuelta a Cubase. Cuando el grabador empieza la reproducción, se envía MTC de vuelta a Cubase, que se sincronizará con ese código de tiempo.
- El grabador de disco duro usa el reloj de audio de la interfaz de audio de Cubase como referencia de velocidad.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Transporte** > **Configuración de sincronización del proyecto**, abra la página **Fuentes** y, en la sección **Fuente de código de tiempo**, active **Código de tiempo MIDI**.

   Al grabar desde el grabador de disco duro a Cubase, Cubase es el maestro de control de máquina y el esclavo de código de tiempo, adaptándose al MTC entrante.

2. Abra la página **Control de máquina** y, en la sección **Ajustes de la salida de control de máquina**, active **Maestro MMC activo**.

   Cubase ahora envía comandos MMC al grabador de disco duro para buscar la posición y empezar la reproducción.

3. En la sección **Ajustes de la salida de control de máquina**, seleccione los puertos **Entrada MMC** y **Salida MMC** que están conectados al grabador de disco duro.

   Ya que MMC usa una comunicación bidireccional, ambos puertos MIDI deberían estar conectados. Asegúrese de que el filtro MIDI no repite (echo) datos SysEx.

4. Abra la página **Fuentes** y active **Activar sinc. externa**.

   Esto enruta los comandos de transporte al grabador de disco duro a través de MIDI y pone a Cubase como el esclavo de código de tiempo.

5. En el grabador de disco duro, habilite MMC y MTC.

   Siga las instrucciones sobre cómo configurar la unidad para recibir comandos MMC y transmitir MTC.

6. En Cubase, inicie la reproducción.

RESULTADO

El grabador de disco duro empieza la reproducción y manda MTC a Cubase. Una vez que Cubase se sincroniza al MTC, el estado de la barra **Transporte** pasa a **Bloquear** y se muestra la velocidad de cuadro actual del MTC entrante.

VST System Link

VST System Link es un sistema de red de audio digital que le permite enlazar varios ordenadores usando hardware de audio digital y cables.

Enlazar hasta 2 o más ordenadores le permite dividir diferentes tareas y diferentes pistas entre varios ordenadores. Puede ejecutar procesos intensivos en CPU, tales como plug-ins de efectos de envío o instrumentos VST en un ordenador, y grabar pistas de audio en otro.

VST System Link le proporciona control de transporte y de sincronización, así como hasta 16 puertos MIDI con 16 canales cada uno.

Con **VST System Link**, la señal se pasa de una máquina a la siguiente y eventualmente vuelve a la primera máquina.

Para que esto funcione necesita 2 o más ordenadores que usen el mismo sistema operativo o diferentes sistemas operativos, y para cada ordenador de la red, lo siguiente:

- Tarjeta de sonido con entradas y salidas digitales y un controlador ASIO específico.

  Los mismos formatos digitales y tipos de conexión.
- Por lo menos un cable de audio digital, tal como S/PDIF, ADAT, TDIF o AES.
- Una aplicación huésped **VST System Link**.

NOTA

Puede que quiera invertir en una caja de conmutación KVM (teclado, video y ratón). Esto le permite usar el mismo teclado, monitor y ratón para controlar cada ordenador del sistema y cambiar de ordenador muy rápidamente.

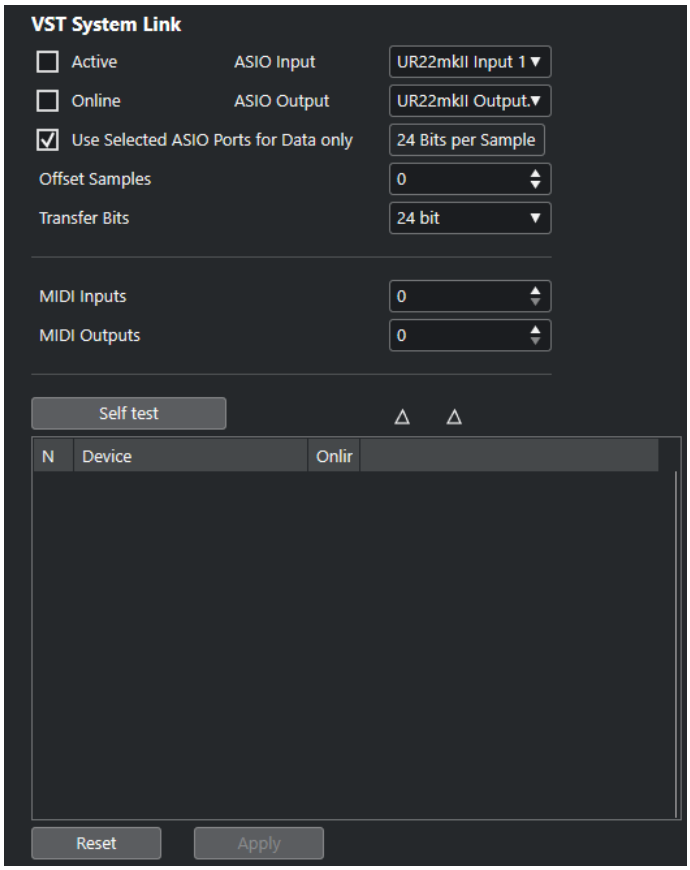
Configurar VST System Link

Para poder trabajar con **VST System Link** primero debe configurar la red, configurar la tarjeta de sonido y configurar las conexiones de audio digitales.

Sección VST System Link

La sección **VST System Link** le permite configurar **VST System Link**.

- Para abrir la sección **VST System Link**, seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio** y seleccione **VST System Link** en la lista de **Dispositivos**.



Activo

Activa **VST System Link**.

En línea

Pone el ordenador en línea.

Entrada ASIO

Le permite definir el canal de entrada de red.

Salida ASIO

Le permite definir el canal de salida de red.

Usar los puertos ASIO seleccionados solo para datos

Actívelo si quiere dedicar más ancho de banda a MIDI, y enviar la información **VST System Link** sobre el canal entero. Este canal ya no está disponible para transferir audio.

Desplazar muestras

Le permite ajustar un desplazamiento para el ordenador, de forma que reproduzca un poco por delante o por detrás del resto.

Bits de transferencia

Le permite especificar si transferir a 24 o a 16 bits. Esto le permite usar tarjetas de audio más antiguas que no soportan transferencias de 24 bits.

Entradas MIDI

Le permite ajustar el número de puertos de entrada MIDI.

Salidas MIDI

Le permite ajustar el número de puertos de salida MIDI.

Autochequeo

Le permite probar la red.

Recibiendo

Se enciende si el ordenador está activo.

Enviando

Se enciende si el ordenador está activo.

Lista

Muestra el nombre de cada ordenador.

Configurar una red

Puede configurar una red conectando ordenadores.

PROCEDIMIENTO

1. Use un cable de audio digital para conectar la salida digital del ordenador 1 a la entrada digital del ordenador 2.

   Si tiene más de 2 ordenadores, añada los demás uno a uno.
2. Use un cable para conectar la salida digital del ordenador 2 a la entrada digital del ordenador 1.

   VST System Link es un sistema de conexión encadenada, lo que significa que la salida del ordenador 1 va a la entrada del ordenador 2, la salida del ordenador 2 va a la entrada del ordenador 3, y así sucesivamente formando una la cadena. La salida del último ordenador en la cadena siempre debe regresar a la entrada del ordenador 1, para completar el anillo.

   NOTA

   Si una tarjeta tiene más de un conjunto de entradas y salidas, escoja la que más le convenga - para facilitar las cosas, normalmente el mejor conjunto es el primero.

Configurar el reloj de audio

Para poder usar **VST System Link**, las señales de reloj de sus tarjetas ASIO deben estar sincronizadas correctamente.

PRERREQUISITO

En cada ordenador de la red se debe cumplir lo siguiente:

- Se selecciona el controlador de audio correcto en el diálogo **Configuración de estudio**.
- El modo de reloj o modo de sincronía se ajusta en el panel de control ASIO de la tarjeta de sonido.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione su tarjeta de sonido.
3. Haga clic en **Panel de control**.
4. Ajuste una tarjeta de sonido para que sea la maestra de reloj, y todas las demas tarjetas para que sean esclavas de reloj. Consulte la documentación si es necesario.

   IMPORTANTE

   Si configura más de una tarjeta como maestra de reloj, la red no puede funcionar correctamente.

Sin embargo, si usa un reloj externo desde una mesa de mezclas digital o desde un sincronizador de word clock especial, por ejemplo, debe dejar todas las tarjetas de audio en esclavo de reloj o en el modo **AutoSync** y asegurarse de que cada uno de ellas está escuchando la señal que viene del sincronizador. Esta señal se pasa normalmente a través de cables ADAT o conectores word clock en modo encadenado (daisy chain).

RESULTADO

Normalmente, el panel de control ASIO de una tarjeta de sonido contiene algún tipo de indicación o no de si la tarjeta recibe una señal de sincronía correcta, incluyendo la frecuencia de muestreo de la señal. Esto es una buena señal de que ha conectado las tarjetas y configurado la sincronía de reloj correctamente. Consulte la documentación de su tarjeta de sonido para más detalles.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Seleccionar un controlador de audio en la página 16
Página de configuración de controlador ASIO en la página 19

Ajustar el tamaño del búfer

En una red **VST System Link**, es muy importante ajustar el tamaño del búfer para minimizar la latencia. Esto es debido al hecho de que la latencia de una red **VST System Link** es la latencia total de todas las tarjetas ASIO del sistema juntas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos** seleccione su tarjeta de sonido.
3. Haga clic en **Panel de control**.
4. Disminuya el tamaño de los búferes.

   A menor tamaño de búfer, menor latencia. Lo mejor es tener tamaños de búfer relativamente pequeños si su sistema los puede soportar. Unos 12 ms o menos suele ser una buena idea.

   IMPORTANTE

   La latencia no afecta a la sincronización, pero puede afectar al tiempo que se tarda en enviar y recibir señales audio y MIDI o puede hacer que el sistema parezca lento.

Ajustes de tarjetas de sonido que afectan a VST System Link

Hay ajustes específicos de tarjetas de sonido que podrían cambiar la información digital de forma que se ve afectado el correcto funcionamiento de **VST System Link**.

Puede encontrar estos ajustes en el panel de control o en la aplicación adicional de su tarjeta de sonido. Asegúrese de que se dan las siguientes condiciones:

- Cualquier ajuste adicional de formatos de puertos digitales que use para datos **VST System Link** se debe desactivar.

  Si usa una conexión S/PDIF para **VST System Link**, por ejemplo, desactive **Formato profesional**, **Énfasis** y **Dithering**.
- Se debe desactivar cualquier aplicación de mezclador de su tarjeta de sonido que le permita hacer ajustes de nivel de entradas y salidas digitales.

  De forma alternativa, puede ajustar los niveles de los canales **VST System Link** a ±0 dB.

- Los procesados de señal digital, tales como el panorama o los efectos, se deben desactivar para la señal **VST System Link**.
- Para la tarjeta de sonido RME Audio Hammerfall DSP, seleccione el preset por defecto o normal para la función **Totalmix**.

  De lo contrario pueden tener lugar bucles de señal y **VST System Link** no puede funcionar.

Configurar frecuencias de muestreo

Se deben configurar todos los proyectos de todos los ordenadores con la misma frecuencia de muestreo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto** > **Configuración de proyecto**.
2. En la sección **Visores de tiempo de proyecto**, abra el menú emergente **Frec. muestreo** y seleccione una frecuencia de muestreo.

Configurar conexiones de audio digital

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Conexiones de audio**.
2. Haga clic en la pestaña **Entradas** y haga clic en **Añadir bus**.
3. En el diálogo **Añadir bus de entrada**, configure el bus.
4. Haga clic en **Añadir bus**.
5. Haga clic en la pestaña **Salidas** y haga clic en **Añadir bus**.
6. En el diálogo **Añadir bus de salida**, configure el bus.
7. Haga clic en **Añadir bus**.
8. Repita estos pasos en todas las aplicaciones.

   Haga la misma configuración en todas las aplicaciones. Si tiene 4 buses de salida estéreo en el ordenador 1, quiere 4 buses de entrada estéreo en el ordenador 2, etc.
9. Enrute las aplicaciones a las entradas y salidas digitales.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configuración de buses de audio en la página 22
Ventana Conexiones de audio en la página 26

Verificar la conexión digital

PROCEDIMIENTO

1. Conecte una fuente de audio a su interfaz de audio.
2. Inicie la grabación, reproduzca y mezcle.
3. Reproduzca algún audio en el ordenador 1.
4. Seleccione **Estudio** > **MixConsole** y enrute el canal que contiene material de audio a uno de los buses de salida digitales.
5. En el ordenador 2, seleccione **Estudio** > **MixConsole** y busque el bus de entrada digital correspondiente.

   El audio que se reproduce ahora debería aparecen en la aplicación que se ejecuta en el ordenador 2, y los medidores de nivel de los buses de entrada se deberían mover.

RESULTADO

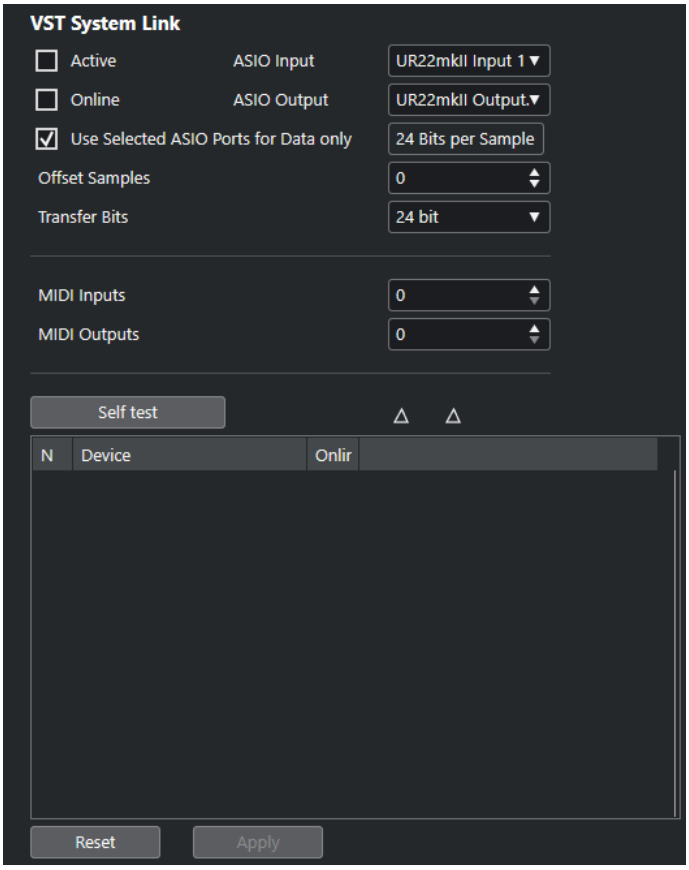
Ahora ha verificado que la conexión digital funciona como debe. Puede invertir este procedimiento de forma que el ordenador 2 reproduzca y el ordenador 1 escuche.

Activar VST System Link

Debe activar **VST System Link** en todos los ordenadores de la red para poder trabajar con **VST System Link**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Transporte** > **Configuración de sincronización del proyecto** y, en la pestaña **Fuentes**, active **VST System Link** como fuente de código de tiempo.
2. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
3. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **VST System Link**.



4. Use los menús emergentes **Entrada ASIO** y **Salida ASIO** para definir qué canal está en el canal de red que transporta la información **VST System Link**.

   NOTA

   La señal de red solo la transporta un bit de un canal. En sistemas basados en ADAT, se usarán 7 canales de audio de 24 bits y 1 canal de audio de 23 bits para la red. Todavía tendrá un headroom de unos 138 dB en este canal.

5. Active **Activo**, en la esquina superior izquierda de la configuración de **VST System Link**.
6. Repita los pasos para cada ordenador de la red.

RESULTADO

Los indicadores de envío y de recibo de cada ordenador activo parpadean, y el nombre de cada ordenador aparece en la lista de la sección **Autochequeo** del diálogo. A cada ordenador se le asigna un número aleatorio.

Se mostrará el nombre en la ventana **VST System Link** de cada ordenador de la red. Puede hacer doble clic sobre el nombre del ordenador e introducir otro nombre.

NOTA

Si no ve el nombre de cada ordenador, siga el procedimiento de arriba de nuevo y asegúrese de que todas las tarjetas ASIO están escuchando a las señales de reloj digitales correctamente, y de que cada ordenador tiene las entradas y salidas correctas asignadas a la red **VST System Link**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Página Fuentes en la página 1122

Poner en línea ordenadores en red

Debe poner en línea los ordenadores de la red para que puedan enviar y recibir señales de transporte y de código de tiempo, y para que sus aplicaciones secuenciador puedan arrancar y detenerse.

PRERREQUISITO

Todos los ordenadores tienen sus tempos ajustados al mismo valor.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **VST System Link**.
3. Active **En línea**.
4. Repita este procedimiento para cada ordenador de la red.

RESULTADO

Ahora los ordenadores están en línea.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Empiece la reproducción en un ordenador para comprobar si el sistema está funcionando y si todos los ordenadores empiezan y reproducen a tiempo.

VST System Link envía y entiende todos los comandos de transporte. Esto le permite controlar toda la red desde un ordenador. Sin embargo, cualquier ordenador puede controlar a cualquier otro y a todos los demás. Esto es debido al hecho que **VST System Link** es una red de pares y no hay ningún ordenador maestro.

Activar puertos MIDI para VST System Link

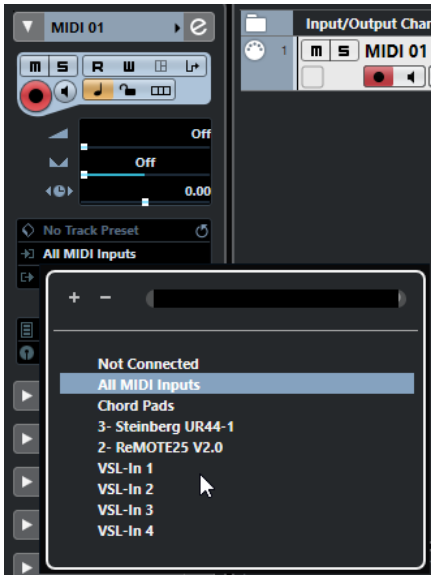
Puede activar los puertos de entrada y de salida MIDI para **VST System Link**. Esto le permite enrutar pistas MIDI a instrumentos VST que se ejecutan en otro ordenador.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **VST System Link**.
3. Especifique el número de puertos MIDI que necesita usando los campos de valores **Entradas MIDI** y **Salidas MIDI**.

4. Cree una pista MIDI.

RESULTADO



En la sección superior del **Inspector** de la pista MIDI, los menús emergentes **Enrutado de entrada** y **Enrutado de salida** muestran ahora los puertos **VST System Link** especificados.

Esto le permite enrutar pistas MIDI a instrumentos VST que se ejecutan en otro ordenador.

Ejemplos de aplicación

VST System Link le permite dividir diferentes tareas entre 2 o más ordenadores. Los siguientes ejemplos de aplicación le deberían dar una idea de lo que es posible.

Configurar un ordenador de mezcla principal

Configurar un ordenador como ordenador de mezcla principal que recibe el audio de los demás ordenadores le permite mezclar internamente en el ordenador.

En el siguiente ejemplo asumimos que está usando 2 ordenadores: el ordenador 1 como ordenador de mezcla principal y el ordenador 2 con 2 pistas de audio estéreo adicionales, una pista de canal FX con un plug-in de reverberación y un plug-in de instrumento VST con salidas estéreo.

PROCEDIMIENTO

1. En el ordenador 1, use un conjunto de salidas sin usar, tal como una salida estéreo analógica conectada a su equipo de monitorización, para escuchar la reproducción del audio.
2. En el ordenador 2, enrute cada una de las 2 pistas de audio a un bus de salida diferente conectado a las salidas digitales, bus 1 y 2, por ejemplo.
3. Enrute la pista de canal FX a otro bus **VST System Link**, bus 3, por ejemplo.
4. Enrute el canal de instrumento VST a otro bus más, el bus 4, por ejemplo.
5. En el ordenador 1, compruebe los 4 buses de entrada **VST System Link**.

   Si comienza la reproducción en el ordenador 2, el audio debería aparecer en los buses de entrada del ordenador 1. Sin embargo, para mezclar estas fuentes de audio necesita canales del mezclador reales.
6. Añada 4 nuevas pistas de audio estéreo en el ordenador 1 y enrútelas al bus de salida que usa para escuchar; tal como las salidas analógicas estéreo.

7. Para cada una de las pistas de audio, seleccione uno de los 4 buses de entrada.

   Ahora, cada bus del ordenador 2 está enrutado a un canal de audio separado en el ordenador 1.

8. Active la monitorización para las 4 pistas.

RESULTADO

Si ahora comienza la reproducción, el audio del ordenador 2 se enviará en directo a las nuevas pistas del ordenador 1, permitiéndole escucharlas juntas con cualquier pista que reproduzca en el ordenador 1.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Si percibe un retardo en el procesado cuando escucha señales que vienen de otros ordenadores mientras monitoriza, intente lo siguiente para compensar los problemas de latencia:

- Si su tarjeta de sonido lo soporta, active **Monitorización directa ASIO** en el panel del dispositivo **Sistema de audio** para su hardware.
- De forma alternativa, abra el diálogo **Configuración de estudio** y, en la página **VST System Link**, cambie el valor de **Desplazar muestras**.

Configurar un ordenador como submezclador

Si tiene más pistas de audio que buses **VST System Link**, puede usar un mezclador de un ordenador como submezclador.

PROCEDIMIENTO

- Enrute varios canales de audio al mismo bus de salida y ajuste el nivel de salida del bus si es necesario.

  NOTA

  Si sus tarjetas de audio tienen múltiples conjuntos de conexiones de entrada y salida, puede conectar múltiples cables ADAT y enviar audio a través de cualquiera de los buses en cualquiera de los cables.

Enrutar pistas MIDI a VSTis de otros ordenadores

Puede enrutar pistas MIDI de un ordenador a instrumentos VST de otro ordenador. Esto le permite usar un ordenador para la reproducción y la grabación y el otro como rack de VSTi.

PROCEDIMIENTO

1. Grabe una pista MIDI en el ordenador 1.
2. Cuando haya terminado de grabar, enrute la salida MIDI de dicha pista al puerto MIDI 1 de **VST System Link**.
3. En el ordenador 2, abra la ventana **Instrumentos VST** y asigne un instrumento a la primera ranura del rack.
4. Enrute el canal del instrumento VST al bus de salida deseado.

   Si está usando el ordenador 1 como su ordenador de mezcla principal, este sería uno de los buses de salida **VST System Link**, conectado al ordenador 1.

5. Cree una nueva pista MIDI en la ventana de **Proyecto** del ordenador 2 y asigne la salida MIDI de la pista al instrumento VST que creó.
6. Asigne la entrada MIDI de la pista para que sea el puerto 1 de **VST System Link**.

   Ahora, la pista MIDI en el ordenador 1 está enrutada a la pista MIDI en el ordenador 2, el cual a su vez se encuentra enrutado al instrumento VST.

7. Ahora active la monitorización para la pista MIDI en el ordenador 2, de modo que escuche y responda a cualquier comando MIDI entrante.

   En Cubase, haga clic en el botón **Monitor** de la lista de pistas o en el **Inspector**.

8. Inicie la reproducción en el ordenador 1.

   Ahora mandará la información MIDI en la pista al instrumento VST cargado en el ordenador 2.

RESULTADO

De este modo, incluso con un ordenador lento debería ser capaz de apilar un buen montón de instrumentos VST adicionales, expandiendo considerablemente su paleta de sonidos. ¡No se olvide de que el MIDI de **VST System Link** también es preciso hasta la muestra y por tanto tiene una temporización mucho más precisa que cualquier interfaz MIDI jamás creado!

Enrutar envios de audio a otros ordenadores

Los efectos de envío para un canal de audio en Cubase pueden ser enrutados a una pista de canal FX o a cualquier grupo o bus de salida activado. Esto le permite usar un ordenador aparte como rack de efectos virtuales.

PROCEDIMIENTO

1. En el ordenador 2, la máquina que usará como rack de efectos, añada una nueva pista de audio estéreo.
2. Añada el efecto deseado como un efecto de inserción en la pista.
3. En el **Inspector**, seleccione uno de los buses **VST System Link** como entrada de la pista de audio.
4. Enrute el canal a uno de los buses de salida **VST System Link** conectados al ordenador 1.
5. Active la monitorización para la pista.
6. Vuelva al ordenador 1 y seleccione una pista en la que quiera añadir algo de reverb.
7. Abra el rack de **Envíos** de la pista en el **Inspector** o en **MixConsole**.
8. Abra el menú emergente **Enrutado de envío** de uno de los envíos y seleccione el bus **VST System Link** asignado al efecto.
9. Use el deslizador de **Envío** para ajustar la cantidad de efecto como de costumbre.

RESULTADO

La señal será enviada a la pista en el ordenador 2 y procesada a través de su efecto insertado, sin usar ninguna potencia de procesado del ordenador 1.

Puede repetir los pasos de arriba para añadir más efectos al rack de efectos virtuales. El número de efectos disponible de esta forma solo está limitado por el número de puertos usados en la conexión **VST System Link** y por el rendimiento del ordenador 2.

Grabar pistas en otros ordenadores

Puede grabar pistas en otro ordenador. Esto es útil si el disco duro de un ordenador no es lo suficientemente rápido para todas las pistas que necesita.

PROCEDIMIENTO

- Añada pistas en otro ordenador y grábelas.

RESULTADO

Esto crea un sistema de RAID virtual, con varios discos funcionando juntos. Todas las pistas permanecerán enganchadas de forma tan precisa como si provinieran de la misma máquina.

Reproducir video en otros ordenadores

Puede reproducir video en otro ordenador para liberar recursos para procesados audio y MIDI en su CPU principal. Esto es útil ya que la reproducción de video en alta resolución puede necesitar mucha CPU.

PROCEDIMIENTO

- Mueva pistas de video a otro ordenador.

RESULTADO

Debido a que todos los comandos de transporte responden en los ordenadores de **VST System Link**, arrastrar video es posible incluso si viene de otro ordenador.

Al arrastrar, la reproducción de los sistemas enlazados puede que no esté en perfecta sincronía. Además, hay algunas restricciones más al arrastrar con **VST System Link**:

- Para controlar el arrastre, use siempre el sistema en el que lo empezó.

  Cambiar la velocidad de arrastre en un sistema remoto solo cambiará la velocidad en el sistema local.
- Puede empezar la reproducción en todos los sistemas.

  Esto detiene el arrastre y entra en reproducción en todos los sistemas, sincronizado.

Video

Cubase le permite trabajar con contenidos de video.

Puede reproducir archivos de video en varios formatos y a través de diferentes dispositivos de salida desde dentro de Cubase, extraer el audio de un archivo de video y editar su música en el video.

La función de exportación de video le permite compartir sus videos con clientes u otros usuarios.

IMPORTANTE

Los videos se exportan con una resolución de 1920 x 1080 px (Full HD). Los archivos de video con una resolución inferior o superior a Full HD se escalan hacia arriba o hacia abajo al exportar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Compatibilidad con archivos de video en la página 1140
Importar archivos de video en la página 1142
Preparativos para la reproducción de video en la página 1144
Exportar video en la página 1148
Extraer audio de video en la página 1151

Compatibilidad con archivos de video

Al trabajar en un proyecto que tenga un archivo de video, debe asegurarse de que el tipo del archivo de video funciona en su sistema de Cubase.

NOTA

Si no es capaz de reproducir un determinado archivo de video, use una aplicación externa para convertirlo a un formato compatible.

Para saber qué archivos de video son compatibles, consulte el área de soporte en steinberg.net.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Codificadores en la página 1141

Formatos contenedores de video

El video y otros archivos multimedia son distribuidos en un formato contenedor.

Este contenedor tiene varios flujos de información incluyendo video y audio, pero también metadatos tales como información de sincronía necesaria para reproducir el audio y el video juntos. Datos referentes a las fechas de creación, autores, marcadores de capítulos, y mucho más también se pueden integrar dentro del formato contenedor.

Cubase soporta los siguientes formatos de contenedor:

MOV

Es una película QuickTime.

MPEG-4

Este formato puede contener varios metadatos para streaming, edición, reproducción local e intercambio de contenidos. Su extensión de archivo es `.mp4`.

AVI

Este es un formato de contenedor multimedia introducido por Microsoft.

Codificadores

Los codificadores (codecs) son métodos de compresión de datos usados para hacer más pequeños y manejables los archivos de video y de audio.

Para más detalles, consulte el área de soporte en steinberg.net.

Velocidades de cuadros

Cubase soporta diferentes velocidades de cuadros de video y de películas.

Velocidad de frames

Sin importar el sistema de cuenta de frames, la velocidad real a la que van los frames de video en tiempo real es la verdadera velocidad de frames.

Cubase soporta las siguientes velocidades de frames:

23.98 fps

Esta velocidad de frames se usa en películas que se transfieren a video NTSC y se tienen que aminorar un factor 2-3 pull-down. También se usa para el tipo de video HD y se denomina comúnmente 24 p.

24 fps

Esta es la velocidad real de las cámaras de cine estándar.

24.98 fps

Esta velocidad de cuadro se usa comúnmente para facilitar transferencias entre PAL y NTSC. Se usa principalmente para compensar algún error.

25 fps

Esta es la velocidad de cuadro del video PAL.

29.97 fps/29.97 dfps

Esta es la velocidad de frames del video NTSC. La cuenta puede ser bien non-drop o drop-frame.

30 fps/30 dfps

Esta velocidad de frames no es un estándar de video, pero se ha usado comúnmente en grabación de música. Hace muchos años era el estándar NTSC para difusiones en blanco y negro. Es igual que el video NTSC con un pull-up a velocidad de cine después de una transferencia de telecine 2-3. La cuenta puede ser bien non-drop o drop-frame.

50 fps

Esta frecuencia también se denomina 50 p.

59.94 fps

Esta velocidad de cuadros de video está soportada por cámaras de alta definición y es compatible con NTSC.

60 fps

Esta velocidad de frames de video está soportada por muchas cámaras de alta definición. Sin embargo, la frecuencia de frames 59.94 fps compatible con NTSC es más común.

IMPORTANTE

Formatos de video con una velocidad de frames variable (VFR) no están soportados.

Dispositivos de salida de video

Cubase soporta varios dispositivos de salida de video.

Ver archivos de video sobre la pantalla en la ventana del **Reproductor de video** puede funcionar bien para muchas aplicaciones, pero a veces es necesario ver el video en gran formato para ver pequeños detalles y que las demás personas involucrados en la sesión también puedan ver el video. Cubase tiene la habilidad de usar varios tipos de dispositivos de salida de video para conseguir esto.

Tarjetas de video dedicadas

Puede usar una tarjeta de video dedicada. El video se envía directamente a la salida de este dispositivo de video.

Están soportadas las siguientes tarjetas de video:

- Dispositivos de salida de video de Blackmagic Design

IMPORTANTE

- Debe instalar el controlador apropiado del dispositivo de video y ajustar la salida de la tarjeta de video a la resolución usada en su proyecto.
- La salida de video a través de FireWire no está soportada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Página Reproductor de video en la página 1144

Preparativos para crear proyectos de video

Debe hacer unos preparativos básicos antes de poder empezar a trabajar con video en Cubase.

En Cubase, puede trabajar con varios archivos de video en diferentes formatos en la misma pista de video.

NOTA

Para una correcta sincronización de los eventos de audio y de video, asegúrese de que las velocidades de cuadro del proyecto y del archivo de video coinciden.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Configuración de proyecto en la página 104

Importar archivos de video

Si tiene un archivo de video compatible, puede importarlo en su proyecto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Importar** > **Archivo de video**.
2. En el diálogo **Importar video**, seleccione el archivo de video que quiera importar.
3. Opcional: Active **Extraer audio de video** para importar cualquier flujo de audio incrustado.
4. Haga clic en **Abrir**.

RESULTADO

Cubase crea una pista de video con un evento de video. Si **Extraer audio de video** estaba activado, se coloca una pista de audio con un evento de audio debajo de la pista de video. Se guarda el clip de audio correspondiente en la carpeta de **Grabación**.

NOTA

También puede importar archivos de video arrastrándolos desde el **MediaBay**, el Explorador de archivos/Finder de macOS y depositándolos en su proyecto. Si quiere que Cubase extraiga automáticamente el audio, active **Extraer audio al importar archivos de video** en el diálogo **Preferencias** (página **Video**).

VÍNCULOS RELACIONADOS

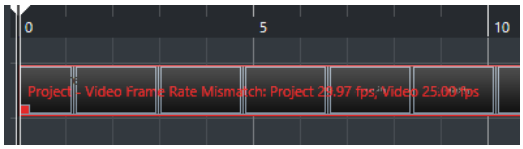
Pool en la página 634
Extraer audio de video en la página 1151

Adoptar la velocidad de cuadro del proyecto

Para estar seguro de que el visor de tiempo de Cubase se corresponde con los cuadros reales del video, debe establecer la velocidad de cuadros del proyecto a la velocidad de cuadros del archivo de video importado.

PRERREQUISITO

La velocidad de cuadro del archivo de video importado difiere de la velocidad de cuadro del proyecto.



PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto** > **Configuración de proyecto**.
2. En el diálogo **Configuración de proyecto**, haga clic en **Obtener velocidad de cuadro del video**.
3. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

- Si Cubase soporta la velocidad de cuadro del video, el proyecto la adopta. Si es necesario, el tiempo de inicio del proyecto se ajusta para reflejar el cambio de la velocidad de cuadro.

  Por ejemplo, si cambia la velocidad del proyecto de 30 cuadros a 29.97 fps, el inicio del tiempo cambia para que todos los eventos del proyecto permanezcan en las mismas posiciones en relación con el tiempo real.

NOTA

Si desea que el tiempo de inicio del proyecto permanezca igual, deberá de cambiarlo manualmente. En este caso, debe ajustar el evento de video a la línea de tiempo para asegurar una posición y sincronización adecuada dentro del proyecto.

Archivos de caché de miniaturas

Cubase crea automáticamente un archivo de caché de miniaturas para cada archivo video importado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Generar archivos de caché de miniaturas manualmente en la página 1144

Generar archivos de caché de miniaturas manualmente

Puede generar archivos de caché de miniaturas manualmente. Esto es necesario si no se pudo general un archivo de caché de miniaturas durante la importación debido a que la carpeta estaba protegida contra escritura, o porque ha editado el archivo en una aplicación de edición de video externa.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - En la **Pool**, haga clic derecho en el archivo de video y seleccione **Generar caché de miniaturas**.
  - En la ventana de **Proyecto**, seleccione el evento de video y seleccione **Medios** > **Generar caché de miniaturas**.

  NOTA

  Solo puede refrescar archivos de caché de miniaturas ya existentes desde dentro de la **Pool**.

RESULTADO

El archivo de caché de miniaturas se genera en segundo plano, para que así pueda seguir trabajando con Cubase.

Preparativos para la reproducción de video

Puede reproducir archivos de video importados desde dentro de Cubase usando los controles de transporte.

Para que esto funcione debe activar y configurar un dispositivo de salida de video.

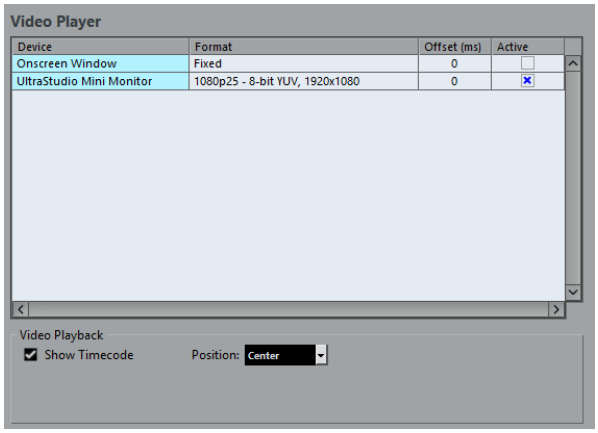
IMPORTANTE

Su tarjeta gráfica debe soportar OpenGL 2.0 o superior.

Página Reproductor de video

La página de configuración del **Reproductor de video** en el diálogo **Configuración de estudio** le permite configurar su reproductor de video, y comprobar si su equipo de video permite la reproducción desde dentro de Cubase.

- Para abrir la página **Reproductor de video**, seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio** y active **Reproductor de video** en la lista de **Dispositivos**.



Se muestran las siguientes opciones:

Dispositivo
Lista los dispositivos de salida de video que están disponibles en su sistema.

Formato
Le permite seleccionar un formato de salida.

NOTA

El dispositivo **Ventana sobre la pantalla** solo soporta un formato fijo.

Desplazamiento
Si la imagen de video no coincide con el audio, puede introducir un valor de desplazamiento en milisegundos para especificar cómo de antes se deberá proporcionar el video. Esto compensa el retardo de visualización. El desplazamiento solo se usa durante la reproducción. Se guarda globalmente para cada dispositivo de salida y es independiente del proyecto.

Activo
Le permite activar el dispositivo que quiera usar para reproducir video.

Mostrar código de tiempo
Le permite mostrar el código de tiempo.

Posición
Le permite determinar la posición del visor de código de tiempo.

Activar un dispositivo de salida de video

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, active **Reproductor de video**.
   Los dispositivos de salida de video disponibles se listan en la columna de **Dispositivo**.
3. En la columna **Activo**, active la casilla del dispositivo que quiera usar para reproducir video.

NOTA

Si no tiene ningún dispositivo externo conectado, puede usar el dispositivo **Ventana sobre la pantalla** que le permite reproducir el archivo de video en su pantalla del ordenador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Dispositivos de salida de video en la página 1142

Ventana Reproductor de video

La ventana del **Reproductor de video** le ofrece diferentes tamaños para la reproducción de video en su pantalla del ordenador. Sin embargo, cuanto mayor sea el tamaño de la ventana y mayor sea la resolución de su video, más potencia del procesador se necesitará.

- Para abrir la ventana del **Reproductor de video**, seleccione **Estudio** > **Reproductor de video**.



Ventana entera

Cambia la ventana a modo de pantalla completa. Para salir del modo de pantalla completa, abra el menú contextual y seleccione **Salir del modo pantalla completa** o pulse **Esc**.

Tamaño un cuarto

Reduce el tamaño de la ventana a un cuarto del tamaño real.

Tamaño medio

Reduce el tamaño de la ventana a la mitad del tamaño real.

Tamaño real

Establece el tamaño de la ventana al tamaño del video.

Tamaño doble

Agranda la ventana al doble del tamaño real.

Relación de aspecto

También puede arrastrar los bordes de la ventana del **Reproductor de video** para redimensionarla. Sin embargo, esto puede llevar a una imagen distorsionada. Para evitarlo puede ajustar una opción del menú emergente **Relación de aspecto**.

- Si selecciona **Nada**, no se mantiene la relación de aspecto del video cuando redimensiona la ventana. La imagen se agranda/reduce para ocupar la ventana entera del Reproductor de video.
- **Interno** le permite redimensionar la ventana libremente manteniendo la relación de aspecto del video. Puede que se muestren bordes alrededor de la imagen del video para rellenar la ventana.
- **Externo** le permite redimensionar la ventana dentro de algunos límites para que la imagen del video siempre llene toda la ventana y se mantenga la relación de aspecto.
- NOTA

  En el modo de pantalla completa, la relación de aspecto del video siempre se mantiene.

Arrastrar video

Puede arrastrar eventos de video, es decir, reproducirlos hacia adelante o hacia atrás.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Reproductor de video**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Haga clic en la ventana del **Reproductor de video** y mueva el ratón hacia la izquierda o la derecha.
   - Use una rueda de selección (jog wheel) en un controlador remoto.

Editar video

Los eventos de video se crean automáticamente cuando importa un archivo de video.

Al trabajar con eventos de video se aplica lo siguiente:

- Puede ver y editar eventos de video en la ventana de **Proyecto**. Un evento de video dispara la reproducción del clip de video correspondiente.
- Puede copiar y recortar los eventos de video. También puede bloquear eventos de video en la ventana de **Proyecto**.
- No puede dibujar, pegar ni enmudecer eventos de video, tampoco aplicar fundidos ni fundidos cruzados.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Usar el modo video sigue a edición en la página 1147

Usar el modo video sigue a edición

La opción **Usar el modo video sigue a edición** le permite editar audio y seguir teniendo feedback visual en el visor de video.

Si activa **Usar el modo video sigue a edición** en el menú de **Transporte**, el cursor del proyecto y el video siguen automáticamente cada edición que haga. Eso le permite ver al instante en qué lugar del video ocurre su edición.

El visor de video le da feedback visual durante las siguientes acciones:

- Seleccionado de rangos
- Edición de audio
- Movimiento de eventos de audio
- Empujado de eventos de audio o selecciones de rango
- Redimensionado de eventos de audio o selecciones de rango
- Uso de la herramienta **Time Warp**
- Ajuste de manecillas de fundidos de audio

NOTA

Usar el modo video sigue a edición usa el punto de ajuste de los eventos de audio. Ajustando el punto de ajuste puede alinearse con una posición de audio que está situada en el centro del evento.

EJEMPLO

El sonido de un coche derrapando hasta pararse puede fácilmente ser temporizado a la imagen alineando el fin del sonido de derrape con el momento en que se para el coche en el video. Sin embargo, si el coche entra en el cuadro después de la derrapada, puede ser muy complicado alinear el sonido. En este caso, mueva el punto de ajuste al final del sonido de derrapada y active **Usar el modo video sigue a edición** para hacer coincidir ese punto con el coche detenido en la pantalla.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Punto de ajuste en la página 548
Editar el tempo y el tipo de compás en la página 1063

Exportar video

Puede exportar un archivo de video de su proyecto. Esto le permite, por ejemplo, compartir con sus clientes u otros usuarios secciones con resultados provisionales o videos acabados.

La función **Exportar video** exporta el video y una señal de audio estéreo comprendidos entre los localizadores izquierdo y derecho. Esto le permite exportar un rango específico o el proyecto entero ajustando los localizadores en consecuencia.

Los videos se exportan en el siguiente formato:

- Formato contenedor: MP4
- Códec de compresión de video: H.264 sin secuencias de grupos de imágenes largas (Long GOP)
- Resolución: 1920 x 1080 px (Full HD)

  IMPORTANTE

  El video con una resolución inferior o superior a Full HD se escala hacia arriba o hacia abajo al exportar.

- Velocidad de cuadro: Igual a la velocidad de cuadro del proyecto
- Códec de compresión de audio: AAC

- Frecuencia de muestreo: Igual a la frecuencia de muestreo del proyecto

  IMPORTANTE

  La exportación de video solo soporta frecuencias de muestreo de 44.1 kHz y 48 kHz.

- Profundidad de bits: 16 bits

Solo puede añadir un canal de salida estéreo al archivo de video exportado. Le recomendamos que enrute todos los canales mono, estéreo o multicanal que quiera exportar a un canal de salida estéreo a través de Envío, y seleccione este canal de salida en el diálogo **Exportar video**.

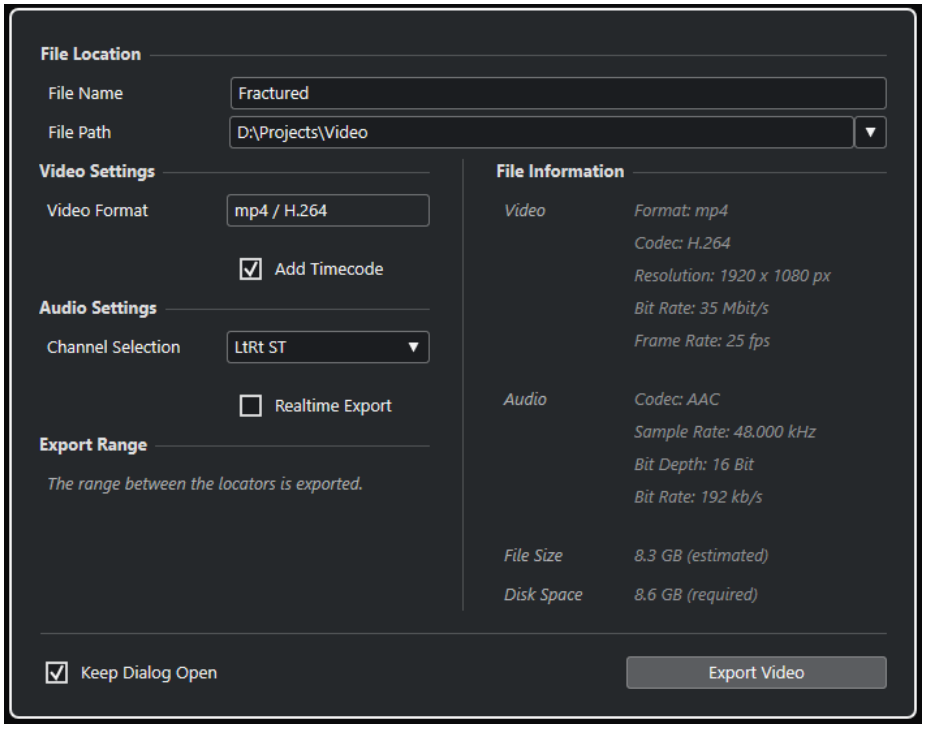
VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Exportar video en la página 1149
Exportar archivos de video en la página 1151

Diálogo Exportar video

El diálogo **Exportar video** proporciona ajustes para exportar un archivo de video de su proyecto.

- Para abrir el diálogo **Exportar video**, seleccione **Archivo** > **Exportar** > **Video**.

El diálogo **Exportar video** se divide en varias secciones.



Ubicación del archivo

Nombre de archivo

Le permite especificar el nombre del archivo de video exportado.

Ruta de archivo

Le permite especificar la ruta del archivo de video exportado.

Haga clic en **Opciones de ruta** para abrir un menú emergente con las opciones de ruta de archivo:

- **Elegir** abre el Explorador de archivos/Finder de macOS permitiéndole buscar una ubicación de archivo.

- **Carpetas recientes** le permite seleccionar una ubicación de archivo seleccionada recientemente.
- **Borrar rutas recientes** le permite suprimir todas las ubicaciones de archivo seleccionadas recientemente.

Ajustes de video

Formato de video

Muestra el formato del archivo de video exportado.

Añadir código de tiempo

Añade el código de tiempo del proyecto al archivo de video exportado.

Ajustes de audio

Selección de canal

Le permite seleccionar un canal de salida estéreo a exportar. Se tienen en cuenta los ajustes de **MixConsole** y los efectos de inserción.

Exportación en tiempo real

Le permite exportar la mezcla de audio en tiempo real. La exportación en tiempo real toma al menos el mismo tiempo que una reproducción normal. Actívela para usar efectos o instrumentos externos, o si usa plug-ins VST que necesiten tiempo para actualizarse correctamente durante el mezclado. Para más información, vea la documentación de los plug-ins respectivos.

NOTA

- Si exporta efectos o instrumentos externos en tiempo real, también debe activar **Monitor** en los canales de audio respectivos.
- **Exportación en tiempo real** solo afecta a la exportación de audio. El video se procesa con normalidad.

Rango de exportación

Esta sección le da información sobre el rango de localizadores exportado.

Información de archivo

Esta sección proporciona información detallada sobre el archivo de video exportado.

Opciones generales

En la sección inferior están disponibles las siguientes opciones:

Mantener el diálogo abierto

Active esto para mantener el diálogo abierto después de hacer clic en **Exportar video**.

Exportar video

Le permite exportar su video como haya especificado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Exportar video en la página 1148

Exportar archivos de video

Puede exportar un video con una señal de audio estéreo, de todo su proyecto o de un rango específico, como archivo de video MP4.

PRERREQUISITO

- La frecuencia de muestreo de su proyecto está ajustada a 44.1 kHz o a 48 kHz.
- Si quiere exportar señales de audio externas, ha activado **Monitor** en el canal correspondiente.

PROCEDIMIENTO

1. Ajuste los localizadores izquierdo y derecho para abarcar toda la sección que quiera exportar.
2. Ajuste el audio de su proyecto para que se reproduzca de la forma que quiere.

   NOTA

   Solo puede añadir un canal de salida estéreo al archivo de video exportado. Le recomendamos que enrute todos los canales mono, estéreo o multicanal que quiera exportar a un canal de salida estéreo a través de Envío.

3. Seleccione **Archivo** > **Exportar** > **Video**.
4. En el diálogo **Exportar video**, seleccione el canal de salida estéreo que quiera exportar.

   NOTA

   Asegúrese de que el canal de salida seleccionado contiene todo el audio que quiere usar para el archivo exportado. Por ejemplo, ponga en solo los canales que quiera exportar o enmudezca los canales que no quiera exportar.

5. Haga más ajustes de exportación.
6. Haga clic en **Exportar video**.

RESULTADO

Se exporta el archivo de video.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Exportar video en la página 1149

Extraer audio de video

Puede extraer el flujo de audio de un archivo de video al importar.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione **Archivo** > **Importar** > **Audio del archivo de video**.

     Esto crea un clip de audio en la **Pool**, pero no añade ningún evento a la ventana de **Proyecto**.
   - Seleccione **Medios** > **Extraer audio de archivo de video**.
2. En el diálogo, seleccione el archivo de video y haga clic en **Abrir**.
3. En el diálogo **Opciones de importación**, seleccione las opciones de importación deseadas.

RESULTADO

El flujo de audio extraído se añade al proyecto en una nueva pista de audio y se puede editar igual que cualquier otro material de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pool en la página 634
Ajustes al importar archivos de audio en la página 296
Importar archivos de video en la página 1142

Intercambiar archivos con otras aplicaciones

Cubase soporta varios formatos de archivo que puede utilizar para intercambiar archivos con otras aplicaciones.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Archivos OMF en la página 1153
Archivos AAF en la página 1157

Archivos OMF

Open Media Framework Interchange (OMFI) es un formato de archivo independiente de la plataforma que le permite transferir medios digitales entre aplicaciones diferentes.

Cubase puede importar y exportar Archivos OMF.

Importar archivos OMF

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Importar** > **OMF**.
2. En el diálogo de archivos, seleccione el archivo OMF y haga clic en **Abrir**.
3. Opcional: Si un proyecto está abierto, elija si quiere crear un nuevo proyecto.
   Si selecciona **No**, el archivo OMF será importado en el proyecto actual.
4. En el diálogo **Opciones de importación**, elija las pistas que quiere importar y haga sus cambios.
5. Haga clic en **Aceptar**.
6. Opcional: Si el archivo OMF contiene información de eventos de video, elija si quiere crear marcadores en las posiciones iniciales de los eventos de video.

   NOTA

   Puede usar estos marcadores como referencias de posiciones si quiere importar manualmente los archivos de video.

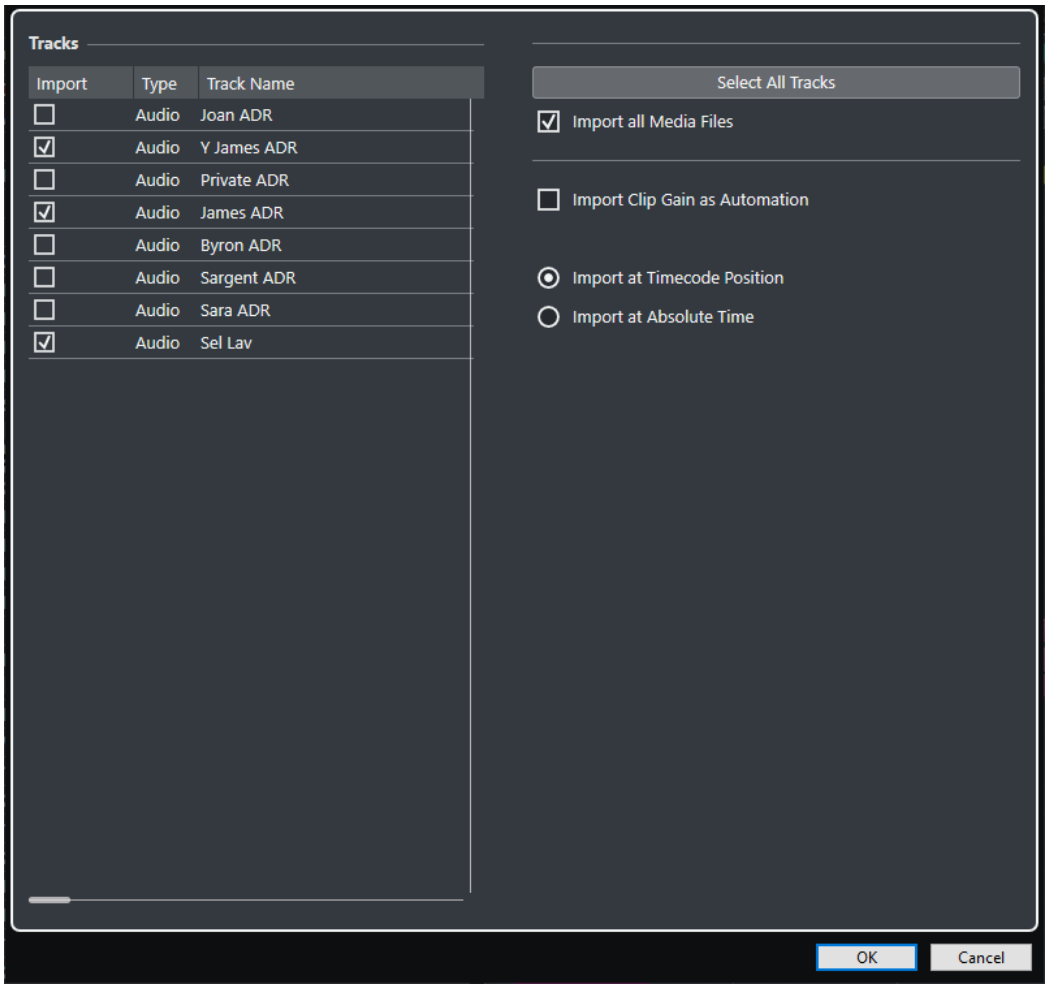
RESULTADO

Se añaden los eventos de audio del archivo OMF importado.

Diálogo Opciones de importación OMF

El diálogo **Opciones de importación OMF** le permite activar pistas para su importación, especificar el destino en el proyecto activo y los datos de pista que se van a importar.

- Para abrir el diálogo **Opciones de importación OMF**, seleccione **Archivo** > **Importar** > **OMF**.



Importar

Le permite seleccionar una pista para su importación.

Tipo

Muestra el tipo de medio de la pista.

Nombre de pista

Muestra el nombre de la pista.

Seleccionar todas las pistas

Selecciona todas las pistas a importar.

Importar todos los archivos de medios

Importa archivos de medios que no están referenciados por eventos.

Importar ganancia de clip como automatización

Importa la automatización y envolventes de volumen de la pista de automatización de volumen de cada pista.

Importar en posición de código de tiempo

Inserta los elementos contenidos en el archivo en sus posiciones de código de tiempo originales.

Esto asegura que los elementos se colocan en sus posiciones de tiempo correctas incluso si Cubase usa una tasa de cuadros diferente a la del archivo.

Importar en posición de tiempo absoluta

Inserta los elementos contenidos en el archivo, empezando por la posición de código de tiempo almacenada en el archivo y manteniendo las distancias relativas entre los elementos.

Exportar archivos OMF

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Exportar** > **OMF**.
2. En el diálogo **Opciones de exportación**, seleccione las pistas que quiere incluir en el archivo exportado y haga sus cambios.
3. Haga clic en **Aceptar**.
4. En el diálogo de archivos, especifique un nombre y una ubicación.
5. Haga clic en **Guardar**.

RESULTADO

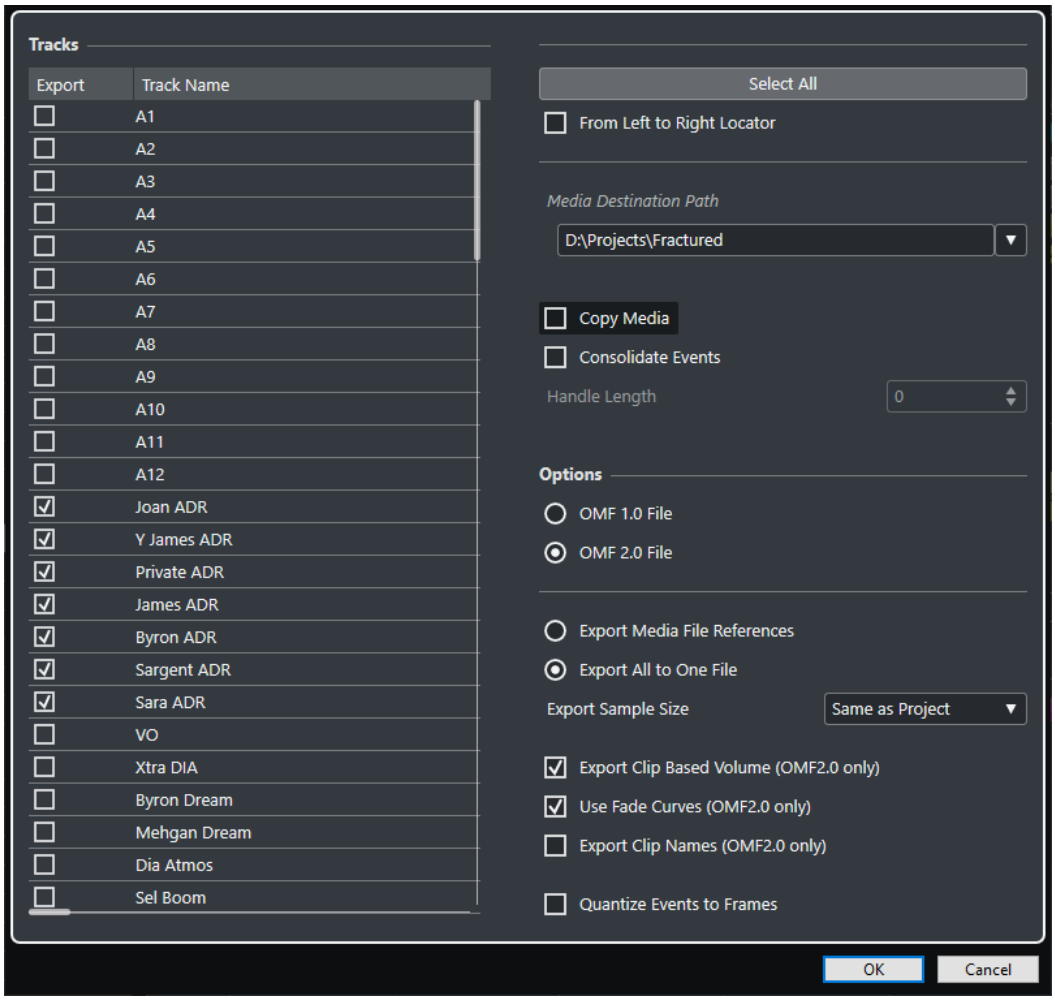
Se exporta el archivo OMF. Contiene, o referencia a, todos los archivos de audio que se reproducen en el proyecto, incluyendo los fundidos y archivos editados.

No se incluyen en el archivo los archivos de audio no usados que se referencian en la **Pool**, o cualquier dato MIDI. Los archivos de video tampoco se incluirán.

Diálogo de opciones de exportación OMF

El diálogo **Opciones de exportación OMF** le permite activar pistas para la exportación y especificar qué datos se incluyen en los archivos exportados.

- Para abrir el diálogo **Opciones de exportación OMF**, seleccione **Archivo** > **Exportar** > **OMF**.



Exportar

Le permite seleccionar una pista para su exportación.

Nombre de pista

Muestra el nombre de la pista.

Seleccionar todo

Selecciona todas las pistas del proyecto para su exportación.

Desde localizador izquierdo al derecho

Le permite exportar solo el rango que está entre los localizadores.

Ruta de destino de medios

Le permite especificar una ubicación para los archivos exportados. También puede hacer clic en **Explorar**.

NOTA

Puede crear referencias a destinos de medios que no existen en el sistema con el que está trabajando. Esto le facilita la preparación de archivos para usarlos en proyectos en otros sistemas o en entornos de red, por ejemplo.

Copiar medios

Le permite crear copias de todos los archivos de medios. Por defecto, los archivos de audio copiados se guardan en un subdirectorio de la carpeta de destino. Para

especificar una ubicación diferente para los archivos copiados, use el campo **Ruta de destino de medios**.

Consolidar eventos

Le permite copiar solo las porciones de archivos de audio que se usan en el proyecto.

El valor **Longitud del manipulador** le permite definir una duración en milisegundos para incluir audio que esté fuera de cada borde de evento para un ajuste preciso posterior. Los manipuladores le permiten ajustar fundidos o puntos de edición cuando se importa el proyecto en otra aplicación.

Archivo OMF 1.0

Le permite seleccionar una versión OMF. Haga su selección dependiendo de qué versión OMF soporta la aplicación donde tiene planeado importar el archivo.

Archivo OMF 2.0

Le permite seleccionar una versión OMF. Haga su selección dependiendo de qué versión OMF soporta la aplicación donde tiene planeado importar el archivo.

Exportar referencias a los archivos de medios

Exporta solo referencias a archivos de medios. Esto hace que el tamaño del archivo exportado sea pequeño. Sin embargo, los archivos de audio referenciados deben estar disponibles en la aplicación receptora.

Exportar todo en un solo archivo

Exporta todos los datos a un archivo autocontenido. Esto puede dar como resultado un archivo con tamaño más grande.

Exportar volumen basado en clip (solo OMF 2.0)

Incluye los ajustes de volumen que configuró con las manecillas de volumen de los eventos.

Usar curvas de fundidos (solo OMF 2.0)

Incluye los fundidos que configuró con las manecillas de fundidos de los eventos.

Exportar nombres de clip (solo OMF 2.0)

Incluye los nombres de clips de los eventos.

Exportar tamaño de muestras

Le permite ajustar un tamaño de muestras en los archivos exportados.

Cuantizar eventos a cuadros

Mueve las posiciones de eventos del archivo exportado a cuadros (frames) exactos. Esto es necesario algunas veces al exportar proyectos a estaciones de trabajo de video que limitan la precisión de las ediciones al cuadro.

Archivos AAF

El formato AAF (Advanced Authoring Format) es un formato de archivo multimedia que le permite intercambiar medios digitales y metadatos entre diferentes sistemas y aplicaciones a través de múltiples plataformas. Los metadatos incluyen información de fundidos, de automatización y de procesados.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Importar archivos AAF en la página 1158
Exportar archivos AAF en la página 1160

Importar archivos AAF

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Importar** > **AAF**.
2. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo AAF y haga clic en **Abrir**.
3. Si un proyecto ya está abierto en Cubase, se abre un diálogo que le permite elegir una destinación para el archivo AAF importado.
   - Para importar el archivo AAF a un nuevo proyecto, haga clic en **Sí**.
   - Para importar el archivo AAF a su proyecto activo, haga clic en **No** y continúe con el paso 5.
4. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, especifique una carpeta de proyecto y haga clic en **Seleccionar carpeta**.
5. En el diálogo **Opciones de importación**, elija las pistas que quiere importar y haga sus cambios.
6. Haga clic en **Aceptar**.

   NOTA

   Dependiendo del tamaño del proyecto importado y de si los archivos son empotrados o referenciados, el proceso de importación puede tardar un rato.

RESULTADO

Se añaden las pistas y los eventos de audio del archivo AAF importado. Si ha importado el archivo a un nuevo proyecto, los eventos se colocan en su posición de código de tiempo original. Si ha importado el archivo a su proyecto activo, los eventos se colocan en la posición que ha especificado en el diálogo **Opciones de importación**.

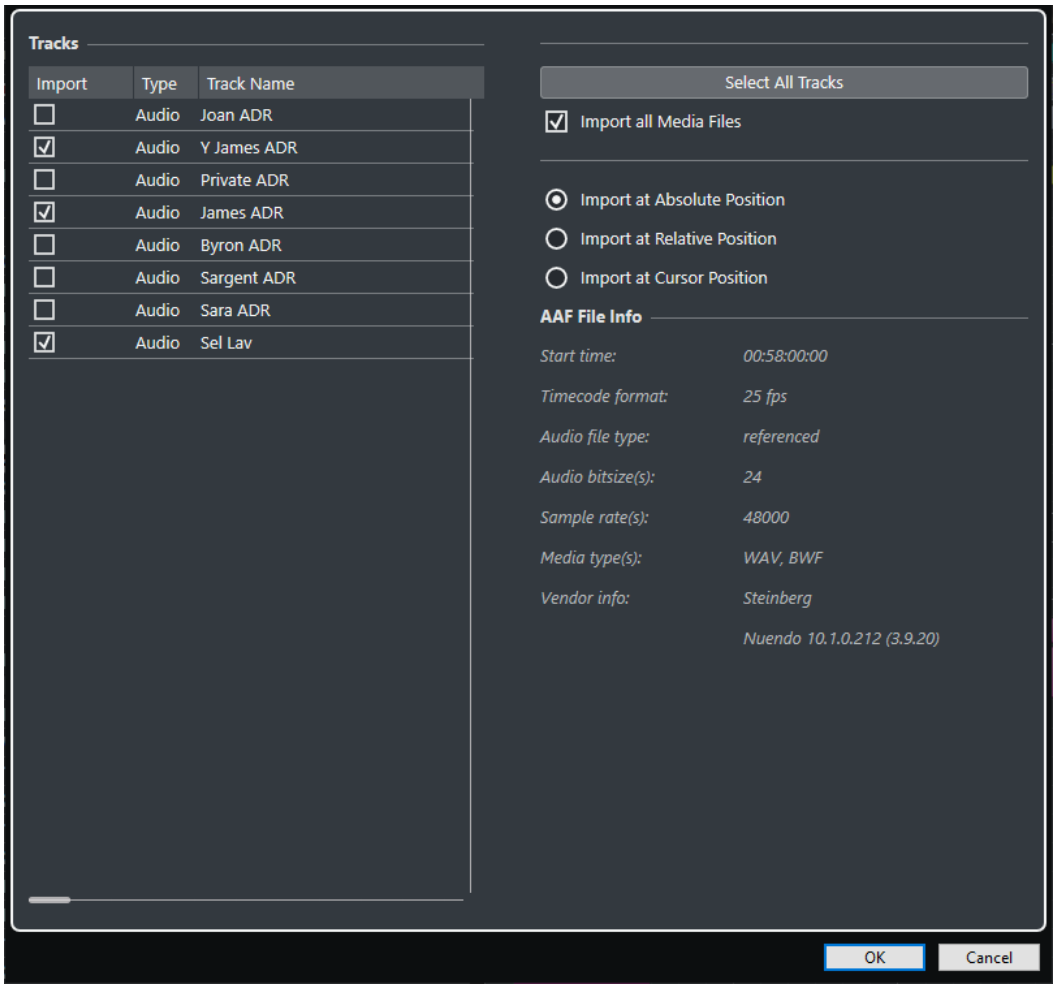
VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Opciones de importación AAF en la página 1158

Diálogo Opciones de importación AAF

El diálogo **Opciones de importación AAF** le permite activar pistas para su importación y especificar el destino en el proyecto activo.

- Para abrir el diálogo **Opciones de importación AAF**, seleccione **Archivo** > **Importar** > **AAF**.



Importar

Le permite seleccionar una pista para su importación.

Tipo

Muestra el tipo de medio de la pista.

Nombre de pista

Muestra el nombre de la pista.

Seleccionar todas las pistas

Selecciona todas las pistas a importar.

Importar todos los archivos de medios

Importa archivos de medios que no están referenciados por eventos.

Importar en posición absoluta

Coloca los datos de pista importados en su posición de código de tiempo original en su proyecto activo.

Importar en posición relativa

Coloca los datos de pista importados en relación con el tiempo de inicio de su proyecto activo, teniendo en cuenta la hora de inicio del proyecto origen. Por ejemplo, si el proyecto origen comienza en el código de tiempo 01:00:00:00 con un evento situado en 02:00:00:00, y si el proyecto activo comienza en 02:00:00:00, el evento importado se sitúa en el código de tiempo 03:00:00:00.

Importar en posición del cursor

Coloca los datos de pista importados en relación con la posición del cursor en su proyecto activo, teniendo en cuenta la hora de inicio del proyecto origen. Por ejemplo, si el proyecto origen comienza en el código de tiempo 01:00:00:00 con un evento situado en 02:00:00:00, y si el cursor en su proyecto activo está situado en 02:00:00:00, el evento importado se sitúa en el código de tiempo 03:00:00:00.

NOTA

- Si la posición del código de tiempo original de los datos importados está fuera de su rango del proyecto, se modifica el tiempo de inicio/fin de su proyecto.
- Las opciones de posición de importación solo están disponibles, si importa el archivo AAF a su proyecto activo.

Información de archivo AAF

Muestra información acerca del archivo.

Exportar archivos AAF

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Exportar** > **AAF**.
2. En el diálogo **Opciones de exportación**, seleccione las pistas que quiere incluir en el archivo exportado y haga sus cambios.
3. Haga clic en **Aceptar**.
4. En el diálogo de archivos, especifique un nombre y una ubicación.
5. Haga clic en **Guardar**.

RESULTADO

Se exporta el archivo AAF.

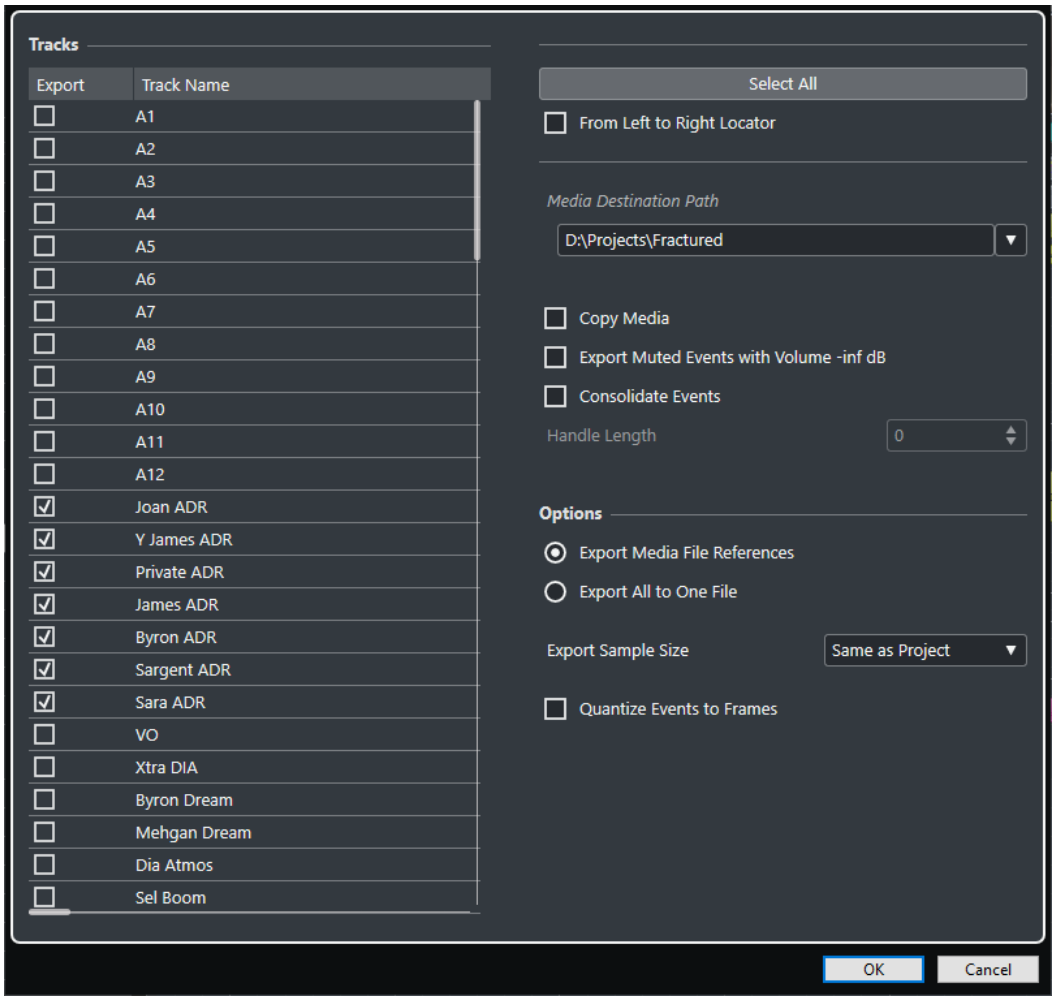
VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo de opciones de exportación AAF en la página 1160

Diálogo de opciones de exportación AAF

El diálogo **Opciones de exportación AAF** le permite activar pistas para la exportación y especificar qué datos se incluyen en los archivos exportados.

- Para abrir el diálogo **Opciones de exportación AAF**, seleccione **Archivo** > **Exportar** > **AAF**.



Exportar

Le permite seleccionar una pista para su exportación.

Nombre de pista

Muestra el nombre de la pista.

Seleccionar todo

Selecciona todas las pistas del proyecto para su exportación.

Desde localizador izquierdo al derecho

Le permite exportar solo el rango que está entre los localizadores.

Ruta de destino de medios

Le permite especificar una ubicación para los archivos exportados. También puede hacer clic en **Explorar**.

NOTA

Puede crear referencias a destinos de medios que no existen en el sistema con el que está trabajando. Esto le facilita la preparación de archivos para usarlos en proyectos en otros sistemas o en entornos de red, por ejemplo.

Copiar medios

Le permite crear copias de todos los archivos de medios. Por defecto, los archivos de audio copiados se guardan en un subdirectorio de la carpeta de destino. Para

especificar una ubicación diferente para los archivos copiados, use el campo **Ruta de destino de medios**.

Exportar eventos enmudecidos con volumen -inf dB

Ajusta los eventos enmudecidos al volumen -inf dB al exportar.

Consolidar eventos

Le permite copiar solo las porciones de archivos de audio que se usan en el proyecto.

El valor **Longitud del manipulador** le permite definir una duración en milisegundos para incluir audio que esté fuera de cada borde de evento para un ajuste preciso posterior. Los manipuladores le permiten ajustar fundidos o puntos de edición cuando se importa el proyecto en otra aplicación.

Exportar referencias a los archivos de medios

Exporta solo referencias a archivos de medios. Esto hace que el tamaño del archivo exportado sea pequeño. Sin embargo, los archivos de audio referenciados deben estar disponibles en la aplicación receptora.

Exportar todo en un solo archivo

Exporta todos los datos a un archivo autocontenido. Esto puede dar como resultado un archivo con tamaño más grande.

Exportar tamaño de muestras

Le permite ajustar un tamaño de muestras en los archivos exportados.

Cuantizar eventos a cuadros

Mueve las posiciones de eventos del archivo exportado a cuadros (frames) exactos. Esto es necesario algunas veces al exportar proyectos a estaciones de trabajo de video que limitan la precisión de las ediciones al cuadro.

ReWire

ReWire es un protocolo especial para transmitir audio entre dos programas de ordenador.

Desarrollado por Propellerhead Software y Steinberg, ReWire consta de las siguientes posibilidades y características:

- Transferencia en tiempo real de hasta 256 canales de audio independientes, a pleno ancho de banda, desde la aplicación sintetizador hasta la aplicación mezclador.

  En este caso, la aplicación mezclador es Cubase. Un ejemplo de una aplicación sintetizador sería Reason de Propellerhead Software.
- Sincronización precisa, a nivel de muestra, entre el audio de los dos programas.
- La posibilidad de que los dos programas compartan una tarjeta de sonido, y poder disfrutar de múltiples salidas.
- Controles de transporte enlazados que le permitirán reproducir, rebobinar, etc., ya sea desde Cubase o desde la aplicación sintetizadora (suponiendo que tenga el mismo tipo de transporte).
- Funciones de mezcla de audio de tantos canales como se requieran.

  En el caso de Reason, por ejemplo, esto le permite tener varios canales diferentes para los distintos dispositivos.
- Además, ReWire también le ofrece la posibilidad de enrutar pistas MIDI de Cubase hacia la otra aplicación para un mayor control MIDI.

  Para cada dispositivo compatible con ReWire se muestra un número extra de salidas MIDI disponibles en Cubase. En el caso de Reason, le permite enrutar diferentes pistas MIDI de Cubase a diferentes dispositivos de Reason, con Cubase haciendo de secuenciador MIDI principal.
- La carga total de su sistema se verá reducida de forma significativa si lo comparamos con tener que usar dos programas a la vez de forma convencional.

Activar aplicaciones ReWire

Para usar en su proyecto las aplicaciones ReWire disponibles en su ordenador, debe activarlas en el diálogo **Configuración ReWire**.

IMPORTANTE

- El hecho de activar aplicaciones ReWire puede influir en el rendimiento y la estabilidad de Cubase, incluso si la conexión ReWire no se usa. Por lo tanto, le recomendamos que solo active las aplicaciones ReWire que quiera usar en su proyecto.
- El hecho de desactivar una aplicación ReWire elimina los canales ReWire correspondientes de su proyecto. Se pierden todos los ajustes de parámetros o automatización asociados.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **ReWire** > **Configuración ReWire**.
2. Active las aplicaciones ReWire que quiera usar.
3. Haga clic en **Aplicar**.

RESULTADO

Las aplicaciones ReWire activadas se vuelven disponibles en el submenú **ReWire**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Puede activar los canales ReWire en el panel ReWire de la aplicación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Activar canales ReWire en la página 1165

Ejecución y cierre

Cuando use ReWire hay que tener en cuenta lo importante que es el orden con que ejecuta y cierra ambos programas.

Ejecución para un uso normal con ReWire

Cuando usa Cubase con ReWire hay que tener en cuenta que el orden con el que ejecuta ambos programas es muy importante.

PROCEDIMIENTO

1. Primero ejecute Cubase.
2. Active uno o varios canales ReWire en el diálogo de dispositivos ReWire para la otra aplicación.
3. Ejecute la otra aplicación.
   Puede que la aplicación tarde un poco, al estar usando ReWire.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Activar canales ReWire en la página 1165

Cierre de una sesión ReWire

Cuando ha terminado de usar ReWire debe salir de las aplicaciones en un orden específico.

PROCEDIMIENTO

1. Primero cierre la aplicación sintetizadora.
2. Luego cierre Cubase.

Ejecutar ambos programas sin usar ReWire

Es posible ejecutar Cubase y la aplicación de sintetizador simultáneamente en el mismo ordenador sin usar ReWire, aunque los escenarios de uso para ello podrían ser raros.

PROCEDIMIENTO

1. Primero ejecute la aplicación sintetizadora.
2. Luego ejecute Cubase.

NOTA

Fíjese que los dos programas ahora compiten por los recursos del sistema, como por ejemplo la tarjeta de sonido, igual que cuando las ejecuta con otras aplicaciones de audio que no son ReWire.

Activar canales ReWire

ReWire soporta un flujo de hasta 256 canales de audio independientes. El número exacto de canales ReWire disponibles depende de la aplicación sintetizador. Los paneles de dispositivos ReWire de Cubase le permiten activar los canales que quiera usar.

PRERREQUISITO

Ha activado la aplicación ReWire que quiera usar en el diálogo **Configuración ReWire**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **ReWire** y seleccione la aplicación ReWire que quiera usar.
   Aparece el panel **ReWire** correspondiente. Consiste en un determinado número de filas, una para cada canal ReWire disponible.
2. Haga clic sobre los botones de encendido situados a la izquierda para activar/desactivar canales.
   La luz de los botones se enciende para indicar los canales activados.
3. Opcional: Haga doble clic en de las etiquetas de la columna derecha y escriba otro nombre.
   Estas etiquetas se usan en el proyecto para identificar los canales ReWire.

RESULTADO

Se añaden al proyecto los canales ReWire activados.

NOTA

- Cuantos más canales ReWire active, más potencia de procesamiento necesitará.
- Para más información sobre qué señal se envía exactamente a cada canal, vea la documentación de la aplicación de sintetizador.

IMPORTANTE

El hecho de desactivar canales ReWire en el panel **ReWire** elimina los canales de su proyecto. Se pierden todos los ajustes de parámetros o automatización asociados.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Activar aplicaciones ReWire en la página 1163

Usar los controles de transporte y de tempo

IMPORTANTE

Esto solo es relevante si la aplicación sintetizadora tiene algún tipo de aplicación secuenciador o similar.

Controles básicos de transporte

Cuando utiliza ReWire los transportes en los dos programas están completamente ligados. No importa en qué programa reproduzca, detenga, haga avance rápido o rebobine. Aunque la grabación estará completamente separada en las dos aplicaciones.

Ajustes de Bucle

Si la aplicación sintetizadora tiene funciones de bucle o ciclo, el bucle quedará completamente ligado al ciclo en Cubase. Esto significa que puede mover el principio y el final del bucle o activar/desactivar el bucle en un programa, y se reflejará en el otro.

Ajuste del tempo

Con lo que respecta al tempo, Cubase siempre hará de maestro. Esto significa que ambos programas funcionarán con el tempo establecido en Cubase.

Sin embargo, si no está usando la pista de tempo en Cubase, puede ajustar el tempo en cualquiera de los programas y se verá reflejado inmediatamente en el otro.

IMPORTANTE

Si está usando la pista de tempo en Cubase y el botón **Activar pista de tempo** está activado en la barra de **Transporte**, no debería ajustar el tempo en la aplicación sintetizador, ya que una petición de tempo desde ReWire desactiva automáticamente la pista de tempo de Cubase.

Cómo se gestionan los canales ReWire

Cuando activa los canales ReWire en los paneles de los dispositivos ReWire, estos estarán disponibles como canales en **MixConsole**.

Los canales ReWire tienen las siguientes propiedades:

- Los canales ReWire pueden ser cualquier combinación de mono o estéreo, dependiendo de la aplicación sintetizadora.
- Los canales ReWire tienen las mismas funcionalidades que los canales normales de audio.

  Esto significa que puede ajustar el volumen y el panorama, añadir EQ, insertar efectos y envíos, y enrutar las salidas de canales a grupos o buses. Aunque fíjese que los canales ReWire no tienen botones monitor.
- Todos los ajustes de canales se pueden automatizar usando los botones **Leer**/**Escribir**.

  Cuando escriba automatización, las pistas de canales de automatización aparecerán automáticamente en la ventana de **Proyecto**. Esto le permite ver y editar la automatización de forma gráfica, igual que con cualquier otro canal de instrumento VST, etc.
- Puede volcar la mezcla de audio desde los canales ReWire a un archivo en su disco duro con la función **Exportar mezcla de audio**.

  Puede exportar el bus de salida que tenga para los canales ReWire. También puede exportar canales ReWire individuales directamente – «volcando» cada canal ReWire a un archivo de audio diferente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Mezclar a archivos de audio en la página 1104

Enrutar MIDI a través de ReWire

Al usar Cubase con una aplicación compatible con ReWire, las salidas MIDI adicionales aparecen automáticamente en el menú emergente de **Enrutado de salida** en las pistas MIDI. Esto le permite tocar con la aplicación sintetizadora vía MIDI desde Cubase, usando una o varias fuentes de sonido MIDI a la vez.



- El número y configuración de salidas MIDI depende de la aplicación sintetizadora.

Consideraciones y limitaciones

Velocidad de muestreo

Las aplicaciones sintetizadoras puede que estén limitadas a ciertas velocidades de muestreo. Si Cubase está ajustado a una velocidad de muestreo diferente, la aplicación sintetizadora se reproducirá con una afinación incorrecta. Para más detalles consulte la documentación de la aplicación sintetizadora.

Controladores ASIO

ReWire trabaja bien con controladores ASIO. Usando el sistema de buses de Cubase puede enrutar sonidos desde la aplicación sintetizadora hasta varias salidas de una tarjeta de sonido compatible con ASIO.

Comandos de teclado

Los comandos de teclado están asignados a la mayoría de menús y de funciones principales de Cubase. Se almacenan como **Preferencias** que se usan en todos sus proyectos.

Puede ver y añadir comandos de teclado en el diálogo de **Comandos de teclado**. Las asignaciones de comandos de teclado también se muestran en los tooltips (cajas emergentes de información).



Los tooltips que tienen un signo de exclamación al final no tienen aún ningún comando de teclado asignado.

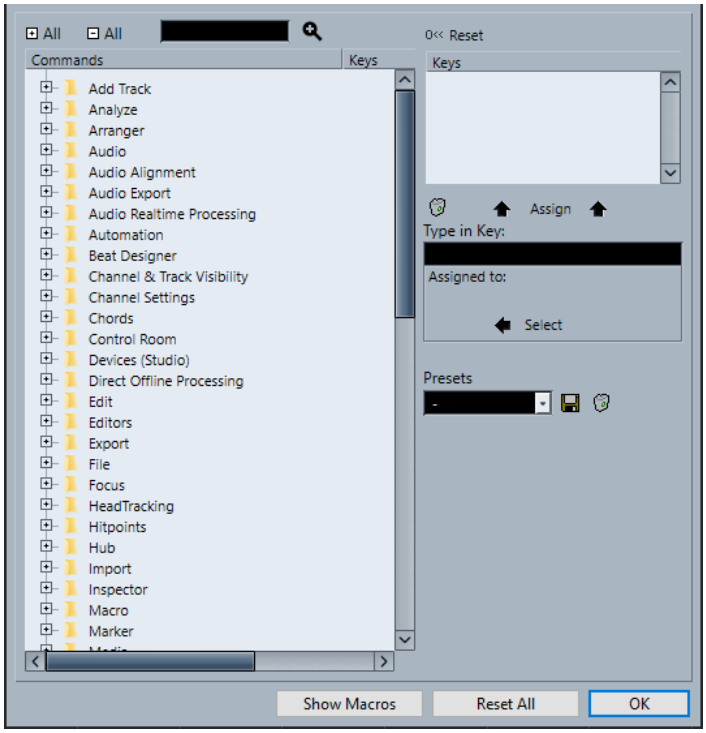
Puede guardar ajustes de comandos de teclado en un archivo de comandos de teclado, que se almacena aparte y se puede importar en cualquier proyecto. Así podrá cargar sus ajustes personales de forma fácil y rápida al mover proyectos de un ordenador a otro, por ejemplo. Los ajustes se guardarán como archivo XML en el disco duro.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Guardar presets de comandos de teclado en la página 1172

Diálogo Comandos de teclado

El diálogo **Comandos de teclado** le permite ver y editar comandos de teclado para los menús principales y funciones de Cubase.

- Para abrir el diálogo **Comandos de teclado**, seleccione **Edición** > **Comandos de teclado**.



Están disponibles las siguientes opciones:

+ Todo
Expande todas las carpetas.

- Todo
Reduce todas las carpetas.

Buscar
Le permite buscar funciones de Cubase. Esto es útil si quiere saber qué comando de teclado está asignado a una función en concreto.

Inicializar comando de teclado actual
Le permite restablecer el comando de teclado seleccionado de vuelta al ajuste por defecto.

Lista de comandos
Muestra las funciones de Cubase, colocadas en carpetas de categorías, a las que les puede asignar comandos de teclado.

Combinación de teclas
Aquí es donde se muestran los comandos de teclado asignados a la función que está seleccionada en la lista de **Comandos**.

Suprimir comando de teclado seleccionado
Elimina la asignación de comandos de teclado de la función que está seleccionada en la lista de **Comandos**.

Asignar tecla
Asigna la tecla del campo de valor **Teclee el comando** a la función que está seleccionada en la lista de **Comandos**.

Teclee el comando
Aquí es donde puede introducir una tecla que se asigna a una función que está seleccionada en la lista de **Comandos**.

Asignado a:
Muestra la función asignada a la tecla del campo de valor **Teclee el comando**. Haga clic en el botón **Seleccionar** para seleccionar esta función en la lista de **Comandos**.

Seleccionar preset
Abre un menú con los presets almacenados de comandos de teclado.

Guardar
Abre un diálogo que le permite almacenar un preset de comandos de teclado.

Suprimir
Suprime el preset de comandos de teclado seleccionado.

Mostrar macros
Abre la sección **Macros** que le permite configurar una combinación de varias funciones o comandos para ejecutarlos de una sola vez como una macro.

Inicializar todo
Reinicializa todos los comandos de teclado a sus ajustes por defecto.

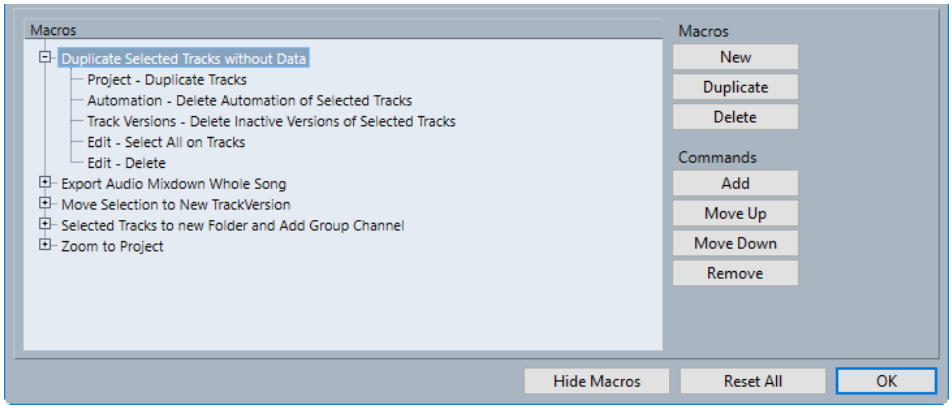
VÍNCULOS RELACIONADOS
Sección Macros en la página 1170
Asignar comandos de teclado en la página 1171
Buscar comandos de teclado en la página 1171
Reinicializar comandos de teclado en la página 1173

Eliminar comandos de teclado en la página 1172
Cargar presets de comandos de teclado en la página 1173
Guardar presets de comandos de teclado en la página 1172
Configurar macros en la página 1172

Sección Macros

La sección **Macros** le permite configurar una combinación de varias funciones o comandos que quiera que se ejecuten de una sola vez.

- Para abrir la sección **Macros**, seleccione **Edición** > **Comandos de teclado**, y haga clic en **Mostrar macros**.



Lista de macros

Muestra todas las macros añadidas.

Nuevo

Le permite añadir una nueva macro.

Duplicar

Le permite duplicar la macro seleccionada.

Suprimir

Suprime el elemento seleccionado de la lista de **Macros**.

Añadir

Le permite añadir a la macro la función que está seleccionada en la lista de **Comandos**.

Hacia arriba

Le permite cambiar la posición del comando seleccionado moviéndolo hacia arriba en la lista.

Hacia abajo

Le permite cambiar la posición del comando seleccionado moviéndolo hacia abajo en la lista.

Eliminar

Le permite eliminar el comando que está seleccionado en la lista de **Comandos** en la parte superior del diálogo.

Ocultar macros

Oculta la sección **Macros**.

Inicializar todo

Reinicializa todos los comandos de teclado a sus ajustes por defecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Comandos de teclado en la página 1168
Configurar macros en la página 1172

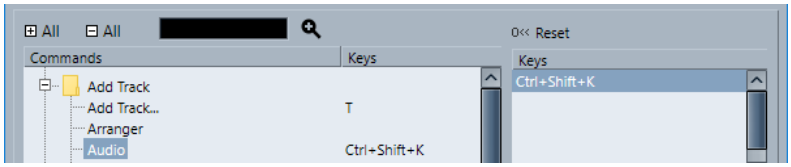
Asignar comandos de teclado

Puede añadir comandos de teclado en el diálogo de **Comandos de teclado**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición** > **Comandos de teclado**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - En la lista de **Comandos**, haga clic en el signo más para abrir una carpeta de categorías, y seleccione la función que quiera asignar a un comando de teclado.
   - En el campo de búsqueda, introduzca el nombre de la función a la que quiere asignar un comando de teclado.

   Los comandos de teclado asignados se muestran en la columna de **Combinación de teclas**, así como en la lista de **Combinación de teclas** situada a la derecha.



3. Haga clic en el campo **Teclee el comando** y pulse las teclas que quiera usar como comando de teclado.

   Puede pulsar teclas individualmente o una combinación de una o varias teclas modificadoras (**Ctrl/Cmd**, **Alt/Opción**, **Mayús**) más cualquier tecla.
4. Haga clic en **Asignar**.

   El comando de teclado se muestra en la sección **Combinación de teclas**.
5. Haga clic en **Aceptar**.

NOTA

Puede ajustar varios comandos de teclado diferentes a la misma función. Añadir un comando de teclado a una función que ya tiene otro comando de teclado no reemplaza el comando de teclado previamente definido.

Buscar comandos de teclado

Puede buscar funciones de Cubase en el diálogo **Comandos de teclado**. Esto es útil si quiere saber qué comando de teclado está asignado a una función en concreto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición** > **Comandos de teclado**.
2. En el campo de búsqueda, introduzca el nombre de la función de la que quiera conocer el comando de teclado.
3. Haga clic en **Empezar/Continuar búsqueda**.

RESULTADO

Se selecciona el primer comando que coincida y se muestra en la lista de **Comandos**. La columna **Combinación de teclas** y la lista de **Combinación de teclas** muestran los comandos de teclado asignados, si hay.

Eliminar comandos de teclado

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición** > **Comandos de teclado**.
2. En la lista de **Comandos**, haga clic en el símbolo más para abrir una carpeta de categoría y seleccione la función para la que quiera eliminar un comando de teclado.
3. Seleccione el comando de teclado en la lista de **Teclas** y haga clic en **Suprimir comando de teclado seleccionado**.
4. Haga clic en **Eliminar** para eliminar el comando de teclado seleccionado.
5. Haga clic en **Aceptar**.

Configurar macros

Puede configurar una combinación de varias funciones o comandos para ejecutarlos de una sola vez como una macro.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición** > **Comandos de teclado**.
2. Haga clic en **Mostrar macros**.
3. Haga clic en **Nuevo**.
4. Introduzca un nombre para la macro y pulse **Retorno** para confirmarlo.
5. En la lista **Comandos**, seleccione el primer comando que quiera incluir en la macro.
6. Haga clic en **Añadir**.
7. Seleccione el siguiente y haga clic en **Añadir**.

   NOTA

   Los comandos se añaden después del comando seleccionado en la lista **Macros**. Esto le permite especificar el orden de los comandos de una macro.

8. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Todas las macros están disponibles en el submenú **Macros** del menú **Edición**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

También puede asignar comandos de teclado a una macro. Las macros se muestran en la lista de **Comandos**, en la carpeta de la categoría **Macros**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Sección Macros en la página 1170

Guardar presets de comandos de teclado

Puede guardar ajustes de comandos de teclado como presets.

PRERREQUISITO

Ha configurado comandos de teclado a su gusto.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección de **Presets**, haga clic en **Guardar**.
2. Introduzca el nombre del preset y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Sus ajustes de comandos de teclado están ahora disponibles como preset en el menú emergente **Presets**.

Cargar presets de comandos de teclado

Puede cargar presets de comandos de teclado.

PROCEDIMIENTO

- En la sección **Presets**, abra el menú emergente y seleccione el preset.

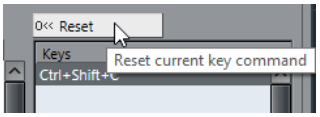
RESULTADO

El preset de comando de teclado reemplaza los ajustes de comandos de teclado y macros actuales.

Reinicializar comandos de teclado

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición** > **Comandos de teclado**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - En la lista de **Comandos**, seleccione el comando de teclado que quiera restaurar y haga clic en **Reinicializar**.

   - Haga clic en **Inicializar todo**.

RESULTADO

Se restablecen los comandos de teclado.

IMPORTANTE

Se pierde cualquier cambio hecho a los comandos de teclado por defecto. Si quiere poder volver a los ajustes anteriores, asegúrese de guardarlos antes.

Comandos de teclado de por defecto

Los comandos de teclado por defecto se organizan en categorías.

NOTA

Cuando se muestra el **Teclado en pantalla**, los comandos de teclado usuales están bloqueados porque se reservan para el **Teclado en pantalla**. Las únicas excepciones son: **Ctrl/Cmd** - **S** (Guardar), **Num *** (Iniciar/Detener grabación), **Espacio** (Iniciar/Detener reproducción), **Num 1** (Saltar al localizador izquierdo) **Supr** o **Retroceso** (Suprimir), **Num /** (Ciclo act./desact.), **F2** (Mostrar/Ocultar barra de transporte) y **Alt/Opción** - **K** (Mostrar/Ocultar teclado en pantalla).

Categoría Añadir pista

Opción	Comando de teclado
Añadir pista	**T**

Categoría Audio

Opción	Comando de teclado
Ajustar fundidos al rango	**A**
Auto-rejilla	**Mayús** - **Q**
Fundido cruzado	**X**

Categoría Automatización

Opción	Comando de teclado
Abrir panel	**F6**
«Leer automatización» en todas las pistas Act./Desact.	**Alt/Opción** - **R**
«Escribir automatización» en todas las pistas Act./Desact.	**Alt/Opción** - **W**

Categoría Acordes

Opción	Comando de teclado
Mostrar/Ocultar pads de acorde	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **C**

Categoría Dispositivos (estudio)

Opción	Comando de teclado
Conexiones de audio	**F4**
Rendimiento de audio	**F12**
MixConsole	**F3**
MixConsole en la ventana de proyecto	**Alt/Opción** - **F3**
Teclado en pantalla	**Alt/Opción** - **K**
Reproductor de video	**Alt/Opción** - **F3**
Instrumentos VST	**Alt/Opción** - **K**

Categoría Procesado offline directo

Opción	Comando de teclado
Procesado offline directo	**F7**

Categoría Edición

Opción	Comando de teclado
Activar/Desactivar objeto activo	**Alt/Opción** - **A**
Auto-desplazamiento act./desact.	**F**
Copiar	**Ctrl/Cmd** - **C**
Cortar	**Ctrl/Cmd** - **X**
Cortar intervalo de tiempo	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **X**
Suprimir	**Supr** o **Retroceso**
Eliminar intervalo de tiempo	**Mayús** - **Retroceso**
Duplicar	**Ctrl/Cmd** - **D**
Expandir/Reducir	**Alt/Opción** - **E**

Opción	Comando de teclado
Buscar pista/canal	**Ctrl/Cmd** - **F**
Grupo	**Ctrl/Cmd** - **G**
Edición en grupo en pistas seleccionadas act./desact.	**K**
Insertar silencio	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **E**
Invertir	**Alt/Opción** - **F**
Invertir selección	**Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **I**
Desde la izquierda de la selección hasta el cursor	**E**
Bloquear	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **L**
Mover al cursor	**Ctrl/Cmd** - **L**
Mover al frente (Destapar)	**U**
Enmudecer	**M**
Enmudecer eventos	**Mayús** - **M**
Enmudecer/Desenmudecer objetos	**Alt/Opción** - **M**
Abrir	**Ctrl/Cmd** - **E**
Pegar	**Ctrl/Cmd** - **V**
Pegar al origen	**Alt/Opción** - **V**
Pegar relativo al cursor	**Mayús** - **V**
Pegar tiempo	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **V**
Parámetro primario: Disminuir	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **Flecha abajo**
Parámetro primario: Aumentar	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **Flecha arriba**
Habilitar grabación	**R**
Rehacer	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **Z**
Repetir	**Ctrl/Cmd** - **K**

Opción	Comando de teclado
Desde la derecha de la selección hasta el cursor	**D**
Parámetro secundario: Disminuir	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **Flecha izquierda**
Parámetro secundario: Aumentar	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **Flecha derecha**
Seleccionar todo	**Ctrl/Cmd** - **A**
Anular selección	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **A**
Ajustar act./desact.	**J**
Solo	**S**
Dividir en el cursor	**Alt/Opción** - **X**
Dividir rango	**Mayús** - **X**
Cursor estacionario	**Alt/Opción** - **C**
Deshacer	**Ctrl/Cmd** - **Z**
Desagrupar	**Ctrl/Cmd** - **U**
Desbloquear	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **U**
Desenmudecer eventos	**Mayús** - **U**
Escribir	**W**

Categoría Editores

Opción	Comando de teclado
Edición in-place	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **I**
Abrir editor de partituras	**Ctrl/Cmd** - **R**
Abrir/Cerrar editor	**Retorno**

Categoría Archivo

Opción	Comando de teclado
Cerrar	**Ctrl/Cmd** - **W**
Nuevo	**Ctrl/Cmd** - **N**
Abrir	**Ctrl/Cmd** - **O**
Salir	**Ctrl/Cmd** - **Q**
Guardar	**Ctrl/Cmd** - **S**
Guardar como	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **S**
Guardar una nueva versión	**Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **S**

Categoría Medios

Opción	Comando de teclado
Abrir MediaBay	**F5**
Abrir/Cerrar inspector de atributos	**Ctrl** - **Alt/Opción** - **Num 6**
Abrir/Cerrar favoritos	**Ctrl** - **Alt/Opción** - **Num 8**
Abrir/Cerrar explorador de archivos	**Ctrl** - **Alt/Opción** - **Num 4**
Abrir/Cerrar filtros	**Ctrl** - **Alt/Opción** - **Num 5**
Abrir/Cerrar preescucha	**Ctrl** - **Alt/Opción** - **Num 2**
Preescucha de ciclo act./desact.	**Mayús** - **Num /**
Empezar preescucha	**Mayús** - **Intro**
Parar preescucha	**Mayús** - **Num 0**
Buscar MediaBay	**Mayús** - **F5**

Categoría MIDI

Opción	Comando de teclado
Mostrar/Ocultar carriles de controlador	**Alt/Opción** - **L**

Categoría Historial de MixConsole

Opción	Comando de teclado
Deshacer paso de MixConsole	**Alt/Opción** - **Z**
Rehacer paso de MixConsole	**Alt/Opción** - **Mayús** - **Z**

Categoría Navegar

Opción	Comando de teclado
Añadir Abajo: Expandir/deshacer selección en la ventana de proyecto de abajo/Mover evento seleccionado en el editor de teclas 1 octava abajo	**Mayús** - **Flecha abajo**
Añadir a la izquierda: Expandir/deshacer selección en la ventana de proyecto/Editor de Teclas a la izquierda	**Mayús** - **Flecha izquierda**
Añadir a la derecha: Expandir/deshacer selección en la ventana de proyecto/Editor de Teclas a la derecha	**Mayús** - **Flecha derecha**
Añadir arriba: Expandir/deshacer selección en la ventana de proyecto arriba/Mover eventos seleccionados en el Editor de Teclas 1 octava arriba	**Mayús** - **Flecha arriba**
Inferior: Seleccione la pista inferior en la lista de pistas	**Fin**
Abajo: Seleccionar próxima en la ventana de proyecto/Mover eventos seleccionados en el Editor de Teclas 1 semitono abajo	**Flecha abajo**

Opción	Comando de teclado
Izquierda: Seleccionar anterior en la ventana de proyecto/Editor de teclas	**Flecha izquierda**
Derecha: Seleccionar próxima en la ventana de proyecto/Editor de teclas	**Flecha derecha**
Alternar selección	**Ctrl/Cmd** - **Espacio**
Superior: Seleccione la pista superior en la lista de pistas	**Inicio**
Arriba: Seleccionar próxima en la ventana de proyecto/ Mover eventos seleccionados en el Editor de Teclas 1 semitono arriba	**Flecha arriba**

Categoría Empujar

Opción	Comando de teclado
Ajustar el final a la izquierda	**Alt/Opción** - **Mayús** - **Flecha izquierda**
Ajustar el final a la derecha	**Alt/Opción** - **Mayús** - **Flecha derecha**
Izquierda	**Ctrl/Cmd** - **Flecha izquierda**
Derecha	**Ctrl/Cmd** - **Flecha derecha**
Ajustar inicio a la izquierda	**Alt/Opción** - **Flecha izquierda**
Ajustar inicio a la derecha	**Alt/Opción** - **Flecha derecha**

Categoría Proyecto

Opción	Comando de teclado
Colores	**Alt/Opción** - **Mayús** - **S**
Abrir buscador	**Ctrl/Cmd** - **B**
Abrir marcadores	**Ctrl/Cmd** - **M**

Opción	Comando de teclado
Abrir Pool	**Ctrl/Cmd** - **P**
Abrir la pista de tempo	**Ctrl/Cmd** - **T**
Eliminar pistas seleccionadas	**Mayús** - **Supr**
Ajustar color de pista/evento	**Alt/Opción** - **Mayús** - **C**
Configuración	**Mayús** - **S**

Categoría Cuantizar

Opción	Comando de teclado
Cuantizar	**Q**

Categoría Ajustar insertar duración

Opción	Comando de teclado
1/1	**Alt/Opción** - **1**
1/2	**Alt/Opción** - **2**
1/4	**Alt/Opción** - **3**
1/8	**Alt/Opción** - **4**
1/16	**Alt/Opción** - **5**
1/32	**Alt/Opción** - **6**
1/64	**Alt/Opción** - **7**
1/128	**Alt/Opción** - **8**
Conmutar puntillos	**Alt/Opción** - **.**
Conmutar tresillo	**Alt/Opción** - **,**

Categoría Herramientas

Opción	Comando de teclado
Combinar herramientas de selección act./desact.	**Alt/Opción** - **Mayús** - **1**
Herramienta dibujar	**8**
Herramienta baqueta	**0**
Herramienta borrar	**5**
Herramienta pegar	**4**
Herramienta enmudecer	**7**
Herramienta siguiente	**F10**
Herramienta de selección	**1**
Herramienta reproducir	**9**
Herramienta anterior	**F9**
Herramienta de selección de Rango	**2**
Herramienta dividir	**3**
Herramienta zoom	**6**

Categoría Track Versions

Opción	Comando de teclado
Duplicar versión	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **D**
Nueva versión	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **N**
Versión siguiente	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **H**
Versión anterior	**Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **G**

Categoría Transporte

Opción	Comando de teclado
Activar sinc. externa	**Alt/Opción** - **Mayús** - **T**
Activar metrónomo	**C**
Activar punch in	**I**
Activar punch out	**O**
Ciclo	**Num /**
Introducir localizador izquierdo	**Mayús** - **L**
Introducir duración de rango de localizadores	**Mayús** - **D**
Introducir posición del cursor del proyecto	**Mayús** - **P**
Introducir posición de punch in	**Mayús** - **I**
Introducir posición de punch out	**Mayús** - **O**
Introducir localizador derecho	**Mayús** - **R**
Introducir tempo	**Mayús** - **T**
Introducir tipo de compás	**Mayús** - **C**
Intercambiar formatos de tiempo	**.**
Avance rápido	**Mayús** - **Num +**
Rebobinar rápido	**Mayús** - **Num -**
Avanzar	**Num +**
Ir al localizador izquierdo	**Num 1**
Ir al inicio del proyecto	**Num .** o **Num ,** o **Num ;**
Ir al localizador derecho	**Num 2**
Insertar marcador (solo Windows)	**Insert**
Ir al evento siguiente	**N**
Ir al hitpoint siguiente	**Alt/Opción** - **N**

Opción	Comando de teclado
Ir al marcador siguiente	**Mayús** - **N**
Ir al evento anterior	**B**
Ir al hitpoint anterior	**Alt/Opción** - **B**
Ir al marcador anterior	**Mayús** - **B**
Ir al inicio de la selección	**L**
Localizadores a la selección	**P**
Reproducir selección en bucle	**Alt/Opción** - **P**
Grabación MIDI retrospectiva: Insertar desde 'All MIDI Inputs'	**Mayús** - **Num -** -*
Desplazar hacia la izquierda	**Ctrl/Cmd** - **Num -**
Desplazar hacia la derecha	**Ctrl/Cmd** - **Num +**
Panel (de transporte)	**F2**
Reproducir selección	**Alt/Opción** - **Espacio**
Recuperar marcador de ciclo 1 a 9	**Mayús** - **Num 1** a **Num 9**
Grabar	**Num ***
Rebobinar	**Num -**
Establecer localizador izquierdo a posición del cursor del proyecto	**Ctrl/Cmd** - **Num 1**
Fijar el marcador 1	**Ctrl/Cmd** - **1**
Fijar el marcador 2	**Ctrl/Cmd** - **2**
Fijar el marcador 3 a 9	**Ctrl/Cmd** - **Num 3** a **Num 9** o **Ctrl/Cmd** - **3** a **9**
Establecer localizador derecho a posición del cursor del proyecto	**Ctrl/Cmd** - **Num 2**
Inicio	**Intro**
Iniciar/Detener	**Espacio**

Opción	Comando de teclado
Detener	**Num 0**
Ir al marcador 1	**Mayús** - **1**
Ir al marcador 2	**Mayús** - **2**
Ir al marcador 3 a 9	**Num 3** a **Num 9** o **Mayús** - **3** a **9**

Categoría Zonas de ventana

Opción	Comando de teclado
Mostrar/Ocultar zona izquierda	**Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **L**; **Alt/Opción** - **I**
Mostrar/Ocultar zona derecha	**Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **R**
Mostrar/Ocultar zona superior	**Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **U**
Mostrar/Ocultar zona inferior	**Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **E** o **Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **B**
Mostrar/Ocultar barra de transporte	**Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **T**
Mostrar pestaña anterior	**Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **Flecha izquierda**
Mostrar pestaña siguiente	**Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **Flecha derecha**
Mostrar página anterior	**Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **Flecha arriba** o **Re Pág**
Mostrar página siguiente	**Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **Flecha abajo** o **Av Pág**
Mostrar/Ocultar línea de información	**Ctrl/Cmd** - **I**
Mostrar/Ocultar vista preliminar	**Alt/Opción** - **O**

Categoría Espacios de trabajo

Opción	Comando de teclado
Nuevo	**Ctrl/Cmd** - **Num 0**
Ningún espacio de trabajo	**Alt/Opción** - **Num 0**

Opción	Comando de teclado
Actualizar espacio de trabajo	**Alt/Opción** - **U**
Espacio de trabajo 1-9	**Alt/Opción** - **Num 1** - **Num 9**
Espacio de trabajo X	**Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **Num 0**

Categoría Zoom

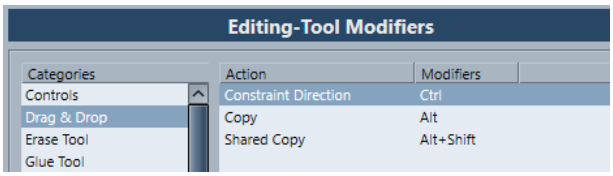
Opción	Comando de teclado
Alejar al máximo	**Mayús** - **F**
Acercar zoom	**H**
Ampliar zoom vertical en forma de onda	**Alt/Opción** - **H**
Ampliar zoom en las pistas	**Ctrl/Cmd** - **Flecha abajo**
Ampliar zoom vertical	**Mayús** - **H**
Alejar zoom	**G**
Reducir zoom vertical en forma de onda	**Alt/Opción** - **G**
Reducir zoom en las pistas	**Ctrl/Cmd** - **Flecha arriba**
Reducir zoom vertical	**Mayús** - **G**
Zoom en el evento	**Mayús** - **E**
Zoom a la selección	**Alt/Opción** - **S**
Ampliar zoom exclusivo a pistas	**Z**

Configurar teclas modificadoras de herramientas

Puede configurar teclas modificadoras de herramientas que le permitan obtener una función alternativa al usar una herramienta.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **Opciones de edición** > **Modificadores de herramientas**.



2. Seleccione una opción en la lista de **Categorías**, y localice la acción para la que quiera editar la tecla modificadora.
3. Seleccione la acción en la lista de **Acción**.
4. Mantenga pulsadas las teclas modificadoras deseadas y haga clic en **Asignar**.

   NOTA

   Si las teclas modificadoras que pulsó ya están asignadas a otra herramienta, se le preguntará si quiere sobrescribirlas. Si lo hace, esto deja a la otra herramienta sin ninguna tecla modificadora asignada.

5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se reemplazan las teclas modificadoras para tal acción.

Personalizar

En Cubase puede organizar ventanas y diálogos en espacios de trabajos, configurar la apariencia de elementos específicos y guardar ajustes del programa como perfiles.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Espacios de trabajo en la página 1188
Opciones de configuración en la página 1191
Perfiles en la página 1193

Espacios de trabajo

Los espacios de trabajo en Cubase le permiten organizar ventanas y diálogos específicos de sus rutinas de trabajo habituales.

Un espacio de trabajo guarda el tamaño, posición, y disposición o ajuste de ventanas y diálogos importantes, tales como las ventanas de **Proyecto**, **MixConsole**, o la barra de **Transporte**. Puede definir varios espacios de trabajo. Esto le permite cambiar rápidamente entre varios modos de trabajo diferentes, bien a través del menú **Espacios de trabajo** o bien usando comandos de teclado.

Puede definir diferentes tipos de espacios de trabajo, que estén disponibles en todos los proyectos de su ordenador o para un proyecto específico. Sin embargo, cuando abre un proyecto, por defecto se abre su última vista guardada. Un vista es la disposición y ajuste de ventanas que definió en su proyecto. La última vista guardada puede ser una vista de espacio de trabajo o una vista que guardó sin haber seleccionado ningún espacio de trabajo. Cuando abre un proyecto externo, por defecto se usa la última vista usada en su ordenador.

El menú **Organizador de espacios de trabajo** y el menú **Espacios de trabajo** le permiten crear y modificar espacios de trabajo.

NOTA

- También puede trabajar sin espacios de trabajo. En este caso, se usará la última vista del proyecto anterior cuando cree un nuevo proyecto.
- En el diálogo **Preferencias** (página **General**), puede seleccionar qué vista se usa al abrir un proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Abrir proyectos en la última vista usada en la página 1217

Tipos de espacios de trabajo

Puede crear espacios de trabajo globales o espacios de trabajo de proyecto.

Espacios de trabajo globales

Le permite guardar una disposición específica de diálogos y ventanas para todos los proyectos de su ordenador. Los espacios de trabajo globales se indican con la letra G en su menú **Espacios de trabajo**.

Espacios de trabajo de proyecto

Le permite guardar una disposición específica de diálogos y ventanas que se guarda con su proyecto actual. Esto le permite abrir su disposición de proyecto en otros ordenadores. Los espacios de trabajo de proyecto se indican con la letra P en su menú **Espacios de trabajo**.

Espacios de trabajo para proyectos externos

Puede determinar la vista de los proyectos externos cuando los abre en Cubase.

Cuando abre proyectos externos, que son proyectos que se han creado en otros ordenadores, se aplicarán por defecto los ajustes de ventanas y diálogos que haya usado por última vez en su ordenador. Ésta puede ser la última vista usada que se guardó en su ordenador, o uno de sus espacios de trabajo globales especificados.

Si quiere abrir el ajuste de disposición original de un proyecto, tiene las siguientes opciones:

- Seleccione la disposición original del proyecto desde los espacios de trabajo del proyecto, en el menú **Espacios de trabajo** o en el **Organizador de espacios de trabajo**.
- En el diálogo **Preferencias** (página **General**), seleccione **Nunca** en el menú **Abrir proyectos en la última vista usada**. Esto abre todos los proyectos externos usando sus disposiciones originales. Sin embargo, esto puede conllevar una modificación de su disposición personalizada.

Para volver a la vista que grabó por última vez sin ningún espacio de trabajo asignado, seleccione **Ningún espacio de trabajo** en el menú **Espacios de trabajo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Organizador de espacios de trabajo en la página 1190
Abrir proyectos en la última vista usada en la página 1217

Crear espacios de trabajo

Para guardar su ajuste actual de ventanas y diálogos para un uso futuro, puede crear un nuevo espacio de trabajo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Espacios de trabajo** > **Añadir espacio de trabajo**.
2. En el campo **Nombre** del diálogo **Nuevo espacio de trabajo**, introduzca un nombre para el espacio de trabajo.
3. Seleccione el tipo de espacio de trabajo que quiera crear.
   - **Espacio de trabajo global**
   - **Espacio de trabajo de proyecto**
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

El espacio se guarda y se añade al menú **Espacios de trabajo**.

Editar espacios de trabajo

Puede modificar sus espacios de trabajo creados.

NOTA

Para cambiar un espacio de trabajo global a un espacio de trabajo de proyecto y viceversa, debe guardarlo como un tipo diferente de espacio de trabajo.

PROCEDIMIENTO

1. En el menú **Espacios de trabajo**, seleccione el espacio de trabajo que quiera modificar.
2. Haga los ajustes que necesite.
3. En el menú **Espacios de trabajo**, seleccione uno de lo siguiente:
   - Para actualizar su espacio de trabajo actual, haga clic en **Actualizar espacio de trabajo**.
   - Para guardar su espacio de trabajo como un tipo de espacio de trabajo diferente, haga clic en **Añadir espacio de trabajo**.

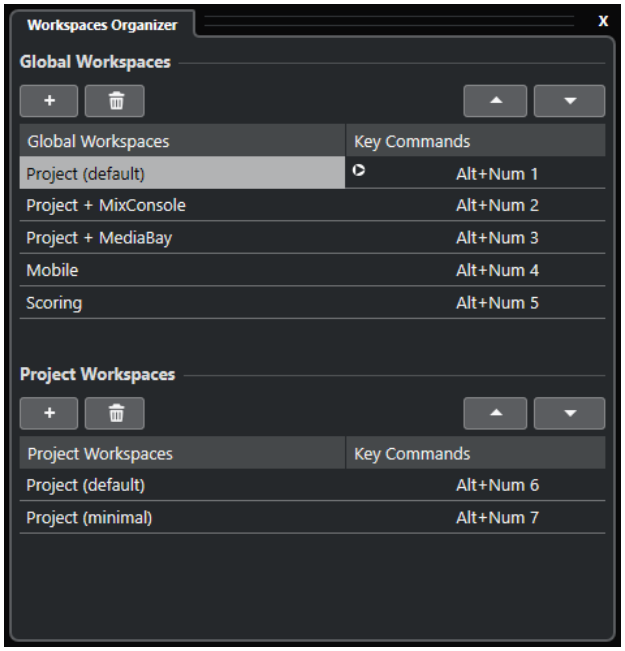
VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear espacios de trabajo en la página 1189

Organizador de espacios de trabajo

El **Organizador de espacios de trabajo** le permite gestionar los espacios de trabajo existentes.

- Para abrir el **Organizador de espacios de trabajo**, haga clic en **Espacios de trabajo** > **Organizar**.



El **Organizador de espacios de trabajo** muestra los espacios de trabajo globales y los espacios de trabajo de proyecto en listas separadas. Cada espacio de trabajo tiene un comando de teclado asignado, que le permite cambiar de vista rápidamente. Mover o eliminar espacios de trabajo en las listas cambia las asignaciones de comandos de teclado. Cuando cambia la posición de un espacio de trabajo, las asignaciones de comandos de teclado permanecen en sus posiciones originales de la lista. Puede hacer clic en un comando de teclado de un espacio de trabajo seleccionado para abrir la respectiva asignación de comando de teclado en la categoría **Espacio de trabajo** del diálogo **Comandos de teclado**.

Para organizar su espacio de trabajo, tiene las siguientes opciones:

Añadir

Le permite crear un nuevo espacio de trabajo usando el diálogo **Nuevo espacio de trabajo**.

Suprimir

Elimina un espacio de trabajo seleccionado.

Hacia arriba

Mueve una posición hacia arriba un espacio de trabajo.

Hacia abajo

Mueve una posición hacia abajo un espacio de trabajo.

NOTA

- También puede hacer clic y arrastrar un espacio de trabajo a otra posición dentro de una lista.
- Puede mover espacios de trabajo solo dentro de una lista. Para que un espacio de trabajo global se convierta en un espacio de trabajo de proyecto y viceversa, debe guardarlo como un tipo diferente de espacio de trabajo.
- Para renombrar un espacio de trabajo, puede hacer doble clic en el nombre del espacio de trabajo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Categoría Espacios de trabajo en la página 1185

Opciones de configuración

Puede personalizar la apariencia de los siguientes elementos:

- Barra de **Transporte**
- Línea de estado
- Línea de información
- Barras de herramientas
- **Inspector**

Menús contextuales de configuración

Los menús contextuales de configuración están disponibles para el panel de **Transporte**, las barras de herramientas, las líneas de información o el **Inspector**.

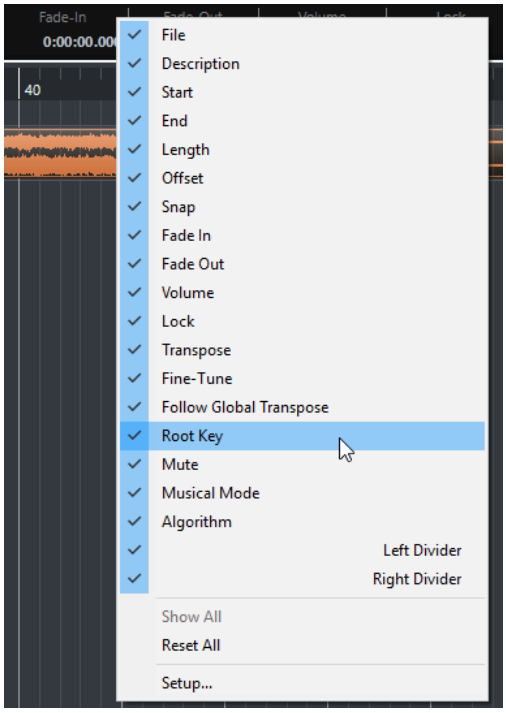
- Para abrir los menús contextuales de configuración, haga clic derecho en el elemento correspondiente.
- NOTA

  También puede hacer clic en los botones de configuración correspondientes para abrir el menú contextual.

Las siguientes opciones generales están disponibles en los menús contextuales de configuración:

- **Mostrar todo** hace que todos los elementos sean visibles.
- **Inicializar todo** reinicializa la interfaz a sus valores por defecto.
- **Configuración** abre el diálogo de configuración.

Si hay presets disponibles, se pueden seleccionar en la mitad inferior del menú.

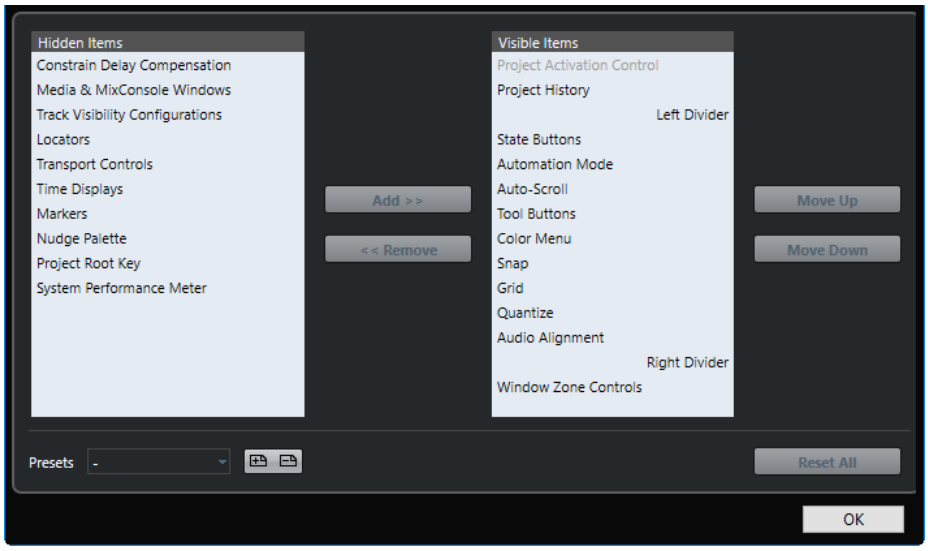


El menú contextual de configuración de la línea de información

Diálogo de configuración

El diálogo de configuración le permite especificar qué elementos están visibles/ocultos y en qué orden se muestran. Puede guardar y cargar presets de configuración.

- Para abrir un diálogo de configuración, haga clic derecho en el elemento que quiera configurar y seleccione **Configuración**.



Elementos ocultos

Lista los elementos que están ocultos.

Elementos visibles

Lista los elementos que están visibles.

Añadir

Seleccione un elemento de la lista de **Elementos ocultos** y haga clic en **Añadir** para hacerlo visible.

Eliminar

Seleccione un elemento de la lista de **Elementos visibles** y haga clic en **Eliminar** para ocultarlo.

Hacia arriba

Seleccione un elemento de la lista de **Elementos visibles** y haga clic en **Hacia arriba** para reordenar los elementos.

Hacia abajo

Seleccione un elemento de la lista de **Elementos visibles** y haga clic en **Hacia abajo** para reordenar los elementos.

Guardar

Le permite nombrar la configuración actual y guardarla como preset.

Suprimir

Elimina un preset seleccionado.

Inicializar todo

Vuelve a la configuración por defecto.

Perfiles

Los perfiles le permiten guardar ajustes y preferencias del programa personalizados. Puede alternar entre perfiles, e importar y exportar sus perfiles para usarlos en diferentes ordenadores.

Los perfiles son útiles si trabaja en diferentes ordenadores y usa ajustes diferentes para varios tipos de proyectos, o en un entorno de estudio en el que varios usuarios trabajan con el mismo ordenador. Los perfiles se guardan en archivos con la extensión de nombre de archivo **.srf**.

Los perfiles incluyen lo siguiente:

- Preferencias
- Ajustes de la barra de herramientas para todas las ventanas
- Espacios de trabajo globales
- Ajustes de controles de pista
- Presets de controles de pista
- Presets para buses de entrada y de salida
- Presets de formato de archivo
- Colecciones de plug-ins
- Presets de cuantización
- Presets de fundidos cruzados
- Comandos de teclado

Todos los cambios hechos a estos ajustes se guardan en el perfil activo.

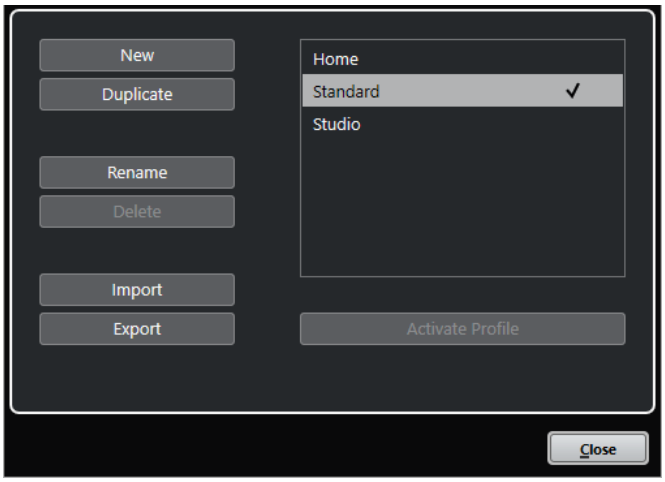
IMPORTANTE

Lo siguiente no se incluye en los perfiles: Ajustes del diálogo **Configuración de estudio** y de la ventana **Conexiones de audio**, presets de la pestaña **Control Room** de la ventana **Conexiones de audio**, presets de pista, presets de plug-in y plantillas de proyecto.

Diálogo Gestor de perfiles

El **Gestor de perfiles** le permite guardar ajustes personalizados del programa en perfiles, y organizar perfiles en su ordenador.

- Para abrir el **Gestor de perfiles**, seleccione **Edición** > **Gestor de perfiles**.



El diálogo lista todos los perfiles disponibles. El perfil activo se indica con una marca de verificación.

Para organizar sus perfiles, tiene las siguientes opciones:

Nuevo
Añade un nuevo perfil con ajustes de fábrica.

Duplicar
Duplica el perfil seleccionado.

Renombrar
Le permite renombrar el perfil seleccionado.

Supr
Suprime el perfil seleccionado.

Importar
Abre un diálogo que le permite importar un perfil desde un archivo.

Exportar
Abre un diálogo que le permite exportar el perfil seleccionado a un archivo.

Activar perfil
Activa el perfil seleccionado. Debe reiniciar el programa para que el cambio tenga efecto.

Cerrar
Cierra el diálogo.

Crear perfiles

El **Gestor de perfiles** le permite crear un nuevo perfil que se base en los ajustes por defecto de fábrica.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición** > **Gestor de perfiles**.

2. En el **Gestor de perfiles**, haga clic en **Nuevo**.
3. En el diálogo **Añadir nuevo perfil**, introduzca un nombre de perfil y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se añade el nuevo perfil a la lista.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Active el nuevo perfil para aplicar los ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Activar perfiles en la página 1195

Duplicar perfiles

El **Gestor de perfiles** le permite crear un duplicado de un perfil y guardarlo con un nombre diferente.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición** > **Gestor de perfiles**.
2. En el **Gestor de perfiles**, seleccione el perfil que quiera duplicar.
3. Haga clic en **Duplicar**.
4. En el diálogo **Duplicar perfil**, introduzca un nombre de perfil y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se añade el nuevo perfil a la lista.

Activar perfiles

El **Gestor de perfiles** le permite cambiar a otro perfil. Un cambio de perfil requiere que se reinicie Cubase.

PRERREQUISITO

Ha guardado al menos dos perfiles.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición** > **Gestor de perfiles**.
2. En el **Gestor de perfiles**, seleccione el perfil que quiera activar.
3. Haga clic en **Activar perfil**.
4. Haga clic en **Aceptar**.
5. Reinicie la aplicación.

RESULTADO

El ajuste del perfil está ahora activo.

Renombrar perfiles

El **Gestor de perfiles** le permite renombrar perfiles.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición** > **Gestor de perfiles**.
2. En el **Gestor de perfiles**, seleccione el perfil que quiera renombrar.

3. Haga clic en **Renombrar**.
4. En el diálogo **Renombrar perfil**, introduzca un nombre de perfil y haga clic en **Aceptar**.

Suprimir perfiles

El **Gestor de perfiles** le permite suprimir perfiles.

PRERREQUISITO

Ha guardado al menos dos perfiles.

NOTA

No puede suprimir el perfil activo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición** > **Gestor de perfiles**.
2. En el **Gestor de perfiles**, seleccione el perfil que quiera suprimir.
   Seleccione múltiples perfiles para suprimirlos a la vez.
3. Haga clic en **Suprimir**.
4. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Activar perfiles en la página 1195

Exportar perfiles

El **Gestor de perfiles** le permite exportar perfiles para usarlos en otro ordenador.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición** > **Gestor de perfiles**.
2. En el **Gestor de perfiles**, seleccione el perfil que quiera exportar.
3. Haga clic en **Exportar**.
4. En el diálogo de archivos, especifique el nombre del archivo y la ubicación.
5. Haga clic en **Guardar**.

RESULTADO

El perfil exportado se guarda como archivo **.srf** en la ubicación especificada.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Importe el perfil en otro ordenador.

Importar perfiles

El **Gestor de perfiles** le permite importar perfiles.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición** > **Gestor de perfiles**.
2. En el **Gestor de perfiles**, haga clic en **Importar**.
3. En el diálogo de archivos, seleccione el perfil que quiera importar.

4. Haga clic en **Abrir**.

RESULTADO

El perfil importado se añade a la lista de perfiles disponibles.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Active el nuevo perfil para aplicar los ajustes.

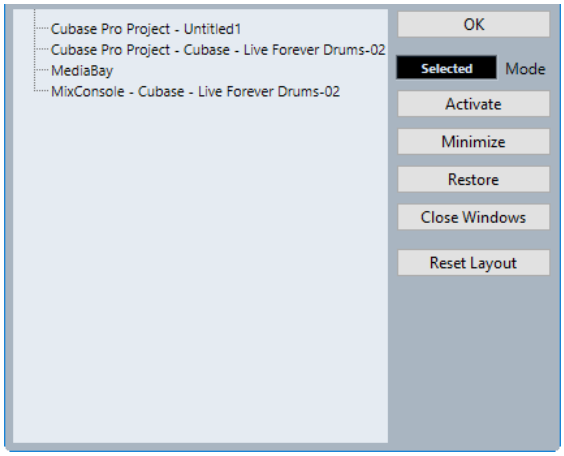
VÍNCULOS RELACIONADOS

Activar perfiles en la página 1195

Diálogo Ventanas

El diálogo **Ventanas** le permite gestionar las ventanas abiertas en Cubase.

- Para abrir el diálogo **Ventanas**, seleccione **Ventana** > **Ventanas**.



El diálogo lista todos los diálogos, ventanas y editores abiertos. Están disponibles las siguientes opciones:

Aceptar

Cierra el diálogo.

Modo

Le permite seleccionar un modo que afecta al uso.

- **Seleccionado**

  Afecta solo a la ventana seleccionada.
- **En cascada**

  Afecta también a las ventanas asociadas, tales como los editores de una ventana de Proyecto, por ejemplo.
- **Todo**

  Afecta a todas las ventanas.

Activar

Activa la ventana seleccionada.

Minimizar

Minimiza la ventana seleccionada o todas las ventanas.

Restablecer

Restablece la ventana seleccionada o todas las ventanas.

Cerrar ventanas

Cierra la ventana seleccionada o todas las ventanas.

Inicializar disposición

Reinicializa la disposición de la ventana seleccionada.

¿Dónde se guardan los ajustes?

Hay un gran número de formas en las que puede personalizar Cubase. Mientras que algunos ajustes que realiza se guardan con cada proyecto, otros se guardan en archivos de preferencias aparte.

Si necesita transferir sus proyectos a otro ordenador de otro estudio, por ejemplo, puede llevarse todos sus ajustes copiando los archivos de preferencias que necesite e instalándolos en el otro ordenador.

NOTA

¡Es una buena idea hacer una copia de seguridad de sus archivos de preferencias una vez que lo haya configurado todo a su gusto! De esta manera, si otro usuario de Cubase quiere usar sus ajustes personales mientras trabaja en su ordenador, después usted podrá restaurar sus propias preferencias.

- En Windows, los archivos de preferencias se guardan en la siguiente ubicación: «`\Users\<nombre del usuario>\AppData\Roaming\Steinberg\<nombre del programa>\`».

  Encontrará un acceso directo a esta carpeta en el menú Inicio.
- En macOS, los archivos de preferencias se guardan en la siguiente ubicación: «`/Library/Preferences/<nombre del programa>/`», por debajo de su carpeta de inicio (home).

  La ruta entera es: «`/Users/<nombre del usuario>/Library/Preferences/<nombre del programa>/`».

NOTA

Al salir del programa se graba el archivo RAMpresets.xml, que contiene algunos ajustes de presets.

NOTA

No se guardarán las funciones del programa, tales como los fundidos cruzados, o configuraciones, tales como los paneles, que no se hayan usado en el proyecto.

Actualizar desde una versión previa de Cubase

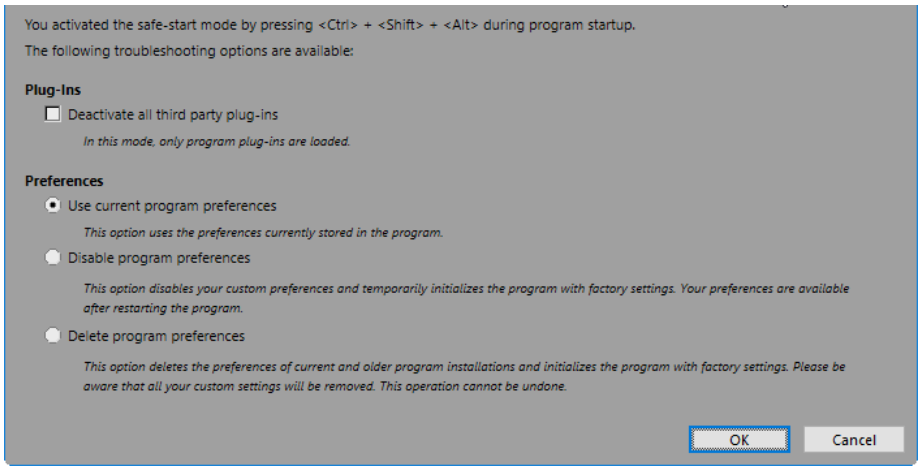
Cuando está actualizando desde Cubase 6 o superior, se usan la mayoría de los ajustes personalizados de su instalación previa en la nueva versión de Cubase.

Cuando su versión anterior de Cubase es más antigua que Cubase 6, sus ajustes se descartan, y se usan los ajustes por defecto de la nueva versión de Cubase.

Diálogo Modo seguro

El diálogo **Modo seguro** contiene opciones de resolución de problemas.

- Para abrir el diálogo **Modo seguro**, ejecute Cubase y mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **Alt/Opción**.



Están disponibles las siguientes opciones en la sección **Plug-ins**:

Desactivar todos los plug-ins de terceros

Desactiva temporalmente todos los plug-ins de terceros. Después del arranque, solo están disponibles los plug-ins de Steinberg.

Están disponibles las siguientes opciones en la sección **Preferencias**:

Usar preferencias del programa actuales

Abre el programa con los ajustes de preferencias actuales.

Deshabilitar preferencias del programa

Desactiva las preferencias actuales y abre el programa con los ajustes de fábrica por defecto en su lugar.

Suprimir preferencias del programa

Elimina las preferencias y abre el programa con los ajustes de fábrica por defecto en su lugar. Este proceso no se puede deshacer. Esto afecta a todas las versiones de Cubase instaladas en su ordenador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Desactivar plug-ins de terceros en la página 1200
Desactivar las preferencias en la página 1199

Desactivar las preferencias

Algunas veces puede experimentar comportamientos extraños del programa que pueden ser debidos a ajustes de preferencias inconsistentes. En tal caso, debería guardar su proyecto y arrancar de nuevo Cubase. Puede desactivar o eliminar los ajustes de preferencias actuales, y cargar los ajustes por defecto en su lugar.

PROCEDIMIENTO

1. Salga de Cubase.
2. Ejecute Cubase y mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **Mayús**.
3. En la sección **Preferencias** del diálogo **Modo de arranque seguro**, active una de las opciones de resolución de problemas.
   - **Usar preferencias del programa actuales**

     Abre el programa con los ajustes de preferencias actuales.
   - **Deshabilitar preferencias del programa**

     Desactiva las preferencias actuales, y abre el programa con los ajustes de fábrica por defecto en su lugar.

- **Suprimir preferencias del programa**

  Elimina las preferencias y abre el programa con los ajustes de fábrica por defecto en su lugar. Este proceso no se puede deshacer. Tenga en cuenta que esto afecta a todas las versiones de Cubase instaladas en su ordenador.

4. Haga clic en **Aceptar**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Si el programa funciona correctamente con las preferencias desactivadas, considere la posibilidad de eliminar y reiniciar las preferencias.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Modo seguro en la página 1198
Preferencias en la página 1205

Desactivar plug-ins de terceros

Si Cubase no arranca o si un proyecto no se carga, lo más probable es que se deba a un plug-in de terceros. En tal caso, puede desactivar los plug-ins de terceros en el arrancar para identificar si el motivo es el plug-in.

PROCEDIMIENTO

1. Salga de Cubase.
2. Ejecute Cubase y mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** - **Mayús**.
3. En la sección **Plug-ins** del diálogo **Modo de arranque seguro**, active **Desactivar todos los plug-ins de terceros**.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Solo estan disponibles plug-ins de Steinberg después de arrancar y los plug-ins de terceros están temporalmente desactivados.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Modo seguro en la página 1198

Optimizar rendimiento de audio

Para aprovechar al máximo su sistema de Cubase, en términos de rendimiento, puede optimizar ajustes específicos.

NOTA

Para más detalles y una información actualizada sobre los requisitos de sistema y las propiedades de hardware, consulte el sitio web de Steinberg.

Aspectos de rendimiento

Pistas y efectos

Cuanto más rápido sea su ordenador, más pistas, efectos y EQs podrá reproducir. Definir en qué consiste exactamente un ordenador rápido es casi una ciencia de por sí, pero a continuación le detallamos unos cuantos consejos.

Tiempos de respuesta cortos (latencia)

Un aspecto del rendimiento es el tiempo de respuesta. El término «latencia» hace referencia al almacenamiento intermedio (buffering), o temporal, de pequeños fragmentos de datos de audio durante los diferentes pasos de los procesos de grabación y reproducción en un ordenador. Cuanto más grandes sean esos trozos y cuantos más haya, más alta será la latencia.

Una latencia alta es muy molesta al tocar instrumentos VST y al monitorizar a través del ordenador, es decir, al escuchar una fuente de sonido en directo a través del **MixConsole** y efectos de Cubase. Sin embargo, tiempos de latencia muy altos (varios centenares de milisegundos) también pueden afectar a otros procesos como la mezcla, por ejemplo, cuando el efecto de un movimiento de un fader se oye con un retraso perceptible.

Mientras que la Monitorización directa y otras técnicas reducen los problemas asociados con tiempos de latencia muy largos, un sistema que responda rápido siempre será más conveniente para trabajar sin problemas.

- Dependiendo de su tarjeta de sonido, puede que sea posible recortar sus tiempos de latencia, normalmente disminuyendo el tamaño y número de buffers.
- Para más detalles, consulte la documentación de la tarjeta de sonido.

Tarjeta de sonido y controlador

La tarjeta de sonido y su controlador pueden tener algún efecto sobre el rendimiento esperado. Un controlador mal diseñado puede reducir el rendimiento de su ordenador. Pero donde tiene más incidencia el diseño del controlador es sin duda en la latencia.

NOTA

Le recomendamos que use una tarjeta de sonido para la que exista un controlador ASIO específico.

Esto es especialmente cierto si usa Cubase en Windows:

- En Windows, los controladores ASIO diseñados específicamente para el hardware son más eficientes que el Controlador ASIO Genérico de Baja Latencia y producen menores tiempos de latencia.
- En macOS, las tarjetas de audio que dispongan de controladores macOS (Core Audio) pueden ser muy eficientes y producir tiempos de latencia muy bajos.

De todas maneras, hay características adicionales que solo están disponibles con controladores ASIO, tales como el protocolo de posicionamiento ASIO.

Ajustes que afectan al rendimiento

Ajustes de buffer de audio

La memoria buffer de audio afecta a cómo se envía y recibe la señal de audio desde y hacia la tarjeta de sonido. El tamaño de la memoria buffer afecta tanto a la latencia como al rendimiento de audio.

Generalmente, cuanto más pequeño sea el tamaño de la memoria buffer, más baja será la latencia. Por otra parte, trabajar con tamaños pequeños de memoria buffer puede exigir mucho del ordenador. Si la memoria buffer es muy pequeña, puede que oiga clics, crujidos y otros problemas en la reproducción de audio.

Ajustar el tamaño del búfer

Para disminuir la latencia puede reducir el tamaño del búfer.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione el controlador de su tarjeta de sonido.
3. Haga clic en **Panel de control**.
4. Haga uno de lo siguiente:
   - Windows: Ajuste el tamaño del búfer en el diálogo que se abre.
   - macOS: Ajuste el tamaño del búfer en el diálogo **CoreAudio Device Settings**.

Multiproceso

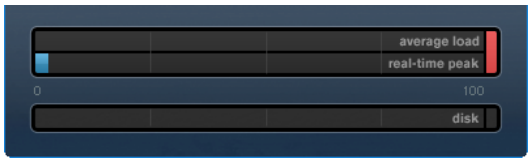
El multiproceso distribuye la carga de procesado por igual entre todas las CPUs disponibles, permitiendo a Cubase hacer un uso total del poder combinado de los varios procesadores.

El multiproceso está activado por defecto. Puede encontrar el ajuste en el diálogo **Configuración de estudio** (página **Sistema de audio**).

Ventana Rendimiento de audio

Esta ventana muestra la carga de procesado de audio y la tasa de transferencia de disco duro. Esto le permite verificar que no se encuentra con problemas de rendimiento al añadir efectos o plug-ins, por ejemplo.

- Para abrir la ventana de **Rendimiento de audio**, seleccione **Estudio** > **Rendimiento de audio**.



Carga promedio

Muestra la potencia de CPU que se usa para el procesado de audio.

Pico tiempo real

Muestra la carga de procesado de la ruta de tiempo del motor de audio. A mayores valores, mayor será el riesgo de cortes y pérdidas de sonido.

Indicador de sobrecarga

El indicador de sobrecarga, a la derecha del indicador de **pico tiempo real** y del indicador **carga promedio**, muestra la sobrecarga del indicador promedio o tiempo real.

Si se enciende, disminuya el número de módulos de EQ, efectos activos, y canales de audio que se reproducen a la vez. También puede desactivar ASIO-Guard.

Canal de audio

Muestra la carga de transferencia del disco duro.

Indicador de sobrecarga de disco

El indicador de sobrecarga, a la derecha del indicador de disco, se enciende si el disco duro no proporciona datos lo suficientemente rápido.

Si se enciende, use **Desactivar pista** para reducir el número de pistas que se reproducen. Si esto no sirve de ayuda, necesitará un disco duro más rápido.

NOTA

Puede mostrar una vista simple del medidor de rendimiento en la barra de **Transporte** y en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**. Estos medidores solo tienen los indicadores de promedio y disco.

ASIO-Guard

ASIO-Guard le permite mover todo el procesado que se pueda de la ruta de tiempo real ASIO a la ruta de procesado ASIO-Guard. Esto tiene como resultado un sistema más estable.

ASIO-Guard le permite preprocesar todos los canales así como instrumentos VST que no se necesiten calcular en tiempo real. Esto tiene como consecuencia menos pérdidas de sonido, la habilidad de procesar más pistas o plug-ins y la capacidad de usar tamaños de buffer más pequeños.

Latencia ASIO-Guard

Niveles altos de ASIO-Guard conllevan una latencia ASIO-Guard más alta. Cuando ajuste un fader de volumen, por ejemplo, oirá el cambio de parámetro con un ligero retraso. La latencia ASIO-Guard, a diferencia de la latencia de la tarjeta de sonido, es independiente de la entrada.

Restricciones

ASIO-Guard no se puede usar para:

- Señales que dependen del tiempo real
- Instrumentos y efectos externos

NOTA

Si selecciona **Estudio** > **Gestor de plug-ins VST** y hace clic en **Mostrar información de plug-in VST**, puede desactivar la opción ASIO-Guard para los plug-ins seleccionados.

Si activa la monitorización de un canal de entrada, de un instrumento MIDI o de un canal de instrumento VST, el canal de audio y todos los canales dependientes cambian automáticamente de ASIO-Guard a procesado en tiempo real y viceversa. Esto tiene como consecuencia un pequeño fundido de salida y de entrada en el canal de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ajustes de ruta de plug-ins VST 2 en la página 775

Activar ASIO-Guard

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio** > **Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **Sistema de audio**.
3. Active la opción **Activar ASIO-Guard**.

   NOTA

   Esta opción solo está disponible si activa **Activar multiproceso**.

4. Seleccione un **Nivel ASIO-Guard**.

   Cuanto más alto sea el nivel, más alta será la estabilidad de proceso y el rendimiento de audio. Sin embargo, los niveles más altos también conllevan un aumento de la latencia ASIO-Guard y un mayor uso de memoria.

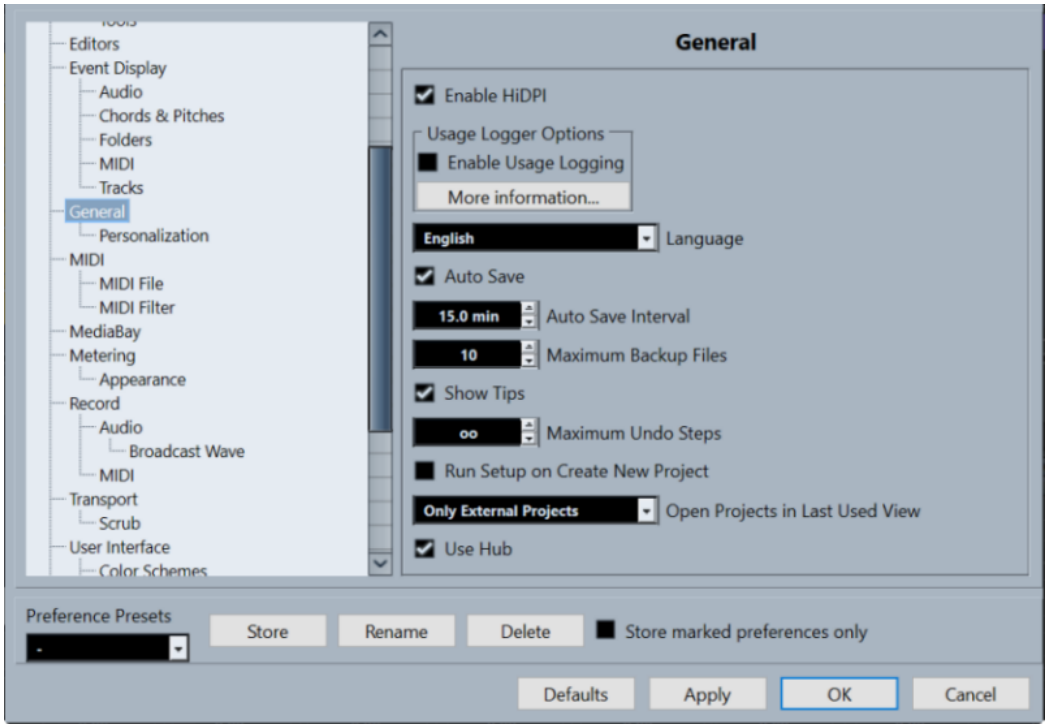
Preferencias

El diálogo **Preferencias** le proporciona opciones y ajustes que controlan el comportamiento global del programa.

Diálogo Preferencias

El diálogo **Preferencias** se divide en una lista de navegación y una página de ajustes. Hacer clic en una de las entradas de la lista de navegación abre una página de ajustes.

- Para abrir el diálogo **Preferencias**, seleccione **Edición** > **Preferencias**.



Además de los ajustes, el diálogo ofrece las siguientes opciones:

Presets de preferencias

Le permite seleccionar un preset de preferencias guardado.

Guardar

Le permite guardar las preferencias actuales como preset.

Renombrar

Le permite renombrar un preset.

Supr

Le permite suprimir un preset.

Guardar solo las preferencias marcadas

Le permite seleccionar qué páginas se incluyen en el preset.

Por defecto

Restablece las opciones de la página activa a sus valores por defecto.

Aplicar

Aplica cualquier cambio que haya hecho sin cerrar el diálogo.

Aceptar

Aplica cualquier cambio que haya hecho y cierra el diálogo.

Cancelar

Cierra el diálogo sin guardar ningún cambio.

Guardar presets de preferencias

Puede guardar ajustes parciales o completos de preferencias como presets.

PROCEDIMIENTO

1. Haga sus cambios en el diálogo **Preferencias**.
2. Haga clic en **Guardar** en la sección inferior izquierda del diálogo.
3. Introduzca un nombre de preset y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

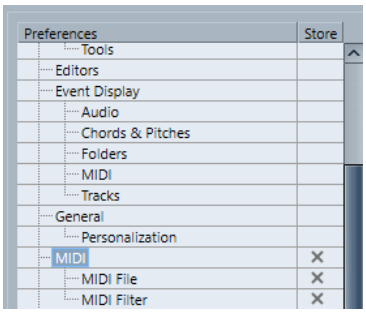
Sus ajustes están ahora disponibles en el menú emergente de **Presets de preferencias**.

Guardar ajustes de preferencias parciales

Puede guardar ajustes de preferencias parciales. Esto es útil, p. ej., cuando ha hecho cambios en ajustes relacionados solo con una parte del proyecto o del entorno. Cuando aplica un preset de preferencias parcial solo se cambian los ajustes que haya guardado. Todas las demás preferencias permanecen inalteradas.

PROCEDIMIENTO

1. Haga sus cambios en el diálogo **Preferencias**.
2. Active **Guardar solo las preferencias marcadas**.
   En la lista de preferencias, se muestra la columna **Guardar**.



3. Haga clic en la columna **Guardar** de las páginas de preferencias que quiera guardar.
4. Haga clic en **Guardar** en la sección inferior izquierda del diálogo.
5. Introduzca un nombre de preset y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Sus ajustes están ahora disponibles en el menú emergente **Presets de preferencias**.

Edición

'Edición solo'/'Grabar en solo en los editores MIDI' sigue el foco

Suspende **Grabar en el editor** y **Editor en modo solo** en el editor MIDI si la ventana de **Proyecto** obtiene el foco.

Base de tiempo por defecto para las pistas

Le permite seleccionar el tipo de tiempo de pista por defecto para las nuevas pistas.

- **Musical**

  Ajusta las nuevas pistas a base de tiempo musical.
- **Tiempo lineal**

  Ajusta las nuevas pistas a base de tiempo lineal.
- **Usar los ajustes de visualización primaria de la barra de transporte**

  Ajusta las nuevas pistas para que sigan el formato de tiempo primario: el formato **Compases+Tiempos** ajusta las nuevas pistas a base de tiempo musical. **Segundos**, **Código de tiempo**, **Muestras**, etc. ajusta las nuevas pistas a base de tiempo lineal.

Mostrar aviso antes de suprimir pistas no vacías

Muestra un aviso si suprime pistas que no están vacías.

Seleccionar pista haciendo clic en el fondo

Le permite seleccionar una pista haciendo clic en el fondo del visor de eventos.

Selección auto. de los eventos bajo el cursor

Selecciona automáticamente todos los eventos de la ventana de **Proyecto** o de un editor que estén debajo del cursor del proyecto.

Bucle sigue la selección del rango

Ajusta el localizador izquierdo a la posición de inicio de rango y el localizador derecho a la posición de final de rango de una selección de rango.

Suprimir solapamientos

Suprime secciones solapadas, es decir, ocultas, de eventos solapados. Mantenga pulsado **Mayús** mientras mueve eventos para sobrescribir este ajuste.

Nombres de pista para partes

Cambia automáticamente los nombres de eventos al nombre de la pista a la que se mueven.

Bloquear atributos de los eventos

Determina qué propiedades se ven afectadas cuando bloquea un evento. Puede usar cualquier combinación de lo siguiente:

- **Posición**

  Bloquea la posición de forma que el evento no se pueda mover.
- **Tamaño**

  Bloquea el tamaño de forma que el evento no se pueda redimensionar.
- **Otros**

  Bloquea toda la demás edición del evento. Ello incluye ajustar los fundidos y volumen de evento, procesado, etc.

Zoom rápido

Solo redibuja los contenidos de las partes y eventos una vez ha dejado de cambiar el zoom. Esto es útil si los redibujados de pantalla son lentos en su ordenador.

Usar los comandos de navegación arriba/abajo solo para la selección de pistas

Se usan las teclas **Flecha arriba** / **Flecha abajo** para la selección de pistas, no para la selección de eventos/partes.

La selección de pistas sigue a la selección de eventos

Selecciona automáticamente la pista correspondiente si selecciona un evento en la ventana de **Proyecto**.

Automatización sigue los eventos

Permite a los eventos de automatización que sigan a los eventos o partes automáticamente cuando los mueva, duplique, copie o pegue la pista. Esto facilita la configuración de la automatización relacionada con un evento o parte específica, en lugar de con una posición específica del proyecto.

Retardo en el desplazamiento de objetos

Le permite configurar un retardo en ms que se usa cuando mueve eventos. Esto es útil para evitar mover eventos por error cuando hace clic en ellos en la ventana de **Proyecto**.

Opciones de edición - Audio

Tratar eventos de audio enmudecidos como borrados

Le permite reproducir el evento oculto de 2 eventos de audio solapados cuando enmudece el evento superior.

Usar la rueda del ratón para el volumen del evento y fundidos

Le permite usar la rueda del ratón para mover el volumen y los fundidos del evento.

- Mover la rueda del ratón mueve la curva de volumen del evento hacia arriba o hacia abajo.
- Mantener pulsado **Mayús** mientras mueve la rueda del ratón mueve las curvas de fundido.
- Colocar el ratón en la mitad izquierda del evento mueve el punto de final del fundido de entrada.
- Colocar el ratón en la mitad derecha del evento mueve el punto de inicio del fundido de salida.

Al importar archivos de audio

Determina lo que ocurre al importar un archivo de audio.

- **Abrir diálogo de opciones**

  Abre un diálogo en el que puede seleccionar si quiere copiar el archivo a la carpeta de audio y/o convertirlo a la configuración del proyecto.
- **Usar configuración**

  Usa los ajustes por defecto para importar audio.

Eliminar regiones/hitpoints en todos los procesados offline

Elimina las regiones/hitpoints de rangos de audio cuando realiza un procesado offline.

Al procesar clips compartidos

Determina lo que ocurre cuando aplica procesado a un clip compartido usado por más de un evento en el proyecto.

- **Abrir diálogo de opciones**

  Abre el diálogo **Opciones** que le permite seleccionar si quiere crear una nueva versión del clip o aplicar el procesado al clip existente.
- **Crear nueva versión**

Crea una nueva versión de edición del clip y aplica el procesado a esa versión dejando el clip original intacto.

- **Procesar clip existente**

  Aplica el procesado al clip existente. Se ven afectados todos los eventos que reproducen ese clip.

Activar detección de hitpoints automática

Activa la detección de hitpoints automática en archivos de audio importados o grabados.

Algoritmo de la herramienta de modificación de tiempo

Ajusta el algoritmo por defecto que se aplica cuando usa la herramienta **Seleccionar** en el modo **Redimensionar con alteración de la duración**.

Algoritmo de warp por defecto

Ajusta el algoritmo de warp de clips de audio nuevos en el proyecto.

Opciones de edición - Acordes

Acordes X enmudecen notas en pistas que están en modo seguir pista de acordes

Enmudece la reproducción cuando reproduce una pista que sigue a la pista de acordes y el cursor llega a un evento de acorde no definido (acorde X).

Desactivar 'Realimentación acústica' durante la reproducción

Desactiva **Realimentación acústica** durante la reproducción. Esto asegura que los eventos de acorde no se disparan dos veces.

Ocultar notas enmudecidas en editores

Oculta notas que se enmudecen debido a que sus pistas MIDI siguen a la pista de acordes.

Opciones de edición - Controles

Cuadro de valores/modo de control del tiempo

Le permite seleccionar su forma preferida de controlar campos de valores.

- **Introducción de texto haciendo clic**

  Hacer clic abre una caja de valores para la edición.

- **Incrementar/Disminuir pulsando el botón izquierdo/derecho**

  Hacer clic disminuye el valor, hacer clic derecho aumenta el valor. Hacer doble clic le permite introducir valores manualmente.

- **Incrementar/Disminuir con el botón izquierdo y arrastrando**

  Hacer clic y arrastrar hacia arriba o hacia abajo ajusta el valor. Hacer doble clic le permite introducir valores manualmente.

Modo diales

Le permite seleccionar su forma preferida de controlar los diales o potenciómetros.

- **Circular**

  Hacer clic y arrastrar con un movimiento circular cambia el ajuste. Hacer clic en cualquier lugar a lo largo del borde del codificador cambia inmediatamente el ajuste.

- **Circular relativo**

  Hacer clic en cualquier lugar de un codificador y arrastrar cambia el ajuste actual. No es necesario hacer clic en la posición actual exacta.

- **Lineal**

Hacer clic en un codificador y arrastrar hacia arriba o hacia abajo, o hacia la izquierda o la derecha, cambia el ajuste.

Modo deslizadores

Le permite seleccionar su forma preferida de controlar deslizadores de valores.

- **Salto**

  Hacer clic en cualquier lugar de un deslizador mueve instantáneamente la manecilla del deslizador a esa posición.

- **Toque**

  Hacer clic y arrastrar la manecilla del deslizador real ajusta el valor.

- **Rampa**

  Hacer clic y arrastrar el deslizador hace que la manecilla se mueva suavemente a la nueva posición.

- **Relativo**

  Hacer clic y arrastrar hacia arriba o hacia abajo cambia el ajuste de acuerdo con lo lejos que arrastre, no de acuerdo dónde haga clic.

Opciones de edición - MIDI

Seleccionar controladores en el rango de notas: usar contexto ampliado de notas

Tiene en cuenta el contexto de las notas extendidas cuando mueve notas junto con sus controladores. Esto quiere decir que los controladores entre la última nota seleccionada y la siguiente nota o el final de la parte también se mueven.

Solapamiento de legato

Le permite ajustar un solapamiento para la función **Legato**. **Legato** le permite extender notas MIDI de forma que lleguen a las notas siguientes.

Un ajuste de solapado de 0 tics hace que cada nota seleccionada se extienda de forma que llegue exactamente a la nota siguiente. Un valor positivo hace que las notas se solapen un determinado número de tics. Un valor negativo hace que se cree un ligero hueco entre las notas.

Modo legato: Solo entre notas seleccionadas

Ajusta la duración de las notas seleccionadas de forma que alcancen a la nota seleccionada siguiente.

Dividir eventos MIDI

Divide los eventos MIDI cuando divide una parte MIDI en a ventana de **Proyecto**, y la posición de la división interseca con los eventos MIDI. Esto también crea nuevas notas al principio de la segunda parte.

Dividir controladores MIDI

Divide controladores MIDI cuando divide una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** y la parte contiene un controlador. Si el valor del controlador de la posición de división no es cero, se inserta un nuevo evento de controlador del mismo tipo en la posición de división, al inicio de la segunda parte.

NOTA

Si solo divide una parte y reproduce el resultado, sonará igual sin importar este ajuste. Sin embargo, si divide una parte y suprime la primera mitad o mueve la segunda mitad a una posición diferente en el proyecto, puede querer activar **Dividir controladores MIDI** para asegurarse de que todos los controladores tienen el valor correcto al inicio de la segunda parte.

Opciones de edición - Proyecto y MixConsole

Seleccionar canal/pista si Solo está activado

Selecciona canales/pistas cuando hace clic en sus botones de **Solo**.

Seleccionar canal/pista si ventana de Configuraciones de canal está abierta

Selecciona canales/pistas cuando hace clic en sus botones de **Editar configuraciones de canal**.

Desplazar hasta la pista seleccionada

Desplaza la lista de pistas cuando selecciona un canal de **MixConsole** y la pista respectiva está fuera de la vista.

Sincronizar selección entre ventana de proyecto y MixConsole

Sincroniza la selección en la ventana de **Proyecto** y en el **MixConsole**.

Habilitar la grabación en la pista MIDI seleccionada

Habilita la grabación de las pistas MIDI cuando las selecciona.

Habilitar la grabación al seleccionar una pista de audio

Habilita la grabación de las pistas de audio cuando las selecciona.

Activar Solo al seleccionar una pista

Pone las pistas en solo cuando las selecciona.

El plegado de pistas afecta a todos los niveles subordinados

Aplica las funciones de **Plegado de pistas** a todos los subelementos de las pistas.

Expandir pista seleccionada

Agranda una pista cuando la selecciona. Si selecciona una pista diferente, esta pista se agranda, y la pista seleccionada anteriormente se muestra con su tamaño original.

Opciones de edición - Modificadores de herramientas

En esta página puede especificar qué teclas modificadoras se usan para las funciones avanzadas al usar las herramientas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione una opción en la lista de **Categorías**.
2. Seleccione la acción para la que quiera editar las teclas modificadoras en la lista de **Acción**.
3. En su teclado del ordenador, mantenga pulsadas las teclas modificadores y haga clic en **Asignar**.

RESULTADO

Se reemplazan las teclas modificadoras actuales de la acción. Si esta herramienta ya tiene teclas modificadoras asignadas, se le pide si quiere reemplazarlas.

Opciones de edición - Herramientas

Mostrar caja de herramientas con clic derecho

Abra una caja de herramientas cuando hace clic derecho en el visor de eventos y en editores. Para abrir el menú contextual en lugar de la caja de herramientas, pulse cualquier tecla modificadora cuando haga clic derecho.

Cursor con forma de cruz

Le permite configurar los colores de la línea y de la máscara del cursor con forma de cruz, así como su anchura.

Herramienta de zoom modo estándar: Solo zoom horizontal

Hace zoom horizontalmente en la ventana sin cambiar la altura de la pista cuando hace zoom con la herramienta **Zoom**.

Herramienta seleccionar: Mostrar información adicional

Muestra la posición actual del cursor y el nombre de la pista y evento en el que está apuntando cuando usa la herramienta **Seleccionar**, en el visor de eventos de la ventana de **Proyecto**.

Mostrar notificación al cambiar el modo de herramienta con un comando de teclado

Muestra una notificación cuando cambia el modo de herramienta usando un comando de teclado.

Editores

Usar editor de percusión cuando un drum map está asignado

Muestra símbolos de notas de percusión en partes de pistas MIDI a las que están asignadas los drum maps. Las partes se abren automáticamente en el **Editor de percusión** al hacer doble clic. Esto sobrescribe el ajuste **Editor MIDI por defecto**.

Editor MIDI por defecto

Determina qué editor se abre cuando hace doble clic en una parte MIDI o cuando la selecciona y pulsa **Ctrl/Cmd** - **E**. Este ajuste se sobrescribe en pistas con drum maps si **Usar editor de percusión cuando un drum map está asignado** está activado.

El contenido del editor sigue a la selección de eventos

Los editores abiertos muestran los eventos que están seleccionados en la ventana de **Proyecto**.

Doble clic abre el editor en una ventana/en la zona inferior

Determina dónde se abre un editor cuando hace doble clic en un evento de audio o en una parte MIDI, o cuando usa el comando de teclado asignado a **Abrir/Cerrar editor**.

Los comandos de abrir editor abren los editores en una ventana/en la zona inferior

Determina dónde se abre un editor cuando se usa un comando de abrir desde el menú **Audio** o **MIDI**, o con los comandos de teclado correspondientes.

Visualización de eventos

La sección **Visualización de eventos** contiene varios ajustes para personalizar el visor en la ventana de **Proyecto**.

Mostrar los nombres de los eventos

Muestra los nombres en partes y eventos.

Ocultar nombres truncados de eventos

Oculta nombres de eventos si son demasiado largos.

Mostrar solapamientos

Determina cómo se muestran los eventos solapados.

Intensidad de rejilla en frente

Ajusta la intensidad de la capa que muestra las líneas de rejilla.

Opacidad al editar eventos

Ajusta la opacidad de los eventos solapados cuando los mueve.

Opacidad de evento

Ajusta la opacidad del fondo del evento.

NOTA

- Si reduce la opacidad del evento, podría ser útil aumentar el **Brillo de las formas de onda** de los eventos de audio o el **Brillo de las notas** de los eventos MIDI.
- Reducir la opacidad puede resultar en una interfaz de usuario menos receptiva.

Mostrar datos a partir de esta altura de pista

Determina a partir de qué altura de pista se muestran los contenidos de las pistas.

Mostrar nombres a partir de esta altura de pista

Determina a partir de qué altura de pista se muestran los nombres de las pistas.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Brillo de las formas de onda en la página 1213
Brillo de las notas en la página 1215

Visualización de eventos - Audio

Interpolar formas de onda de audio

Interpola valores de muestras para formar curvas cuando hace zoom acercándose a una muestra por píxel o menos.

Mostrar siempre las curvas de volumen

Muestra curvas de volúmenes de eventos, sin importar si el evento está seleccionado.

Mostrar formas de onda

Muestra formas de onda de eventos de audio.

Mostrar hitpoints en eventos seleccionados

Muestra hitpoints en eventos de audio seleccionados.

Brillo de las formas de onda

Ajusta el brillo de la forma de onda.

Intensidad de los contornos de forma de onda

Ajusta la intensidad del contorno de la forma de onda.

Brillo de los manipuladores de fundidos

Ajusta el brillo de las líneas de fundido de eventos de audio.

Modulación del color de fondo

Refleja las dinámicas de las formas de onda en el fondo de las formas de onda de audio.

Visualización de eventos - Acordes y tonos

Notación de tono

- **Nombre de nota**

  Le permite seleccionar cómo se muestran los símbolos de acorde. Puede elegir **Inglés**, **Alemán** o **Solfeo**.

- **Formato de nombrado**

  Le permite determinar cómo se muestran los nombres de las notas MIDI en los editores, etc.

- **Mostrar 'Bb' como 'B'**

  Muestra una “B” como nombre de tono. Esto solo está disponible si seleccionó **Inglés** en el menú emergente **Nombre de nota**.
- **Mostrar 'B' como 'H'**

  Muestra una “H” como nombre de tono. Esto solo está disponible si seleccionó **Inglés** en el menú emergente **Nombre de nota**.
- **Enarmónicos de pista de acorde**

  Usa los eventos de acorde de la pista de acordes para determinar si las notas con equivalencia enarmónica del **Editor de teclas** y del **Editor de lista** se muestran con sostenidos o bemoles.

Fuente de los acordes

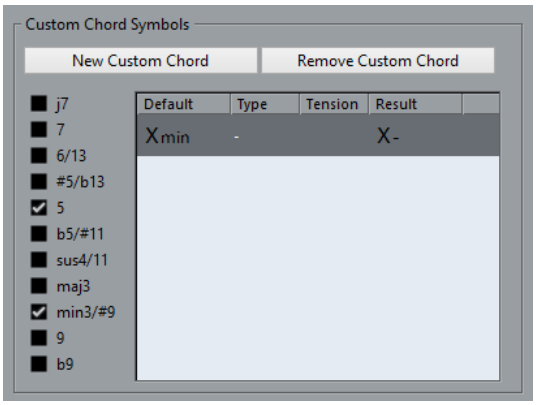
Le permite especificar una fuente para todos los símbolos de acordes.

Símbolos de acorde

Le permite seleccionar su método de visualización preferido de acordes 7a mayor, acordes menores, acordes semidisminuidos, acordes disminuidos y acordes aumentados.

Símbolos de acorde personalizados

Le permite modificar los símbolos de acorde por defecto que se usan en la pista de acordes, en los pads de acorde y en el **Editor de partituras**.



- **Nuevo acorde personalizado** le permite añadir un nuevo símbolo de acorde personalizado.
- Las opciones a la izquierda le permiten especificar el acorde para el que quiere cambiar el símbolo de acorde.
- Haga clic en la columna **Tipo** y en **Tensión** e introduzca su símbolo personalizado.

  NOTA

  Debe definir símbolos personalizados para cada conjunto de tensiones.
- La columna **Resultado** muestra cómo se visualizará el acorde.
- El botón **Eliminar acorde personalizado** le permite eliminar el símbolo de acorde personalizado que está seleccionado en la lista.

EJEMPLO

Para cambiar la apariencia de todos los acordes menores de **Xmin** a **X-**, haga clic en **Nuevo acorde personalizado**, active **5** y **min3/#9** para definir el tipo de acorde y cambie el símbolo en la columna **Tipo** de **mín** a **-**.

Visualización de eventos - Carpetas

Mostrar detalles de eventos

Muestra detalles de eventos en lugar de bloques de datos.

Este ajuste depende del ajuste **Mostrar datos en pistas de carpeta**.

Mostrar datos en pistas de carpeta

Determina en qué caso se muestran los bloques de datos o los detalles de eventos en las pistas de carpeta.

- **Siempre mostrar datos**

  Muestra siempre bloques de datos o detalles de eventos.
- **Nunca mostrar datos**

  No muestra nada.
- **Ocultar datos al expandir**

  Oculta el visor de eventos cuando abre pistas de carpeta.

Visualización de eventos - MIDI

Modo datos en las partes

Determina si y cómo se muestran los eventos de partes MIDI. Este ajuste se sobrescribe en pistas con drum maps si **Usar editor de percusión cuando un drum map está asignado** está activado.

Mostrar controladores

Muestra eventos que no son notas, tales como controladores, etc. en partes MIDI.

Brillo de las notas

Ajusta el brillo de los eventos de nota.

Brillo de los controladores

Ajusta el brillo de los eventos de controlador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Usar editor de percusión cuando un drum map está asignado en la página 1212

Visualización de eventos - Marcadores

Mostrar líneas de marcadores

Le permite especificar si las líneas de marcadores se muestran en otras pistas en la ventana de **Proyecto**.

- **Desact.**

  Las líneas de marcadores solo se muestran en las pistas de marcadores.
- **Desde pista de marcadores activa**

  Las líneas de marcadores de la pista de marcadores activa se muestran en otras pistas en la ventana de **Proyecto**.
- **Desde todas las pistas de marcadores**

  Las líneas de marcadores de todas las pistas de marcadores se muestran en otras pistas en la ventana de **Proyecto**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Marcadores en la página 348

Visualización de eventos - Pistas

Anchura de nombre de pista por defecto

Ajusta la anchura por defecto del nombre de todos los tipos de pista.

General

La página **General** contiene ajustes generales que afectan a la interfaz de usuario del programa. Configúrelos acorde a sus métodos de trabajo preferidos.

Activar HiDPI (solo Windows)

Activa la resolución apropiada para que los elementos de la interfaz gráfica de usuario de Cubase se rendericen de forma precisa y nítida en monitores de alta resolución con factores de escalado soportados de 100%, 125%, 150%, 175% y 200 %.

NOTA

Otros factores de escalado, tales como 133%, no son soportados.

NOTA

En macOS, puede desactivar el soporte HiDPI en la carpeta de la aplicación Cubase invocando **Obtener información** y marcando **Abrir en baja resolución**.

Opciones del registrador de uso

Si activa esta opción, Cubase reúne la información de uso y la escribe en un archivo de registro que puede encontrar en la siguiente ubicación:

- En Windows: «`\Users\<nombre del usuario>\AppData\Local\Steinberg\usagelogger`»

  En macOS: «`/Users/<nombre del usuario>/Library/Logs/Steinberg/usagelogger`»

Activar esta opción para escribir un archivo de este tipo y luego enviar el archivo al equipo de soporte técnico de Steinberg puede ser útil si Cubase termina inesperadamente, y los archivos de volcado del error no revelan información suficiente.

Por defecto, **Activar registro de uso** está desactivado. Recomendamos que lo desactive cuando ya no lo necesite.

Idioma

Le permite seleccionar qué idioma se usará en el programa. Después de cambiar el idioma debe reiniciar el programa para que el cambio tenga efecto.

Guardar automáticamente

Guarda copias de seguridad automáticamente de todos los proyectos abiertos con cambios no guardados. Estas copias se llamarán `Nombre.bak`, siendo nombre el nombre del proyecto, y se guardarán en la carpeta del proyecto. Las copias de seguridad de proyectos no guardados se nombrarán como `#Sin títuloX.bak` siendo X un número incremental, para permitir múltiples copias de seguridad en la misma carpeta del proyecto.

Intervalo para guardar automáticamente

Le permite especificar con qué frecuencia se creará una copia de seguridad.

Número máx. de archivos de copia de seguridad

Le permite especificar cuántos archivos de copia de seguridad se crean. Cuando se llega al número máximo de archivos de copia de seguridad, se sobrescriben los archivos existentes empezando por el archivo más antiguo.

Mostrar consejos

Muestra un tooltip explicativo cuando coloca el puntero del ratón sobre un icono o botón de Cubase.

Número máximo de deshacer

Le permite especificar el número de pasos de deshacer.

Ejecutar configuración al crear un nuevo proyecto

Abre el diálogo **Configuración de proyecto** cada vez que crea un nuevo proyecto.

Abrir proyectos en la última vista usada

Le permite determinar qué disposición de ventanas se usa cuando abre un proyecto.

- **Nunca**

  Usa la disposición de ventanas y los ajustes originales.
- **Solo proyectos externos**

  Los proyectos que se han creado en un ordenador diferente tienen la vista usada por última vez en su ordenador. Los proyectos que se han creado en este ordenador usan la disposición de ventanas y los ajustes originales.
- **Siempre**

  Usa la vista que se usó por última vez en su ordenador.

Usar Hub

Abre el **Hub** cuando arranca Cubase o cuando crea un nuevo proyecto usando el menú **Archivo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Menú contextual de instrumento VST en la página 761

General - Personalización

Nombre de autor por defecto

Le permite especificar un nombre de autor que se usará por defecto para los nuevos proyectos. Esto se incluye como metadatos al exportar archivos de audio con información iXML.

Nombre de compañía por defecto

Le permite especificar un nombre de empresa que se usará por defecto para los nuevos proyectos. Esto se incluye como metadatos al exportar archivos de audio con información iXML.

MIDI

Esta página contiene ajustes que afectan a la grabación y reproducción MIDI.

MIDI Thru activo

Ajusta todas las pistas MIDI que están habilitadas para la grabación o tienen activada la monitorización para que retransmitan los datos MIDI entrantes, enviándolos de vuelta a sus respectivas salidas y canales MIDI. Esto le permite oír el sonido correcto de su instrumento MIDI durante la grabación.

NOTA

Si usa MIDI Thru, seleccione el modo **Local desact.** en su instrumento MIDI para evitar que cada nota suene dos veces.

Reinicializar al detener

Ajusta Cubase para que envíe mensajes de reinicio MIDI, incluyendo reinicios de controlador y note-off, al detener.

No restablecer los controles capturados

Nunca reinicia controladores a 0 cuando se detiene la reproducción o se mueve a una nueva posición del proyecto.

Ajuste de duración

Le permite introducir un valor de ajuste de duración en tics por el que se ajustan las notas que tienen el mismo tono y canal MIDI. Esto asegura que siempre hay un corto periodo de tiempo entre el final de una nota y el inicio de otra. Por defecto, hay 120 tics por cada nota semicorchea (1/16), pero puede ajustar esto con la opción **Resolución de visualización MIDI**.

Captura de los eventos

Captura tipos de eventos para los que está activada una de las opciones de captura cuando se mueve a una nueva posición y comienza a reproducción. Esto hace que sus instrumentos MIDI suenen como deberían cuando va a una nueva posición y empieza la reproducción.

Si la opción **Captura no restringida a márgenes de partes** está activada, los controladores MIDI también se capturan fuera de los límites de la parte, y la captura se realiza en la parte bajo el cursor así como también en todas las partes que están a su izquierda. Desactive esto para proyectos muy grandes, ya que hace que procesos como el posicionamiento o el solo sean más lentos.

Resolución de visualización MIDI

Le permite ajustar la resolución de visualización para ver y editar datos MIDI.

Extender rango de reproducción de notas que empiezan antes de la parte

Extiende el rango de reproducción de notas MIDI que empiezan antes de la parte en tics. Esto es útil si los eventos MIDI empiezan un poco antes del inicio de la parte MIDI. Si no alarga el rango de reproducción, estos eventos no se reproducen. Este ajuste también se tiene en cuenta durante la reproducción en ciclo.

Insertar evento de 'reset' al final de la grabación

Inserta un evento de reinicio al final de cada parte grabada. Esto reinicia datos de controladores, tales como **Sustain**, **Aftertouch**, **Pitchbend**, **Modulación** o **Breath Control**. Esto es útil si detiene la grabación antes de que se envíe el comando note off, por ejemplo.

Escuchar vía inserciones/envíos MIDI

Activa la estratificación de instrumentos MIDI (mediante envíos MIDI) también dentro de los editores MIDI. De esta manera la realimentación acústica de los editores envía los datos MIDI no solo a la salida seleccionada para la pista, sino también a través de cualquier inserción MIDI y envío MIDI asignado. Sin embargo, tenga en cuenta que esto también significa que los eventos MIDI se enviarán a través de cualquier plug-in MIDI asignado a esta pista.

Modo de latencia MIDI

Le permite especificar la latencia del motor de reproducción MIDI.

Bajo disminuye la latencia y aumenta el grado de reacción del motor de reproducción MIDI. Sin embargo, este ajuste también podría hacer disminuir el rendimiento de su ordenador si el proyecto contiene muchos datos MIDI.

Normal es el modo por defecto y el ajuste recomendado para la mayoría de flujos de trabajo.

Alto aumenta la latencia y el búfer de reproducción. Use esto si trabaja con bibliotecas de instrumentos VST complejas o con proyectos que necesitan un nivel de rendimiento muy alto.

Realimentación MIDI máx. en ms

Le permite ajustar la duración máxima de las notas cuando usa **Realimentación acústica** en los editores MIDI.

MIDI - Archivo MIDI

Opciones de exportación

Estas opciones le permiten especificar qué datos se incluyen en los archivos MIDI exportados.

Exportar la configuración de patch del inspector

Incluye ajustes de MIDI patch del **Inspector** como eventos de selección de banco MIDI y de cambio de programa en el archivo MIDI.

Exportar la configuración de volumen/pan del inspector

Incluye ajustes de volumen y panorama del **Inspector** como eventos de volumen y panorama MIDI en el archivo MIDI.

Exportar automatización

Incluye la automatización como eventos de controlador MIDI en el archivo MIDI. Esto también incluye la automatización grabada con el plug-in **MIDI Control**.

Si graba un controlador continuo (CC7, por ejemplo) y desactiva **Leer automatización** en la pista de automatización, solo se exporta la parte de datos de este controlador.

Exportar inserciones

Incluye modificadores MIDI e inserciones MIDI en el archivo MIDI.

Exportar envíos

Incluye envíos MIDI en el archivo MIDI.

Exportar marcadores

Incluye marcadores como eventos de marcador estándar de archivo MIDI en el archivo MIDI.

Exportar como Tipo 0

Exporta un archivo MIDI de tipo 0 con todos los datos en una única pista, pero en diferentes canales MIDI. Si desactiva esta opción, se exporta un archivo MIDI de tipo 1 con los datos en pistas individuales.

Resolución de exportación

Le permite ajustar una resolución MIDI entre 24 y 960 en el archivo MIDI. La resolución es el número de pulsos, o tics, por cada nota negra (PPQ) y determina la precisión con la que será capaz de ver y editar los datos MIDI. Cuanto más alta sea la resolución, mayor precisión conseguirá. La resolución se debería elegir dependiendo de la aplicación o el secuenciador en el que se vaya a usar el archivo MIDI, porque ciertas aplicaciones y secuenciadores pueden no soportar determinadas resoluciones.

Exportar rango de localizadores

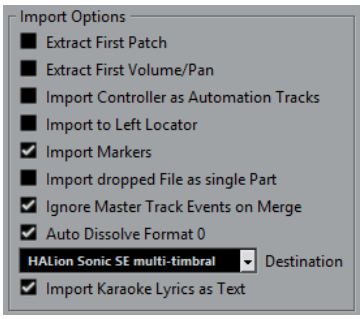
Exporta solo el rango entre el localizador izquierdo y derecho.

Incluir Delay al exportar

Incluye en el archivo MIDI cualquier ajuste de retardo que haya hecho en el **Inspector**.

Opciones de importación

Las **Opciones de importación** de archivos MIDI le permiten especificar qué datos se incluyen en los archivos MIDI importados.



Extraer primer patch

Convierte los primeros eventos de **Cambio de programa** y **Selección de banco** de cada pista a ajustes del **Inspector** de la pista.

Extraer primer evento de volumen/pan

Convierte los primeros eventos **MIDI Volume** y **Pan** de cada pista a ajustes del **Inspector** de la pista.

Importar controladores como pista de automatización

Convierte eventos de **Controlador MIDI** en el archivo MIDI a datos de automatización para las pistas MIDI.

Importar al localizador izquierdo

Alinea el archivo MIDI importado a la posición del localizador izquierdo.

Importar marcadores

Importa los marcadores de archivo MIDI estándar que estén en el archivo y los convierte a marcadores de Cubase.

Importar archivo arrastrado como parte única

Coloca el archivo en una pista si arrastra un archivo MIDI al proyecto.

Ignorar eventos de pista master al mezclar

Ignora los datos de la pista de tempo si importa un archivo MIDI en el proyecto actual. El archivo MIDI importado se reproducirá de acuerdo con la pista de tempo actual en el proyecto.

Disolver formato 0 automáticamente

Disuelve automáticamente los archivos MIDI de tipo 0 importados. Cada canal MIDI incrustado en el archivo se coloca en una pista individual en la ventana del **Proyecto**.

Destino

Le permite especificar lo que ocurre cuando arrastra un archivo MIDI al proyecto.

- **Pistas MIDI** crea pistas MIDI para el archivo importado.
- **Pistas de instrumento** crea pistas de instrumento para cada canal MIDI del archivo MIDI y deja que el programa cargue los presets apropiados automáticamente.
- **HALion Sonic SE multitímbrico** crea varias pistas MIDI, cada una enrutada a una instancia diferente de HALion Sonic SE en la ventana **Instrumentos VST** y carga los presets apropiados.

Importar letras de karaoke como texto

Convierte letras de karaoke del archivo MIDI a texto que se puede mostrar en el **Editor de partituras**. Si esta opción está desactivada, las letras solo se muestran en el **Editor de lista**.

MIDI - Filtro MIDI

Esta página le permite evitar que ciertos mensajes MIDI se graben y/o se repitan con la función MIDI thru.

La página se divide en 4 secciones:

Grabar

Evita que se grabe el tipo correspondiente de mensaje MIDI. Sin embargo, se transmitirá y si ya se grabó se reproducirá normalmente.

Thru

Evita que se transmita el tipo correspondiente de mensaje MIDI. Sin embargo, se grabarán y reproducirán con normalidad.

Canales

Evita que los mensajes MIDI de un canal MIDI se graben o se transmitan. Sin embargo, los mensajes ya grabados se reproducen normalmente.

Controlador

Evita que ciertos tipos de controladores MIDI se graben o se transmitan.

Para filtrar un determinado tipo de controlador, selecciónelo de la lista en la parte superior de la sección y haga clic en **Añadir**. Se muestra en la lista inferior.

Para eliminar un tipo de controlador de la lista (permitiéndole grabarlo o retransmitirlo), selecciónelo en la lista inferior y haga clic sobre **Eliminar**.

MediaBay

Elementos máximos en lista de resultados

Ajusta el número máximo de archivos que se muestran en la lista de **Resultados**.

Permitir la edición en la lista de resultados

Permite la edición de atributos en la lista de **Resultados**.

Mostrar extensiones de archivos en la lista de resultados

Muestra las extensiones de los nombres de archivo en la lista de **Resultados**.

Escanear carpetas solo cuando el MediaBay está abierto

Busca archivos de medios cuando la ventana del **MediaBay** está abierta.

NOTA

Durante la reproducción o la grabación no se realiza ningún escaneo de carpetas.

Explorar tipos de archivo desconocidos

Busca todos los tipos de archivos.

Medidores

Enviar actividades del medidor del bus de entrada hacia la pista audio (Monitorización directa)

Mapea el medidor del bus de entrada a las pistas de audio con la monitorización activada, dándole la oportunidad de ver los niveles de entrada de sus pistas de audio al trabajar en la ventana de **Proyecto**. Para que esto funcione, active **Monitorización directa** en el diálogo **Configuración de estudio**.

Tenga en cuenta que las pistas reflejan la señal del bus de entrada, es decir, verá la misma señal en ambos lugares. Al usar el mapeado de medidores, cualquier función, por ej. trimming, que aplique a la pista de audio no se reflejará en sus medidores.

Tiempo de retención de los medidores

Le permite especificar durante cuánto tiempo se mantendrán los niveles de los picos en los medidores. Para que esto funcione, desactive **Medidores: Retención infinita** en **MixConsole**.

Caída de medidores

Le permite especificar lo rápido que los medidores de **MixConsole** vuelven a valores inferiores después de picos de señal.

Medidores - Apariencia

Esta página le permite asignar colores a valores del medidor de nivel para identificar rápidamente a qué niveles se llega. Puede editar individualmente la apariencia de todas la escalas disponibles.

Añadir

Añade un manipulador de color en la parte superior del medidor.

Eliminar

Elimina el manipulador de color seleccionado.

Escala

Le permite seleccionar una escala para su edición.

NOTA

La escala **+3 dB Digital** se usa para los medidores de canal.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar colores de medidores en la página 392

Grabar

Esta página contiene ajustes relacionados con la grabación de audio y MIDI.

Desactivar pinchado de entrada al parar

Desactiva **Punch in** en la barra de **Transporte** siempre que entra en modo detención.

Parar después de pinchado de salida automático

Detiene la reproducción después del **Punch out** automático. Si el valor de post-roll de la barra de **Transporte** está ajustado a otro valor que no sea cero, la reproducción continuará durante el tiempo establecido antes de pararse.

Grabar - Audio

Segundos de pregrabación de audio

Ajusta el número de segundos por los que se capturará cualquier audio que toque en el búfer de memoria durante la reproducción o en modo detención.

Al grabar archivos Wave de más de 4 GB

Determina lo que ocurre si graba archivos wave mayores que 4GB.

- Para dividir el archivo wave, seleccione **Dividir archivos**.

  Úselo si trabaja con un sistema de archivos FAT32 que soporta solo tamaños de archivo hasta 4GB.
- Para guardar el archivo wave como archivo RF64, seleccione **Usar formato RF64**.

  Los archivos RF64 usan la extensión `.wav`. Sin embargo, estos solo se pueden abrir con una aplicación que soporte el estándar RF64.

Crear imágenes de audio al grabar

Crea y muestra una imagen de forma de onda durante el proceso de grabación.

NOTA

Este cálculo en tiempo real usa un poco de potencia de procesador extra.

Grabar - Audio - Broadcast Wave

Esta página le permite especificar las cadenas de texto de **Descripción**, de **Autor** y de **Referencia** que se incluyen en los archivos Broadcast Wave guardados. Los ajustes que haga aquí también aparecerán como cadenas por defecto en el diálogo **Información Broadcast Wave** cuando exporte archivos a determinados formatos. No solo los archivos Broadcast Wave pueden contener información incrustada, también los archivos Wave y AIFF.

Grabar - MIDI

Habilitar grabación permite MIDI Thru

Evita que las pistas de instrumento o MIDI habilitadas para la grabación retransmitan datos MIDI entrantes. De esta forma las pistas habilitadas para la grabación a las que les está asignada un instrumento VST no tocan notas dobladas.

Ajustar partes MIDI a compases

Alarga las partes MIDI grabadas de forma que empiecen y terminen en posiciones de compás completo. Si está trabajando en un contexto que está basado en compases y tiempos, esto puede hacer más fácil la edición, por ejemplo, mover, duplicar y repetir.

Rango de captura MIDI en ms

Asegura que se incluye el inicio del todo de una grabación que comienza en el localizador izquierdo.

Tamaño de búfer para grabación retrospectiva

Puede capturar datos MIDI que reprodujo en modo **Detener** o durante la reproducción y convertirlos en una parte MIDI. **Tamaño de búfer para grabación retrospectiva** determina cuántos datos MIDI puede capturar el búfer.

Compensación de latencia ASIO activa por defecto

Determina el estado inicial del botón **Compensación de latencia ASIO** en la lista de pistas para pistas de instrumento o MIDI.

Si graba en directo con un instrumento VST, normalmente usted compensa la latencia de su tarjeta de sonido tocando un poco antes de tiempo. Como consecuencia, las marcas de tiempo se graban antes de tiempo. Activando esta opción, todos los eventos

grabados se mueven lo equivalente a la latencia actual, y la reproducción suena igual que durante el momento de la grabación.

Añadir latencia al procesado MIDI-Thru

Si ajusta el tamaño del búfer de audio a un valor alto y toca, por ejemplo, un arpegiador en tiempo real, las notas MIDI salen con una latencia incrementada.

Si adapta consecuentemente su interpretación a la latencia de salida, las notas se graban todavía más tarde. Para minimizar este efecto puede activar **Añadir latencia al procesado MIDI-Thru**. Esto añade una latencia normal a cada nota que se toca en tiempo real.

Reemplazar grabación en editores

Afecta al resultado de grabar en un editor MIDI cuando el modo **Reemplazar** está seleccionado como modo de grabación:

- **Nada**

  No se reemplaza nada.
- **Controlador**

  Solo se reemplazan datos de controladores, no notas.
- **Todo**

  El modo **Reemplazar** funciona como de costumbre. Las notas y los controladores se reemplazan al grabar.

Partituras

Esta página le permite hacer ajustes en el **Editor de partituras**. Seleccione una de las entradas disponibles.

Partituras - Colores para significados adicionales

Le permite especificar colores diferentes para identificar elementos no estándares de la partitura.

- Haga clic en la columna **Activo** para activar esta función para el elemento respectivo.
- Haga clic en el campo de color de la derecha para especificar un color.

Partituras - Opciones de edición

Herramienta insertar

Mostrar herramienta seleccionar después de insertar símbolo

Vuelve a la herramienta **Seleccionar** después de que añada un símbolo.

Doble clic en símbolo para obtener la herramienta de dibujo

Activa la herramienta **Dibujar** en una paleta cuando hace doble clic con la herramienta **Seleccionar**.

Selecciones

Notas ligadas seleccionadas como unidad individual

Selecciona ambas notas cuando hace clic en cualquiera de las notas de una pareja de notas ligadas.

Herramienta nota

Mostrar posiciones de compases y tiempos al insertar notas

Muestra las posiciones de compases y tiempos al insertar notas con el ratón o el teclado del ordenador.

Mostrar tono al insertar notas

Indica el tono al insertar notas.

Usar rueda del ratón para transponer notas

Le permite transponer notas seleccionadas con la rueda del ratón.

Mostrar información de la nota en el cursor

Muestra un tooltip con información de tono y posición al insertar o arrastrar una nota en la partitura.

Herramienta disposición

Espaciado global de pentagramas usando Ctrl/Cmd - Alt/Opción

Aplica el espaciado en todos los pentagramas de la página actual y de todas las siguientes cuando pulsa **Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** y ajusta el espaciado de los pentagramas.

Mostrar corchetes en modo edición

Muestra corchetes también en el **Modo edición**, no solo en el **Modo página**.

Desbloquear disposición al editar partes

Si hay más de una parte en una pista y abre el **Editor de partituras** de una de esas partes, las demás partes se muestran como espacios vacíos para conservar la disposición. Si esta opción está activada, este espacio vacío se elude, para que pueda imprimir solo esta parte sin silencios infinitos.

NOTA

Esta opción borra la disposición de toda la pista. La próxima vez que quiera abrir la pista entera, se sobrescribirá la disposición anterior con los ajustes de disposición que haga en la parte editada.

Doble clic en el pentagrama alterna entre partitura completa/parte

Alterna entre ver la pista entera y ver la parte actual cuando hace doble clic en un pentagrama.

NOTA

En este caso, el diálogo **Ajustes de partitura** solo se abre si selecciona **Partituras** > **Ajustes**.

Varios

Mostrar cursor de posición de la canción

Muestra el cursor del proyecto como línea vertical en la partitura. Puede hacer clic y arrastrar la línea para mover el cursor, o mantener pulsado **Ctrl/Cmd** y hacer clic en cualquier lugar de la partitura para mover el cursor directamente ahí.

'Aplicar' cierra las ventanas de propiedades

Cierra las ventanas de propiedades y los diálogos no modales cuando hace clic en **Aplicar**.

Ocultar notas fuera de límites

Oculta las notas que están fuera del rango **Límites de nota** en el diálogo de **Ajustes de partitura** (página **Pentagrama** - pestaña **Opciones**).

Nº de compases por defecto en cada pentagrama

Esto se usa en 2 casos:

- En el **Modo edición** esto ajusta cuántos compases se muestran a lo largo de la página.
- En el **Modo página** esto ajusta cuántos compases se muestran a lo largo de la página en una nueva disposición.

NOTA

Al usar la función **Disposición automática**, se le pedirá el número máximo de compases a lo largo de la página, invalidando este ajuste.

Partituras - Capa de notas

Cuando está moviendo y editando notas, podría mover accidentalmente otros objetos cercanos. Para evitar esto, se pueden asignar diversos tipos de objetos a diferentes capas de notas (hasta 3) y decirle a Cubase que bloquee una o 2 de esas capas, haciéndolas inamovibles.

En esta página especifica a qué capa pertenece cada tipo de objeto. El bloqueo real de capas se hace en la barra de herramientas extendida del **Editor de partituras**.

Transporte

Esta página contiene opciones relacionadas con la reproducción, grabación y posicionamiento.

Activar/Desactivar la preescucha local con la [barra espaciadora]

Le permite usar el **Espacio** de su teclado para iniciar/detener la reproducción local del archivo seleccionado en el **Editor de muestras** o en la **Pool**.

Cuando el **Editor de muestras** no está abierto o cuando no hay ningún archivo de audio seleccionado en la **Pool**, **Espacio** todavía activa la reproducción global del proyecto.

Mostrar subcuadros de código de tiempo

Muestra subcuadros para todos los formatos de visualización basados en cuadros (frames).

Velocidad de cuadro definida por usuario

Le permite ajustar la velocidad de cuadro del formato de visualización de la regla **Usuario**.

Volver a la posición de inicio al parar

El cursor del proyecto vuelve automáticamente a la posición en la que inició por última vez la reproducción o la grabación cuando detiene la reproducción.

Detener la reproducción durante avance/retroceso rápido

Detiene la reproducción cuando hace clic en **Rebobinar** o **Avance rápido** en la barra de **Transporte**.

Opciones de velocidad para avanzar/rebobinar

Estas opciones afectan a la velocidad de avance rápido/rebobinar.

- **Ajustar al zoom** adapta la velocidad de rebobinado al factor de zoom horizontal.

  Si hace zoom acercándose mucho para una edición detallada, probablemente no querrá una velocidad alta de avance rápido/rebobinado. Debido a esto, el **Factor**

de velocidad no tiene ningún efecto en este modo. El **Factor para avance/rebobinar rápido** todavía se aplica.

- **Fijo** mantiene una velocidad de rebobinado fija sin tener en cuenta el factor de zoom horizontal.
- **Factor de velocidad** le permite ajustar la velocidad de rebobinado. Puede establecer un valor entre 2 y 50. A mayor valor, más rápida será la velocidad de avance/rebobinado.

  Si **Ajustar al zoom** está activado, esto no tiene efecto.
- **Factor para avance/rebobinar rápido** le permite ajustar la velocidad de rebobinado a un múltiplo para un rebobinado rápido.

  Si pulsa **Mayús** mientras avanza o rebobina, la velocidad aumentará. El aumento de velocidad es un múltiplo del **Factor de velocidad**. Lo que significa que si ajusta el **Factor para avance/rebobinar rápido** a 2, la velocidad de avance/rebobinado será el doble de rápida. Si lo ajusta a 4, la velocidad de avance/rebobinado será 4 veces más rápida, etc. Puede establecer un valor entre 2 y 50.

Anchura del cursor

Ajusta la anchura de la línea del cursor de proyecto.

Zoom al posicionar en la escala temporal

Le permite hacer zoom acercando o alejando haciendo clic en la regla y arrastrando hacia arriba o hacia abajo.

Hacer clic en el rango de localizadores, en la parte superior de la regla, activa el ciclo

Le permite activar/desactivar el modo de ciclo al hacer clic en el rango de localizadores en la parte superior de la regla.

Localizar al hacer clic sobre un espacio vacío

Le permite mover el cursor del proyecto haciendo clic en un área vacía de la ventana de **Proyecto**.

Transporte - Arrastrar

Volumen de arrastre

Ajusta el volumen de reproducción de la herramienta **Arrastrar** en la ventana de **Proyecto** y en los editores de audio.

NOTA

Esto no afecta al volumen de arrastrar controlado por cualquier hardware conectado.

Usar modo arrastrar de alta calidad

Activa efectos para arrastrar y usa una calidad de remuestreado más alta. Sin embargo, el hecho de arrastrar necesitará más potencia del procesador.

Usar inserciones al arrastrar

Le permite activar efectos de inserción para arrastrar con el control de velocidad de shuttle. Por defecto, los efectos de inserción se ignoran (bypass).

Interfaz de usuario

Esta página contiene opciones que le permiten ajustar los colores de la interfaz de usuario por defecto.

Esquemas de colores

Le permite ajustar el esquema de colores de la aplicación y de la cubierta del escritorio.

- Haga clic en uno de los colores de la sección **Elegir esquema de colores** para aplicar un color predefinido.
- Haga clic en el campo de la sección **Elegir color personalizado** para abrir el **Selector de color** y seleccione un color personalizado.

Colores de pistas y canales de MixConsole

Le permite ajustar el **Modo automático de color de pista/canal**, para colorear controles de pista y controles de canal de **MixConsole**, y determinar el brillo de canales seleccionados.

Colores por defecto de tipos de pistas

Le permite ajustar los colores de los diferentes tipos de pistas.

Colores de faders de MixConsole

Le permite ajustar los colores de los faders de nivel de los tipos de canal de **MixConsole**.

Colores de racks de MixConsole

Le permite ajustar los colores de los racks de **MixConsole**.

Colores de channel strips de MixConsole

Le permite ajustar los colores de los channel strips (tiras de canal) de **MixConsole**.

Personalizar los colores de la interfaz de usuario

Puede cambiar el color del escritorio de Cubase, los tipos de pista, la ventana del **Proyecto**, los elementos del editor y los elementos de **MixConsole**.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **Interfaz de usuario** > **Esquemas de colores**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Active un esquema de colores por defecto haciendo clic en él.
   - Haga clic en **Elegir color personalizado** y, en el **Selector de color**, seleccione un nuevo color.

RESULTADO

El esquema de colores se aplica al instante.

Interfaz de usuario - Colores de pistas y canales de MixConsole

Le permite ajustar el **Modo automático de color de pista/canal**, para colorear controles de pista y Faders de canal, y determinar el brillo de los canales seleccionados.

Modo automático de color de pista/canal

Le permite ajustar un modo de asignación de color automático para las nuevas pistas o los nuevos canales.

Usar el color por defecto de la pista

Las nuevas pistas obtienen el color de evento por defecto.

Usar color de pista anterior

Las nuevas pistas obtienen el mismo color que la pista que está por encima de ellas en la lista de pistas.

Usar color de pista anterior +1

Esto es similar a **Usar color de pista anterior**, excepto que las nuevas pistas obtienen el color siguiente de la paleta de colores.

Usar último color aplicado

Las nuevas pistas obtienen el color que aplicó por última vez a un evento/parte.

Usar color de pista al azar

Las nuevas pistas obtienen colores de pista aleatorios.

Colorear pistas y canales de MixConsole

Aplica el color de pista/canal a los controles de pista/canal.

Pistas

Activa la aplicación del color de pista a los controles de pista.

Pistas de carpeta

Activa la aplicación del color de pista de carpeta a los controles de pista.

Canales de MixConsole

Activa la aplicación del color de canal de **MixConsole** a los controles de canales.

Fuerza de color

Le permite ajustar la intensidad del color.

Brillo para el canal seleccionado

Le permite ajustar el brillo del canal de **MixConsole** seleccionado.

Mostrar color de canal seleccionado

Colorea el canal seleccionado y le da más intensidad de color en lugar de mostrarlo en gris.

VST

Esta página contiene ajustes del motor de audio VST.

Activar 'Enlazar panoramizadores' en pistas nuevas

Activa **Enlazar panoramizadores** por defecto en nuevas pistas, para que la sección de envíos de canal siempre imite los ajustes de panorama hechos en la sección de fader de canal.

Advertir si se necesita la mezcla en tiempo real para poder incluir un plug-in externo

Muestra un aviso si se necesita una mezcla en tiempo real.

Modo por defecto del panoramizador estéreo

Le permite especificar el modo de panorama por defecto para las pistas de audio insertadas.

Conectar los envíos automáticamente para cada canal nuevo creado

Conecta automáticamente el enrutado de salida de canales FX cuando crea un nuevo canal de audio o grupo.

Los instrumentos usan Leer y escribir toda la automatización

Si activa esta opción, el estado de automatización de **Leer** y **Escribir** en paneles de instrumento VST se ve afectado por las opciones **Activar/Desactivar lectura en todas las pistas** y **Activar/Desactivar escritura en todas las pistas**.

Enmudecer preenvío si enmudecer está activado

Enmudece envíos prefader cuando enmudece sus canales.

Nivel de envío por defecto

Le permite especificar un nivel por defecto para sus efectos de envío.

Canales de grupo: Enmudecer fuentes

Enmudece canales que están directamente enrutados a un canal de grupo cuando enmudece el canal de grupo. Los canales que fueron enmudecidos antes de que enmudecer el canal de grupo, no se acordarán de sus estados de enmudecido y se desenmudecerán cuando se desenmudezca el canal de grupo.

NOTA

Esto no afecta a cómo se escribe la automatización de enmudecido.

Umbral de compensación de retardo (para grabación)

Minimiza los efectos de la latencia de la compensación de retardo manteniendo el sonido de la mezcla el máximo tiempo posible. Solo los plug-ins con un retardo mayor que este ajuste de umbral se ven afectados por la función **Limitar compensación de retardo**. Por defecto, esto se ajusta a 0.0 ms, lo que significa que todos los plug-ins se verán afectados. Si cree que es aceptable un poco de latencia, puede subir este valor de umbral.

NOTA

Cubase tiene compensación completa de retardo–cualquier retardo inherente a los plug-ins VST se compensará automáticamente durante la reproducción. Sin embargo, cuando toca un instrumento VST en tiempo real o graba audio en directo (con monitorización a través de Cubase activada), esta compensación de retardo puede dar como resultado una latencia añadida.

No conectar buses de entrada/salida al cargar proyectos externos

Evita que se conecten los buses de entrada y salida a los puertos ASIO de su sistema al cargar proyectos externos.

Monitorización automática

Determina cómo Cubase gestiona la monitorización. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Manual**

  Activa o desactiva la monitorización de entrada cuando hace clic en **Monitor**.
- **Mientras la grabación esté habilitada**

  Conecta la fuente de audio a la entrada del canal cuando hace clic en **Habilitar grabación**.
- **Mientras la grabación esté en curso**

  Cambia a monitorización de entrada solo durante la grabación.
- **Estilo magnetófono**

  Activa la monitorización de la entrada en modo de detención y mientras se graba, pero no al reproducir.

NOTA

Las opciones de monitorización automática se aplican cuando monitoriza a través de Cubase o cuando usa ASIO Direct Monitoring. Si monitoriza externamente (escucha la señal de entrada desde un mezclador externo, por ejemplo), seleccione el modo **Manual** y mantenga todos los botones de **Monitor** de audio apagados en Cubase.

Avisar si hay sobrecargas de procesamiento

Aparece un mensaje de aviso si el indicador de sobrecarga de la CPU de la barra de **Transporte** se enciende durante la grabación.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Exportación en tiempo real en la página 1101

VST - Plug-ins

Avisar antes de eliminar efectos modificados

Muestra un aviso si elimina un plug-in de efecto para el que haya hecho cambios de parámetros.

Abrir el editor de efectos después de cargarlo

Abre el panel de control de efectos cuando carga efectos VST o instrumentos VST.

Crear la pista MIDI cuando se cargue el VSTi

Le permite determinar si se crea una pista MIDI cuando añade un instrumento de rack.

- **Siempre**
  Siempre se crea una pista MIDI.
- **No**
  No se crea ninguna pista MIDI.
- **Preguntar siempre**
  Se le pregunta si se debería crear una pista MIDI correspondiente.

Sincronizar selección de programa de plug-in a selección de pista

Se sincroniza la selección de pista y la selección de programa del plug-in si enruta múltiples pistas MIDI a instrumentos multitímbricos.

Suspender el procesado de plug-ins VST 3 cuando no se reciban señales de audio

Suspende el procesado de plug-ins VST en pasajes en los que no circula audio a través del plug-in. Esto puede mejorar el rendimiento del sistema notablemente.

NOTA

Se le recomienda dejar esta opción desactivada.

Editores de plug-in 'Siempre al frente'

Siempre se muestran los paneles de control de los plug-ins de efecto y de los instrumentos VST encima de las demás ventanas.

VST - Control Room

Esta página contiene ajustes de la **Control Room**.

Mostrar volumen de Control Room en la barra de transporte

Si la **Control Room** está activada, el volumen de la **Control Room** se muestra en la barra de **Transporte**.

Autodesactivar modo talkback

Determina si el talkback está desactivado durante la grabación, durante la reproducción y la grabación, o en ningún caso.

NOTA

Ajuste el nivel de **DIM** (atenuación) de talkback a 0 dB para que no cambie radicalmente el nivel de la mezcla al hacer pinchazos de entrada y salida del modo grabación.

Usar canal de auriculares para preescucha

Usa el canal de auriculares (phones) para la monitorización.

Atenuar Cue durante Talkback

Atenúa la mezcla cue oída en un estudio una cantidad establecida en el campo de nivel de **Atenuación de talkback** en la **Control Room** mientras el canal de talkback esté en uso.

Puertos de dispositivo exclusivos para canales de monitor

Hace que la asignación de puertos para monitorizar canales sea exclusiva. Si en su escenario no necesita asignar puertos a varios canales de monitor, se le recomienda que active esta opción. De esta manera puede asegurarse de que no asigna accidentalmente puertos a entradas/salidas y canales de monitor al mismo tiempo.

NOTA

Este ajuste se guarda con los presets de la **Control Room**.

Nivel de referencia

Le permite especificar el nivel de referencia que se puede asignar al nivel de la **Control Room**. El nivel de referencia es el nivel que se usa en entornos de calibración de la mezcla, tales como los platós de doblaje de películas.

NOTA

También puede ajustar manualmente el nivel de referencia en los ajustes de la **Control Room**.

Volumen de atenuación

Establece la cantidad de reducción de ganancia aplicada a la **Control Room** cuando está activado el botón **DIM**.

VariAudio

No mostrar avisos cuando se cambien muestras

No muestra el mensaje que le avisa cuando modifica material de audio usado en varios lugares del proyecto.

No mostrar avisos cuando se apliquen procesados offline

No muestra el mensaje que le avisa cuando aplica procesados offline a material de audio usado en varios lugares del proyecto.

Video

Extraer audio al importar archivos de video

Extrae y guarda los datos de audio de archivos de video importados como un clip de audio aparte.

Tamaño de la caché de memoria de miniaturas

Le permite ajustar el tamaño de la caché de miniaturas.

Índice

A

Abrir el editor de efectos después de cargarlo 1231
Abrir proyectos externos en la última vista usada 1216
Abrir/Cerrar muestreador
    Control de pista 119
Acordes
    Cambiar tono 898
    Cambiar voicing 899
    Edición 899
    Insertar 900
Acordes planos
    Pads de acorde 1015
Activar el proyecto 109
Activar esta pista
    Control de pista 119
Activar lectura/escritura para todas las pistas 745
Activar pista de tempo 1065
Activar Solo al seleccionar una pista 1211
Activar/Desactivar la preescucha local con la [barra espaciadora] 515, 1226
Adaptar a zoom 83
    Tipo de rejilla 88
ADAT Lightpipe
    Sincronización 1120
AES17
    Medidores 458
Afinación Hermode 806
Agentes de visibilidad de percusión 906
Agrupar eventos 225
Ajustar 86
    Editor de muestras 548
Ajustar colores de eventos a colores de pistas 94
Ajustar filtro de tipo de pista 56
Ajustar la distancia entre los eventos seleccionados 215
Ajustar partes MIDI a compases 1223
Ajuste de duración 1217
Ajuste de puertos MIDI 284
Ajuste horizontal
    Editor de eventos note expression 968
Ajuste vertical
    Editor de eventos note expression 968
Ajustes
    Valores de fábrica 1194
Ajustes de controles de pista 117
Ajustes de ecualizador 430
Ajustes de rack 382
    Copiar 395
Ajustes del Hardware
    Panel de control 16
Al grabar archivos Wave más grandes de 4 GB 1223
Al importar archivos de audio 1208
Al procesar clips compartidos 1208
Algoritmo de la herramienta de modificación de tiempo 1208
Algoritmo de warp 1208
algoritmo élastique 517
Algoritmo MPEX 517
    Corrección de tono 509
Algoritmo standard 518
Algoritmos
    Corrección de tiempo 517
    Limitaciones 519
Alineación de audio 215
    Panel de alineación de audio 216
Alinear
    Encajar audio al tempo 215
Alinear audio
    Encajar audio al tempo 215
All MIDI Inputs (Todas las entradas MIDI) 23
Alternar base de tiempo 1063
Altura de pista 179
Altura tonal
    Cambiar en acordes 898
Ambisonics 719
    Bypass de movimiento de cabeza 728
    Conversión de formato 723
    Conversor de formato 731
    Edición 719
    Enrutado 719, 720
    Entrada side-chain 728
    Exportar 730
    GoPro Player VR Remote 729
    HRTF 723
    Mezcla 719
    Monitorizar 722
    Monitorizar a través de altavoces 727
    Monitorizar a través de auriculares 726
    Perfiles IMMERSE 723
    Plug-ins de panoramizador 720
    Plug-ins de terceras partes 727
    Reproducción 722
    Reproducción binaural 723, 726, 727
    Señal ajustada a la cabeza (head-locked) 728
    VST AmbiConverter 731
    VST MultiPanner 721
Analizador de espectro 524
    Comparar valores de niveles 525
    Funciones de audio 523
Anchura de área de pista 1216
Anchura de nombre de pista 1216
Anchura del cursor 1226
Anclaje de inclinación/rotación
    VariAudio 584
Anclar puntos de punch a localizadores 258
Anular solo
    MixConsole 391
Añadir acordes 981, 984
Añadir latencia al procesado MIDI-Thru 1223
Añadir marcador
    Control de pista 119

Añadir marcador de ciclo
    Control de pista 119
Apariencia
    Colores 1227
    Medidores 1222
Aplanar
    Pista de arreglos 334, 337
    Procesado en tiempo real 568, 593
ARA 606
    Eventos 609
    Seleccionar un plug-in 606
Archivar
    Preparar 111
Archivo de referencia
    Pool 634
Archivos AAF 1157
Archivos AIFF 1112
Archivos Broadcast Wave 1110
    Información incrustada 1223
Archivos de audio
    Invertir fase 228
    Preescuchar en MediaBay 676
Archivos de pistas 170
    Exportar 171
    Importar 167
Archivos Flac 1114
Archivos FLAC
    Importar 297
Archivos MIDI 171, 301
    Preescuchar en MediaBay 677
Archivos MP3 1113
    Importar 297
Archivos MPEG
    Importar 297
Archivos Ogg Vorbis 1115
    Importar 297
Archivos OMF 1153
Archivos ReCycle 300
Archivos REX 300
Archivos Wave 1110
Archivos Windows Media Audio
    Importar 297
Arrastrar
    Herramienta arrastrar 210
Articulaciones 942, 945
    Ajustes remotos 947
    Añadir ranuras (slots) de sonido 944
    Editar notas en la línea de información 951
    Establecer teclas remotas 948
    Grupos 946
    Insertar en el carril de controlador 950
    Mapear ranuras de sonido 946
Articulaciones musicales
    Edición 857
Asignaciones de Bancos 814
Asignar acordes a pads de acorde 1008
Asignar acordes con el Editor de acordes 1009
ASIO-Guard 1203
Asistente de escalas
    Editor de teclas 881
    Sugerencias de escala 889, 890
Asistente de proyecto 101
Atenuar Cue durante Talkback 1231
Atributos 685
    Definir 689
    Editando en la MediaBay 686
    Gestionar listas 688
    MediaBay 683
Audio
    Manejo 205
    Renderizar 1088
    Zoom 84
Audio Digital AES/SPDIF
    Sincronización 1120
Audio solapado 183
Autodesactivar modo talkback 1231
Automatización 733
    Activar Buclear 751
    Activar espacios vacíos 751
    Activar hasta el fin 751
    Activar hasta el inicio 750
    Activar hasta el punch 750
    Congelar trim 749
    Curvas de Bézier 737
    Curvas de rampa 733
    Curvas escalonadas 733
    Dibujar rellenos manualmente 752
    Disparo único 751
    Escalado rápido 740
    Escribir 733
    Leer 733
    Línea de valor estático 733
    Menú emergente de funciones 749
    Modos de fusión 865
    Opciones de mostrar 753
    Opciones de relleno 750
    Opciones de suspender 752, 753
    Relleno continuo 751
    Suspender lectura 752
    Territorio virgen 742
    Transiciones suaves 737
    Trim 748
    Valor inicial 742
    VST MultiPanner 707
Automatización de controladores MIDI 863
    Configurar 863
Automatización sigue los eventos 1207
Avisar antes de eliminar efectos modificados 1231
Avisar si hay sobrecargas de procesamiento 1229

B

Bancos de patch (parches) 814
Bancos de patterns
    Cargar en MediaBay 692
    Preescuchar en MediaBay 680
Barra de herramientas
    Buscador del Proyecto 1084
    Pool 637
    Ventana de proyecto 46
Barra de transporte 235, 245
    Formato de visualización 256
    Post-roll 257
    Pre-roll 257
    Secciones 235
    Visión general 235

Base de tiempo 188
Base de tiempo por defecto de pista 189
Lineal 1063
Musical 1063
Base de tiempo de pista 1063
Musical 188
Tiempo lineal 188
Base de tiempo lineal 1063
Base de tiempo musical 1063
Bases de datos de volúmenes
Crear en el MediaBay 694
Desmontar en el MediaBay 695
Eliminar del MediaBay 695
Montar en el MediaBay 695
Blocs de notas
MixConsole 417
Bloquear
Control de pista 119
Pista de transposición 345
Bloquear atributos de los eventos 227, 1207
Bloquear automatización
Control de pista 119
Bloquear grabación 293
Brillo de las formas de onda 1213
Brillo de las notas 1215
Brillo de los controladores 1215
Brillo de los manipuladores de fundidos 1213
Bucle
Editor de partes de audio 604
Opciones de relleno 751
Bucle de pista independiente
Editor de partes de audio 604
MIDI 843
Bucle sigue la selección del rango 1207
Búfer de grabación retrospectiva 290
Búfer latch
Note Expression 967
Buffer
Ajustes 1202
Buscador del Proyecto 1084
Barra de herramientas 1084
Editar datos Note Expression 1087
Estructura del proyecto 1084, 1085
Línea de información 1084
Suprimir eventos 1087
Visualización de eventos 1084, 1085
Buscar pistas 57
Buses
Añadir 33
Eliminar 42
Subbuses 33
Buses de entrada
Añadir 33
Configuraciones surround 701
Eliminar 42
Enrutado 397
Renombrar 32
Buses de salida
Añadir 33
Configuraciones surround 699
Eliminar 42
Enrutado 398
Buses de salida *(cont.)*
Por defecto 33
Renombrar 32
Bypass
VST MultiPanner 706
Bypass de EQ
Control de pista 119
Bypass envíos
Control de pista 119
Bypass inserciones
Control de pista 119

C

Caída de medidores 1222
Caja de herramientas
Ventana de proyecto 54
Caja de herramientas con clic derecho 1211
Calculadora de tempo 1073, 1075
Cambiar duración del release
Editor de eventos note expression 968
Cambios de tempo
Detección de tempo 1071
Canal
Control de pista 119
Canal Auriculares
Botones de fuente 446
Canal Phones
Usar como canal de preescucha 1231
Canales
Añadir a grupos enlazados 386
Color 177
Controlar con faders VCA 435
Eliminar de grupos enlazados 386
Enlazar 383
Canales de grupo
Añadir a canales seleccionados 464
Añadir efectos de inserción 464
Configurar 35
Enrutado 398
Canales de grupo - Enmudecer fuentes 1229
Canales de la Control Room 442, 445
Añadir 441
Auriculares 442
Control Room 447
Cues 443
Entradas externas 443
Monitores 442, 449
Talkback 443, 449
Canales MIDI
Efectos de envío 810
Separar en sonidos de drum map 922
Capa de notas
Partituras 1226
Captura de los eventos 268, 1217
Cargar presets multipista 200
Carpeta de grabación
Audio 279
Carril de controlador
Añadir 848
Configurar como preset 851
Controladores continuos 861
Eliminar 848

Carril de controlador *(cont.)*
Insertar articulaciones 950
Presets 851
Seleccionar tipos de eventos 849
Carriles 185
Editor de Partes de Audio 602
Ensamblar una toma perfecta 185
Operaciones de ensamblaje 186
Carriles de controlador 846
Configuración 845
Chord Assistant 982, 1005
Asignar acordes 1009, 1010
Círculo de quintas 1005, 1008
Complejidad 982, 1005
Modo cadencia 982, 1005
Modo huecos 982, 1005
Modo Notas comunes 982, 1005
Proximidad 1005, 1007
Ciclo
Control de pista 119
Claqueta de audio
Renderizar 268
Claqueta de metrónomo
Configurar 261
Claqueta MIDI
Renderizar 268
Clips
Renombrar 639
Código de tiempo
Estándares 1118
Sincronización 1118
Cola de exportación 1107
Colas de tareas 1105, 1106
Colección de plug-ins VST
Añadir 775
Color
Modo automático de color de pista/canal 177
Color de pista
Reinicializar 93
Colorear
Eventos 93
Eventos de nota 836
Pistas 91
Pistas individuales 92
Seleccionar color para pistas o eventos seleccionados 91, 93
Colorear controles de pista 1228
Colorear solo los controles de pistas de carpeta 1228
Colores
Canales de MixConsole 417
Interfaz de usuario 1228
Pistas 93, 94
Preferencias 1227
Colores de medidores 392
Colores para significados adicionales
Partituras 1224
Comandos de teclado 1168
Buscar 1171
Cargar 1173
Diálogo 1168
Eliminar 1172
Guardar 1172
Macros 1170
Comandos de teclado *(cont.)*
Modificar 1171
Por defecto 1173
Reinicializar 1173
Combinar herramientas de selección 211
Selección de rango 211
Seleccionar 211
Compensación de latencia ASIO
Control de pista 119
Compensación de latencia ASIO activa por defecto 1223
Compensación de Retardo
Limitar 766
Umbral para grabación 1229
Compensación de retardo en plug-ins 462
Compressor
Módulo de strip (tira) 405
Comprimir hacia la derecha
Editor de eventos de automatización 738
Editor de eventos de tempo 1067
Comprimir hacia la izquierda
Editor de eventos de automatización 738
Editor de eventos de tempo 1067
Conectando
Audio 15
MIDI 22
Conectar los envíos automáticamente para cada canal nuevo creado 1229
Conexiones de audio 26
Asignación de puertos exclusiva 442
Edición 42
Presets 34
Configuración de canal
Control de pista 119
Configuración de colores de proyecto
Conjunto de colores 95
Opciones 97
Presets 96
Configuración de estudio
Diálogo 14
Dispositivo de entrada Note Expression 955
Configuración de Expression Map 942
Configuración de pads de acorde
Control remoto 1022
Disposición de pads 1027
Configuración de sincronización del proyecto 1121
Control de máquina 1125
Destinos 1124
Fuentes 1122
Configuración del metrónomo 262
General 262
Patrón de claqueta 259
Patrones de claqueta 266
Sonidos de claqueta 264
Configuración MIDI Note Expression 975
Configuraciones de canal 419
Barra de herramientas 421
Channel strip 423, 425–427
Copiar 395
Ecualizador 428, 430
Enrutado directo 432
Envíos de canal 431

Configuraciones de canal *(cont.)*
Faders de canal 432
Inserciones de canal 423
Congelar
Instrumentos VST 765
Congelar canal
Control de pista 119
Congelar instrumento 765
Congelar parámetros MIDI 808
Congelar trim
Automatización 749
Conjunto de colores 95
Consejos
Mostrar 1216
Control de muestreador 612
Ajustar la ganancia de muestra 631
Barra de herramientas 613
Calidad de reproducción 618
Edición de muestras 627
Editor de envolvente 623
Modo AudioWarp 618
Modo Slice 618
Normalizar muestras 631
Parámetros de reproducción y sonido 618
Reproducir muestras 630
Sección Amp 622
Sección de reproducción 618
Sección de teclado 627
Sección Filter (filtro) 622
Sección Pitch 621
Tonalidad fundamental 629
Transferir muestras hasta los instrumentos VST 632
Trocear 631
Visor de forma de onda 617
Zona inferior 72
Control remoto 785
Ajuste de puertos MIDI 785
Asignación de controles 792
Asignar comandos 789
Automatización 788
Conexiones 785
Configuración de control remoto MIDI 790
Configurar 786
Dispositivo genérico 790
Editor de control remoto 794
Joysticks 799
Opciones globales 787
Reinicializar 787
Control Room 441
Abrir 441
Añadir canales 441
Asignación de puertos exclusiva 442
Canales de Guía (Cue) 444
Efectos de inserción 449
Enrutado 442
Fase de entrada 449
Ganancia de entrada 449
Inserciones 449
Principal 444
Salida de la mezcla principal 442
Salidas 442
Sección Auriculares 446
Control Room *(cont.)*
Sección de canales 445
Sección de Presets de downmix 446
Sección Externo 444
Sección Monitores 446
Zona derecha 80
Controladores
Mostrar 1215
Seleccionar 868
Controladores continuos
Añadir en visor de controladores 861
Carril de controlador 861
Rampa/Paso 862
Transiciones suaves 862
Visor de controladores 850
Controladores MIDI
Note Expression 955
Pitchbend 854
Controladores remotos
Conectar controles rápidos de pista 783
Conectar controles rápidos VST 769
Controles de pads de acorde 1003
Controles de pista 119
Controles de pista globales 55
Buscar pistas 57
Filtro de tipos de pista 56
Controles hardware
Activar el modo pick-up 784
Controles rápidos de pista 778, 799, 800
Asignación de parámetros 779
Asignar parámetros 779
Asignar parámetros de efectos 780
Asignar parámetros de instrumentos 781
Cargar presets 782
Conectar con controladores remotos 783
Eliminar asignaciones 781
Guardar asignaciones como presets 781
Inspector 779
Modo aprender controles rápidos 780
Mostrar asignaciones automatizadas 783
Parámetros automatizables 782
Presets 202
Controles rápidos VST
Conectar con controladores remotos 769
Convertir en copia real 224
Convertir eventos de acorde a MIDI 992
Convertir selección en archivo (bounce) 205
Copia de seguridad del proyecto 111
Copias compartidas
Convertir en copia real 224
Crear 224
Corrección de tiempo
Algoritmos 517
Limitaciones 519
Procesado offline directo 513
Corrección de tono
Algoritmo 517
Limitaciones 519
Procesado offline directo 509
Cortar final 222
Cortar inicio 222
Crear espacios vacíos
Automatización 742

Crear imágenes de audio al grabar 1223
Crear la pista MIDI cuando se cargue el VSTi 1231
Crear símbolos de acorde 999
Cuadro de valores/modo de control del tiempo 1209
Cuantización groove 310
Cuantizar 304
    Grupos de valoración especial 311
    Múltiples pistas de audio 308
    Posición original 313
    Precuantizar 313
    Rango Q 311
    Sección de fundidos cruzados 316
    Swing 311
    Usar presets de groove 310
Cuenta de frames 1118
Cursor con forma de cruz 89, 1211
Cursores estacionarios 1226
Curva de volumen 329
Curvas de Bézier
    Automatización 737
    Controladores continuos 862
Curvas de controlador
    Controles inteligentes de escalado 867
Curvas de volumen de eventos
    Mostrar 1213

D

Datos de automatización
    Edición 736
    Eliminar 741
    Seleccionar 738
Datos de controlador
    Reducir 832
Datos en pistas de carpeta
    Mostrando 1215
DC Offset
    Eliminar 512
Desactivar 'Realimentación acústica' durante la reproducción 1209
Desactivar lectura/escritura para todas las pistas 745
Deshacer
    Cambios de parámetros de MixConsole 367, 374
    Grabar audio 282
    Historial de ediciones 90
    Número máximo de deshacer 91, 1216
    Operaciones de zoom 541
    Procesado offline 504, 650
    Ventana de proyecto 46
Designar una nueva carpeta de grabación de la pool
    Pool 649
Desplazamiento auto. 256
    Fundidos cruzados 324
    Suspender 256
Desplazamiento de formantes
    VariAudio 589
Desplazar
    Eventos 213
Desplazar hasta la pista seleccionada 1211
Desplazar verticalmente
    Editor de eventos de automatización 738
    Editor de eventos de tempo 1067
Detalles de eventos
    Mostrando 1215
Detección de hitpoints automática
    Activar 1208
Detección de tempo 1071, 1075
    Correcciones 1071
    Panel 1075
Detectar silencio
    Funciones de audio 520
Detener la reproducción durante avance/retroceso rápido 1226
Diálogo Añadir pista 123
    Pistas de audio 124
    Pistas de canal de grupo 138
    Pistas de canal FX 141
    Pistas de carpeta 151
    Pistas de faders VCA 144
    Pistas de instrumento 128
    Pistas de marcadores 147
    Pistas de muestreador 131
    Pistas de regla 149
    Pistas MIDI 134
Diálogo Configuración de colores
    Eventos 837
    Proyecto 94
Diálogo Configuración de colores de proyecto 94–97
Diálogo Configuración de proyecto 104
Diálogo de fundido de entrada 321
Diálogo de fundido de salida 321
Diálogo Exportar video 1149
Diálogo Historial de ediciones 90
Dinámicas
    Edición 857
Disparo único
    Opciones de relleno 751
Dispositivo genérico 790
Dispositivos MIDI
    Definiendo nuevo para la selección de parche 819
    Editar parches 819
    Gestor de dispositivos 814
    Instalar 817
    Seleccionar parches 818
Dithering
    Aplicar 481
    Efectos 481
Dividir
    En eventos iguales 221
    Eventos 221
    Rangos 233
Dividir controladores MIDI 1210
Dividir eventos MIDI 1210
Divisor
    Barra de herramientas de la ventana de proyecto 53
Divisor de la barra de herramientas
    Ventana de proyecto 53
Drum Map
    Control de pista 119
Drum Maps 919, 923
    Configuración 921
    Configurar 920
    Editor de teclas 901
    Seleccionar 916

Duplicar
Eventos 223
Duración de rango de localizadores 254
Duraciones de eventos
Cambiar con la herramienta recortar 897
Duraciones fijas 828

E

Ecualizador
Activar comparación de canales 430
Edición
Línea de información de la ventana de proyecto 59
Edición de clips
Pool 646
Edición de muestras
Control de muestreador 627
Edición de rangos 229
Edición in-place
Control de pista 119
Editar configuraciones de canal
Control de pista 119
Editar en grupo 226
Control de pista 119
Editar eventos
Editar en grupo 226
Editar instrumento
Control de pista 119
Editor de acordes 980
Añadir acordes 984
Asignar acordes 1009
Introducción MIDI 982
Editor de control remoto 794
Ajustes de control 796
Asignación de parámetros 798
Barra de herramientas 796
Disposición 798
Editor de envolvente
Control de muestreador 623
Editor de eventos de automatización
Comprimir hacia la derecha 738
Comprimir hacia la izquierda 738
Desplazar verticalmente 738
Escalar alrededor del centro absoluto 738
Escalar alrededor del centro relativo 738
Escalar verticalmente 738
Estirar 738
Inclinar hacia la derecha 738
Inclinar hacia la izquierda 738
Editor de eventos de controlador 867
Editor de eventos de tempo 1067
Comprimir hacia la derecha 1067
Comprimir hacia la izquierda 1067
Desplazar verticalmente 1067
Escalar alrededor del centro absoluto 1067
Escalar alrededor del centro relativo 1067
Escalar verticalmente 1067
Estirar 1067
Inclinar hacia la derecha 1067
Inclinar hacia la izquierda 1067
Editor de eventos note expression
Ajuste horizontal 968
Ajuste vertical 968
Editor de eventos note expression *(cont.)*
Cambiar duración del release 968
Comprimir hacia la derecha 968
Comprimir hacia la izquierda 968
Desplazar verticalmente 968
Escalar alrededor del centro absoluto 968
Escalar alrededor del centro relativo 968
Escalar verticalmente 968
Estirar 968
Inclinar hacia la derecha 968
Inclinar hacia la izquierda 968
Modo valor único 968
Rango del parámetro 968
Redimensionar editor 968
Selección de parámetro 968
Editor de lista 924
Línea de estado 929
Lista de eventos 931
Visor de eventos 932
Visor de valores 932
Editor de Lista
Barra de filtros 930
Barra de herramientas 925
Editar eventos 934, 935
Insertar eventos 933
Mostrar/Ocultar eventos 930
Operaciones de edición 933
Editor de muestras 528, 539, 540
Ajustar 548
Barra de herramientas 530
Generar voces de armonía 569, 595
Inspector 535
Línea de información 534
Línea de vista global 535
Mostrar múltiples formas de onda 539
Operaciones para deshacer zoom 541
Regiones 545
Regla 538
Zona inferior 72
Editor de Partes de Audio
Zona inferior 72
Editor de Partituras
Zona inferior 72
Editor de patrones de claqueta 260
Editor de percusión 903
Barra de herramientas 906
Línea de estado 912
Línea de información 912
Visor de notas 914
Zona inferior 72
Editor de teclas 869
Alturas tonales visibles 885
Barra de herramientas 871
Datos de note expression 901
Escalas 881
Foco en teclado 889
Inspector 878
Línea de estado 877
Línea de información 878
Pistas globales 879, 887
Plegar teclado 885
Visibilidad de tonos 886
Visor de notas 882

Editor de teclas *(cont.)*
Visor del teclado de piano 883
Zona inferior 72
Editor de tempo
Barra de herramientas 1065
Editor in-place
Editar controladores 938
Editar notas MIDI 938
Editor In-Place
Barra de herramientas 939
Editor lógico 1030
Acciones 1041
Buscar por notas más altas/más bajas en acordes 1038
Funciones 1040
Editor lógico del proyecto 1046
Acciones 1057–1059
Aplicar acciones 1060
Condiciones de filtro 1047–1055
Configurar comandos de teclado 1061
Funciones 1060
Guardar presets 1061
Macros 1060
Presets 1060
Visión general 1046
Editor MIDI por defecto 1212
Editor MIDI SysEx
Mensajes de petición de volcado 936
Editor simple de fundido cruzado 324
Editores de plug-in siempre al frente 1231
Editores MIDI
Cortar y pegar 836
Efectos 460
Comparar ajustes 484
Compensación de retardo en plug-ins 462
Configuraciones multicanal 467
Dithering 481
Efectos de envío 460, 470
Efectos de inserción 460, 462
Efectos externos 481
Enrutado 468, 473
Enrutado de side-chain 479
Entradas side-chain 476
Envíos pre/post fader 474
Explorador de presets 485
Guardar presets 487
Información de componentes de sistema 490, 491
Menú contextual 483
Menú Funciones 483
Panel de control 481
Presets 485
Presets de pista 489
Procesado offline directo 492
Seleccionar presets 486
Sincronía a tempo 462
VST 3 461
Efectos de audio
Surround 697
Efectos de envío 460, 470
Ajustar el panorama 475
Ajustar nivel 476
Añadir a canales seleccionados 472
Añadir pistas de canal FX 471
Efectos de inserción 460, 462
Añadir a buses 463
Añadir a canales de grupo 464
Enrutado 463
Efectos de inserción MIDI
Grabación 810
Efectos externos 35, 481
Configurar 36
Congelar 41
Favoritos 40
Plug-ins que faltan 41
Efectos MIDI 808
Envíos 810
Inserciones 808
Presets 811
Ejecutar configuración al crear un nuevo proyecto 1216
El contenido del editor sigue a la selección de eventos 1212
El plegado de pistas afecta a todos los niveles subordinados 1211
Elementos máximos en lista de resultados 1221
Eliminar
Controladores 831
Controladores MIDI 831
Dobles 831
Eventos 212
Silencio 523
Eliminar DC-Offset
Procesado offline directo 512
Eliminar regiones/hitpoints en todos los procesados offline 1208
Encajar audio al tempo
Alineación de audio 215
Enlazado de canales 385
Enlazado de controles 383, 385
Enlazar cursores de proyecto y zona inferior 74
Enmudecer
Canales surround 713
Control de pista 119
MixConsole 391
Pista de transposición 344
Enmudecer automatización
Control de pista 119
Enmudecer eventos 228
Enmudecer preenvío si enmudecer está activado 1229
Enrutado
Buses de entrada 397
Buses de salida 398
Canales de grupo 398
Editor 468
Efectos de inserción 463
MixConsole 396
Para configuraciones surround 700
Enrutado directo 414
Configuración 414
Mezcla automática (downmix) 415
Entrada en directo
Pista de acordes 995
Entrada MIDI
VariAudio 581
Entradas
Opciones de posición del medidor 392

Entradas MIDI
Configurar 285
Entradas side-chain 462
Enviar actividades del medidor del bus de entrada hacia la pista audio 1222
Envíos
MixConsole 412
Envíos cue 453
Ajustar el volumen 453
Mezcla guía 452
Envíos post fader 474
Envíos pre fader 474
Envolvente
Procesado en tiempo real 329
Procesado offline directo 506
EQ
Presets 404
Racks de canal 401
Escalar alrededor del centro absoluto
Editor de eventos de automatización 738
Editor de eventos de tempo 1067
Escalar alrededor del centro relativo
Editor de eventos de automatización 738
Editor de eventos de tempo 1067
Escalar verticalmente
Editor de eventos de automatización 738
Editor de eventos de tempo 1067
Escalas automáticas 987
Escalas musicales
Ajustar edición de tonos 893
Buscar 889, 890
Configuración 988
Cuantizar tonos 892
Editor de teclas 881
Entrada en directo 892
Escanear
MediaBay 669
Escanear carpetas solo cuando el MediaBay está abierto 1221
Escribir automatización 733
Automáticamente 734
Control de pista 119
Herramientas 735
Manualmente 734, 735
Escuchar
Control de pista 119
Eventos de audio 209
MixConsole 391
Partes de audio 209
Usar comandos de teclado 645
VariAudio 576
Escuchar acordes 986
Escuchar vía inserciones/envíos MIDI 1217
Espacios de trabajo
Actualizar 1189
Añadir 1189
Crear 1189
Edición 1189
Guardar 1189
Modificar 1189
Organizar 1190
Proyectos externos 1189
Tipos 1188
Espacios de trabajo de proyecto 1188
Espacios de trabajo globales 1188
Espacios vacíos
Opciones de relleno 751
Espejo
MIDI 833
Esquemas de nombrado
Exportar mezcla de audio 1101, 1103
Estadísticas
Funciones de audio 525
Estándares de escala
Medidores 454
Estilo magnetófono
Monitorizar 1229
Estirar
Editor de eventos de automatización 738
Editor de eventos de tempo 1067
Estructura del proyecto
Automatización 1085
Datos de pista 1085
Eventos 204
Agrupado 225
Ajustar una distancia entre eventos 215
Bloquear 227
Colocar a una distancia específica 215
Combinar herramientas de selección 211
Copiar y pegar 222
Crear nuevos archivos desde eventos 205
Deslizar los contenidos 225
Desplazar 213, 215
Desplazar a 214
Desplazar a través de la línea de información 214
Desplazar con la herramienta de selección 213
Desplazar con los botones de empujar 214
Dividir 221
Dividir repetidamente 221
Duplicar 223
Edición 209
Editar en grupo 226
Eliminar 212
Enmudecer 228
Envolventes 329
Pegamento 222
Pegar 222
Redimensionar 218
Redimensionar con alteración de la duración 219
Redimensionar con Arrastrar 220
Redimensionar con desplazamiento del contenido 219
Redimensionar con Recortar 220
Redimensionar con Seleccionar 211, 219
Redimensionar normal 211, 219
Renombrar 218
Repetir 223
Visualizar en pistas de carpeta 184
Eventos de acorde 980
Añadir 981
Añadir acordes 981
Asignar a efectos MIDI o VSTis 993
Convertir a MIDI 992
Edición 981
Escuchar 986
Extraer a partir de MIDI 999

Eventos de acorde *(cont.)*
Obtener sugerencias 984
Resolver conflictos de visualización 987
Tensión 980
Tipo de acorde 980
Voicings 989
Eventos de audio 204
Escuchar 209
Invertir fase 228
Eventos de controlador 953
Eventos de escala 987
Añadir 987
Cambiar 987
Escalas automáticas 987
Escuchar 987
Mostrar 987
Seguir pista de acordes 997
Eventos de nota
Ajustar valores de velocidad 842
Colorear 836
Desplazar 896
Dibujar con la herramienta de dibujar 894
Dibujar con la herramienta de línea 895
Dividir 898
Duplicar 841
Edición 841
Editar vía MIDI 902
Eliminar 840
Enmudecer 840
Establecer con ajuste 842
Excluir de la reproducción 840
Insertar 894
Pegamento 898
Redimensionar 897
Repetir 841
Seleccionar 838
Suprimir 894
Transposición 896
Trim 841
Eventos de Poly Pressure
Añadir 860
Eventos de tempo
Edición 1072
Eventos de tipo de compás
Añadir 1082
Añadir en la pista de compás 1082
Configurar 1081
Configurar patrones de claqueta 1083
Eventos de velocidad
Añadir en visor de controladores 853
Edición 852
Eventos MIDI 207
Eventos Poly Pressure
Edición 860
Expandir pista seleccionada 179, 1211
Explorador de archivos
Rack de medios 662
Explorador de presets
Efectos 485
Explorar tipos de archivo desconocidos 1221
Exportar
AAF 1157
Archivos de pistas 171
Exportar *(cont.)*
Archivos de video 1151
Archivos MIDI 171
OMF 1153
Perfiles 1196
Pistas 170
Pistas seleccionadas 170
Exportar mezcla de audio 1094, 1104–1106
Archivos AIFF 1112
Archivos Broadcast Wave 1110
Archivos Flac 1114
Archivos MP3 1113
Archivos Ogg Vorbis 1115
Archivos Wave 1110
Formatos de archivo 1109
Mezclar a múltiples archivos 1105
Mezclas surround 719
Sección Cola de exportación 1107
Selección de canal 1109
Tareas de exportación 1108
Exportar video 1148
Expression maps 941
Cargar 950
Configuración 942
Crear 944
Editor de lista 952
Editor de partituras 951
Extraer de instrumentos VST 948
Guardar 949
Inspector 943
Ventana de proyecto 943
Extensión
Procesado offline directo 503
Extensiones 606
Activar 606
Añadir eventos 608
Editor 607
Eliminar eventos 608
Manejar eventos en la ventana de Proyecto 609
Extensiones de archivos
Mostrar en la lista de resultados 1221
Extraer
Audio de video 300, 1151
Automatización MIDI 832
Extraer audio al importar archivos de video 1232
Extraer eventos de acorde a partir de MIDI 999
Extraer MIDI a partir de audio 591

F

Faders VCA 435
Ajustes 435
Anidar 439
Asignar a grupos enlazados 438
Automatización 439
Eliminar de grupos enlazados 438
Fase
MixConsole 400
Favoritos
Añadir 663, 664, 669
Procesado offline directo 500
Rack de medios 662
Fijar a punto de cruce cero 87

Filtro de atributos
Aplicar en la MediaBay 684
Búsqueda de menú contextual 684
MediaBay 683
Filtro lógico
Aplicar 681
Búsqueda de texto avanzada 682
MediaBay 681
Filtro MIDI 1221
Filtros de complejidad
Modo cadencia 982, 1005
Modo Notas comunes 982, 1005
Foco en teclado
Activar para una zona 82
Zonas 81
Formas de onda
Mostrar 1213
Formato de archivo de grabación
Audio 279
Formato de tiempo 256
Formato de tiempo primario
Seleccionar 256
Formato de tiempo secundario
Seleccionar 257
Formato de visualización
Regla 58
Frecuencia de muestreo
Señal de reloj externa 20
Fuente de los acordes 1213
Funciones de audio 520
Analizador de espectro 523
Detectar silencio 520
Estadísticas 525
Funciones de transposición 340
Fundido de entrada
Procesado offline directo 507
Fundido de salida
Procesado offline directo 507
Fundidos
Con la herramienta de Selección de Rango 320
Editar en diálogo 321
Fundidos automáticos 327
Presets 321
Fundidos automáticos
Ajustes de pista 329
Ajustes globales 329
Fundidos cruzados
Crear 323
Desplazamiento auto. 324
Editar en diálogo 324
Editor simple de fundido cruzado 324
Fundidos simétricos 324
Igual amplitud 324
Igual energía 324
Presets 324
Zoom auto. 324

G

Ganancia
Procesado offline directo 508
Ganancia de entrada
MixConsole 399
Gate
Módulo de strip (tira) 405
Generar nuevos clips de audio automáticamente
Pool 652
Generar voces de armonía 569, 594, 595
Gestionar archivos de medios
Pool 634
Gestor de plug-ins VST 772
Colecciones 772
Ventana 772
GoPro Player VR Remote 729
Grabación 272
Bloquear grabación 293
Ciclo 275
Con efectos 282
Detener 274, 275
Detener automáticamente 274
Modos de grabación 276
Niveles 15
Notas y note expression 966
Pre-roll y post-roll 275
Tiempo de grabación restante 292
Grabación de audio 281
Carpeta de grabación 279
Con efectos 282
Deshacer 282
Downmix 282
Formato de archivo de grabación 279
Modos de grabación 281
Preparaciones 280
Recuperar 283
Recuperar grabaciones 283
Requisitos de RAM 280
Tiempo de pregrabación 283
Grabación en ciclo 275
Grabación MIDI
Ajuste de entrada MIDI 285
Canal y Salida 285
Diferentes tipos de mensajes 287
Instrumentos y canales 284
Mensajes continuos 287
Mensajes de cambio de programa 287
Mensajes de sistema exclusivo 288
Modo de grabación 288
Nombrar puertos MIDI 284
Notas 287
Preparación 284
Recuperar 290, 291
Recuperar en editor 292
Recuperar grabaciones 290
Reinicializar 288
Selección de sonido 285
Grabación MIDI retrospectiva 290–292
Insertar desde 'All MIDI Inputs' 290
Vaciar búfer 292
Grabación paso a paso 902
Grabación retrospectiva 1223
Buffer 290
MIDI 290
Grabaciones MIDI
Exportar a archivo MIDI 924
Grabar en solo en los editores MIDI 1223

Grupos de valoración especial
Cuantizar 311
Grupos enlazados 383
Ajustes 383
Añadir canales 386
Asignar faders VCA 438
Cambiar ajustes 385
Crear 385
Desenlazar 385
Eliminar canales 386
Eliminar faders VCA 438
Q-Link 386
Guardar ajustes de preferencias parciales 1206
Guardar automáticamente 110, 1216
Guardar como plantilla 103
Guardar preset de pista 198, 201

H

Habilitar grabación
Control de pista 119
Habilitar grabación permite MIDI Thru 1223
Habilitar la grabación al seleccionar una pista de audio 1211
Habilitar la grabación en la pista MIDI seleccionada 1211
Hardware de audio
Conexiones 15
Señal de reloj externa 20
Hasta el fin
Opciones de relleno 751
Hasta el inicio
Opciones de relleno 750
Hasta el punch
Opciones de relleno 750
Herramienta arrastrar 210
Herramienta de línea 896
Dibujar eventos de nota 895
Editar eventos de visor de controladores 865
Herramienta de selección
Insertar eventos de nota 894
Herramienta de Selección de Rango 229
Crear fundidos 320
Herramienta de zoom modo estándar - Solo zoom horizontal 1211
Herramienta Dibujar
Dibujar eventos de nota 894
Herramienta recortar
Cambiar duraciones de eventos 897
Herramienta seleccionar - Mostrar información adicional 1211
Historial
Historial de ediciones 90
MixConsole 367, 374
Ventana de proyecto 46
Historial de zoom
Ventana de proyecto 86
Hitpoints 551
Mostrar 1213
HRTF 723
Hub 99
Desactivar 101
Usar 1216

I

Idioma (Preferencias) 1216
Igual amplitud
Fundidos cruzados 324
Igual energía
Fundidos cruzados 324
Imágenes de pistas 177
Buscador 178
Mostrando 177
Imágenes de plug-ins VST
Añadir 664
Importar
AAF 1157
Ajustes de pista 165
Archivos de audio 296
Archivos de pistas 167
Archivos de video 1142
Archivos FLAC 297
Archivos MIDI 171, 301
Archivos MP3 297
Archivos MPEG 297
Archivos Ogg Vorbis 297
Archivos OMF 1153
Archivos REX 300
Archivos WMA 297
Audio de archivos de video 300
Eventos 165
Importar archivos de audio comprimidos 296
Perfiles 1196
Pistas desde proyectos 165, 167
Pistas desde un archivo de pistas 165, 167
Inclinar hacia la derecha
Editor de eventos de automatización 738
Editor de eventos de tempo 1067
Inclinar hacia la izquierda
Editor de eventos de automatización 738
Editor de eventos de tempo 1067
Indicar transposiciones
Editor de teclas 345
Información de componentes de sistema 490
Exportar 491
Iniciar grabación en cursor
Modos de grabación 276
Iniciar grabación en el localizador izquierdo
Modos de grabación 276
Inserciones
Canal Talkback 449
Canales de Monitor 449
MIDI 808
MixConsole 400
Presets de cadena de FX 401
Usar al arrastrar 1227
Insertar evento de 'reset' al final de la grabación 1217
Insertar grabación MIDI retrospectiva en editor 292
Insertar presets
Copiar 488
Guardar 488
Pegar 488
Inspector 61
Cambiar contenido del inspector del editor de partituras 64
Editor 63

Inspector *(cont.)*
Expression maps 943
Inspector de pista 62
Partitura 64
Secciones 115
Sincronizar la visibilidad de la pista con la visibilidad del canal 68
Surround Pan 705
Visibilidad 65, 66
VST MultiPanner 705
Zonas 68
Inspector de atributos
MediaBay 686
Inspector de pista
Abrir 62
Instantánea de MixConsole
Ajustes de recuperación 377
Instantáneas
MixConsole 368, 375, 376
Instantáneas de MixConsole
Guardar 375
Recuperar 376
Instrumento
Control de pista 119
Instrumentos externos 35
Configurar 39
Congelar 41
Favoritos 40
Plug-ins que faltan 41
Instrumentos VST
Configurar 755
Congelar 765
Extraer expression maps 948
Guardar presets 763
Menú contextual 761
Menú Funciones 761
Panel de control 755
Presets 762
Intensidad de los contornos de forma de onda 1213
Intensidad de rejilla en frente 1212
Interfaz MIDI
Conectando 22
Interpolar formas de onda de audio 1213
Intervalo para guardar automáticamente 1216
Introducción MIDI
Editor de acordes 982
Introducción MIDI Note Expression 963
Invertir
Audio 512
MIDI 833
Procesado offline directo 512
Invertir fase
Control Room 449
Línea de información 228
MixConsole 400
Procesado offline directo 508

L

La selección de pistas sigue a la selección de eventos 1207
Latencia
MixConsole 418
Optimizar 1201
VST System Link 1132
Latencia de plug-in
MixConsole 418
Latencias de canal
MixConsole 418
Leer automatización 733
Control de pista 119
Legato 828
Limitar compensación de retardo 766
Limiter
Módulo de strip (tira) 405
Línea de estado
Ventana de proyecto 58
Línea de información
Editar articulaciones 951
Transposición 346
Ventana de proyecto 59
Línea de tiempo
Regla 835
Línea de valor estático
Automatización 733
Línea de vista global
Ventana de proyecto 60
Línea de visualización
Sección de faders 384
Líneas de marcadores 348, 349, 1215
Lista de eventos
Editar eventos 934
Filtrar eventos 934
Lista de pistas 54
Dividir 54
Localizador derecho 252
Ajuste 254
Localizador izquierdo 252
Ajuste 254
Localizadores 252
Ajustar rangos 254
Localizar
Control de pista 119
Localizar al hacer clic sobre un espacio vacío 1226
Loops de ACID® 562
Loops MIDI
Preescuchar en MediaBay 677
Loops y muestras
Cargar en MediaBay 690
Los instrumentos usan Leer y escribir toda la automatización 1229

M

macOS
Activación de puerto 32
Selección de puerto 32
Macros 1172
Comandos de teclado 1170
Mapeado de salida 946
Marcadores 348, 349
Ajustes 352
Atributos 353
Exportar 357

Marcadores *(cont.)*
Exportar a través de MIDI 358
Exportar marcadores como archivo de pista 358
IDs 354
Importar 357
Importar a través de MIDI 357
Importar marcadores como archivo de pistas 358
Marcadores de ciclo 348
Marcadores de posición 348
Marcadores de ciclo 348
Editar con herramientas 349
Usando 349
Zoom 86, 349
Marcadores de posición 348
Marcar tempo 1073
Maximizer
Editar módulo 427
Vista Detalles 427
MediaBay 654
Ajustes 695
Añadir favoritos 669
Archivos protegidos contra escritura 687
Atributos 683
Barra de herramientas 666
Bases de datos de volúmenes 693–695
Búsqueda de texto 674
Definir atributos de usuario 689
Editar atributos 686
Editar atributos de múltiples archivos 687
Encontrar ubicaciones de archivos 672
Escanear 669
Etiquetar 686
Explorador de archivos 668
Filtro de atributos 683, 684
Filtro de puntuación 674
Filtro de tipo de medio 672
Filtro lógico 681, 682
Filtros 680, 681, 683
Inspector de atributos 685, 686
Mostrar en Explorador/Mostrar en Finder 672
Mostrar secciones 668
Ocultar secciones 668
Permitir la edición en la lista de resultados 687
Permutar resultados 672
Preescuchar 675
Presets de instrumento 763
Refrescar vistas 670
Reinicializar filtro 684
Resultados 670, 671, 675
Seleccionar tipo de medio 672
Tipo de medio 673
Usar archivos de medios 690
Ventana 665
Medidor
Ajustes 458
Zona derecha 80
Medidores 454
AES17 458
Ajustes 392
Estándares de escala 454
Nivel de alineamiento 454
Visor de medidor de picos 454
Visor de RMS 454
Medidores de nivel (MixConsole) 394
Mensajes de petición de volcado
Editor MIDI SysEx 936
Menú Transporte
Funciones 240
Metadatos
Nombre de autor 1217
Nombre de compañía 1217
Metrónomo 259, 262, 264, 266
Editor de patrones de claqueta 260, 261
Ventana de configuración 262
Mezcla guía
Configurar 452
Mezcla principal
Configurar 33
Salida 442
Mezclar a archivos de audio 1104
Mezclar a múltiples archivos 1105, 1106
Mezclar MIDI en el bucle 824, 825
MIDI
Suprimir notas 840
MIDI Polyphonic Expression 955
MIDI Thru activo 1217
Monitorizar 278
Miniaturas 1144
Archivos de caché de miniaturas 1144
MixConsole 360
Abrir 360
Agentes de visibilidad 380
Ajustar volumen 392
Anular solo 391
Barra de herramientas 369
Blocs de notas 417
Deshacer cambios de parámetros 367, 374
Enlazado de canales 383
Enmudecer 391
Enrutado directo 414
Escuchar 391
Historial 367
Instantáneas 368
Línea de visualización 384
Medidores de nivel 394
Panorama 390
Pre rack 398
Presets de cadena de FX 401
Presets de ecualización 404
Presets de strip 412
Racks 395
Racks de canal 381
Sección de faders 389
Sección de medidores 454, 455
Solo 391
Surround Pan 705
Tipos de canales 378
Visibilidad 366
VST MultiPanner 705
Zona inferior 71
Zona izquierda 365–368
Zonas 367
MixConsole en la ventana de proyecto 71
MixConvert V6
Configuraciones de canales 718
En configuraciones de surround 715

Modo aprender controles rápidos
Controles rápidos de pista 780
Modo arrastrar de alta calidad 1227
Modo automático de color de pista/canal 1228
Modo cadencia
Chord Assistant 982, 1005
Filtros de complejidad 982, 1005
Modo datos en las partes 1215
Modo de ajuste de tono
VariAudio 580
Modo de grabación MIDI 288
Modo de latencia MIDI 1217
Modo de vista global
VST MultiPanner 710
Modo deslizadores 1209
Modo diales 1209
Modo huecos
Chord Assistant 982, 1005
Modo legato - Solo entre notas seleccionadas 1210
Modo musical 562
Modo Notas comunes
Chord Assistant 982, 1005
Filtros de complejidad 982, 1005
Modo panoramizador estéreo 1229
Modo pick-up 784
Modo seguro
Diálogo 1198
Modo valor único
Editor de eventos note expression 968
Modos de automatización 745
Auto-Latch 746
Cross-over 747
Touch 746
Modos de instrumentista
Acordes planos 1017
Patrón 1017
Secciones 1020
Modos de tempo
Pista de tempo 1063
Tempo fijo 1063
Modulación del color de fondo 1213
Monitor
Control de pista 119
Monitorización automática
Estilo magnetófono 1229
Manual 1229
Monitorización directa ASIO 22, 278
Monitorización externa 277
Monitorizar 22, 276
Externo 277
MIDI 278
Monitorización directa ASIO 278
Vía Cubase 277
Mostrar carriles
Control de pista 119
Mostrar datos a partir de esta altura de pista 1212
Mostrar datos Note Expression 963
Mostrar escalas 987
Control de pista 119
Mostrar miniaturas
Control de pista 119
Mostrar nombres a partir de esta altura de pista 1212
Mostrar números de cuadro
Control de pista 119
Mover pistas 177
MPE 955
Multiproceso 1202

N

Navegación por teclado
MixConsole 433
Navegar
MixConsole 433
Nivel de alineamiento (Medidores) 454
Nivel de envío 1229
Nivel de reducción de la automatización 1207
Nivel de referencia 1231
Niveles de entrada 15
No mostrar avisos cuando se apliquen procesados offline 1232
No mostrar avisos cuando se cambien muestras 1232
No restablecer los controles capturados 1217
Nombre
Control de pista 119
Nombre de evento
Mostrar 1212
Nombres de canales
Buscar 374
Nombres de pista para partes 1207
Normalizar
Nivel máximo de pico 508
Procesado offline directo 508
Sonoridad 508
Notación de tono 1213
Notas de percusión
Suprimir 918
Notas MIDI
Transposición (función) 823
Notas-I (notas de entrada) 923
Notas-O (notas de salida) 923
Note Expression 953
Añadir eventos 971
Añadir fases de release 973
Aprender MIDI 964
Búfer latch 967
Controladores MIDI 955
Convertir eventos 976
Detalles del parámetro 961
Editor de teclas 901
Eliminar eventos 974
Grabación 965, 966
Grabar a través de MIDI 968
Grabar con overdub 967
HALion Sonic SE 954
Herramientas 963
Mapeado 963, 964
Mapear controladores 964
Mover eventos 973
Overdub 967
Pedal de sustain 965
Pegar eventos 972
Pegar eventos a diferentes parámetros 972
Presets de mapeado 965
Recortar a duración de nota 974

Note Expression *(cont.)*
Recortar eventos 976
Repetir eventos 973
Sección del Inspector 960
Sección Expression 961
Sección Global 962
Solapados 977
Suprimir eventos 971
VST note expressions 954
Número máx. de archivos de copia de seguridad 1216
Número máximo de deshacer 1216
Números de nota MIDI 921

O

Objetivo de la acción 1057
Ajustar color 1059
Duración 1057
Nombre 1059
Operación de pista 1058
Posición 1057
Trim 1059
Objetivo del filtro
Combinar líneas de condición 1055
Combinar tipos de filtro 1050
Duración 1053
Nombre 1051
Nombre del color 1054
Posición 1051, 1052
Propiedad 1054, 1055
Tipo de contenedor 1049, 1050
Tipo de medio 1048
Ocultar nombres truncados de eventos 1212
Ocultar notas enmudecidas en editores 1209
Opacidad al editar eventos 1212
Opacidad de evento 1212
Opciones de exportación MIDI 1219
Opciones de importación MIDI 1219, 1220
Opciones de mezcla MIDI 825
Opciones de picos del medidor 392
Retención de picos 392
Retención infinita 392
Opciones de posición del medidor 392
Entrada 392
Post-fader 392
Post-panoramizador 392
Opciones de velocidad para avanzar/rebobinar 1226
Organizador de espacios de trabajo 1190
Organizar archivos en subcarpetas
Pool 649

P

Pads de acorde 1001, 1003–1005
Articulaciones de intérpretes 1020
Asignar acordes 1008–1011
Configuración 1005
Configuración de instrumentista 1015
Control remoto de instrumentista 1026
Control remoto de pads 1023
Controles 1005
Copiar asignaciones 1012
Crear eventos de acorde 1029
Pads de acorde *(cont.)*
Crear partes MIDI 1029
Grabar acordes 1014, 1015
Guardar presets 1029
Intercambiar asignaciones 1012
Intérprete de sección personalizado 1020
Intérpretes 1016
Menú contextual 1003
Menú Funciones 1004
Modos de instrumentista 1015, 1017, 1020
Múltiples pistas 1019
Presets 1028
Rango remoto de pads 1026
Reproducir 1013
Reproducir secciones 1022
Reproductor de patrones 1018
Voicing adaptable 1016
Voicings 1016
Zona 1005
Panel de automatización 743, 744
Botones Escribir 745
Botones Leer 745
Pestaña Operaciones 744
Panel de cuantización 309
Cuantizar a un groove 313
Cuantizar a una rejilla 311
Panel maestro MMC 1126
Paneles de control de plug-ins VST
Cerrar 485, 757
Mostrar 484, 757
Ocultar 484, 757
Paneles de dispositivo 820
Panorama
Bypass 391
MixConsole 390
Usar un joystick 799
Panorama MIDI
Parámetros de pista MIDI 801
Panoramización
Energía constante 702
MixConvert V6 715
Surround 702
Usar un joystick 714
VST MultiPanner 702
Parámetro de automatización
Control de pista 119
Parámetros automatizables
Controlar con controles rápidos 782
Parámetros de efectos
Controles rápidos de pista 780
Parámetros de instrumentos VST
Controles rápidos de pista 781
Parámetros de pista
Controles rápidos de pista 779
Parámetros de pista MIDI 801
Parámetros MIDI 803
Afinación Hermode 806, 807
Rango 806
Variaciones aleatorias 805
Partes 204, 208
Carpeta 208
Deslizar los contenidos 225
Edición 209

Partes de audio
Crear 208
Escuchar 209
Partes de carpeta 208
Partes MIDI
Bucle de pista independiente 843
Crear 208
Gestionar varias 842
Procesado 835
Patrón
Pads de acorde 1015
Patrón de claqueta 259
Configurar 261
Eventos de compás 261
Pedales
A duración de notas 829
Pegamento
Eventos 222
Pegar al origen 222
Pegar relativo al cursor 222
Perfiles 1193
Activar 1195
Añadir 1194
Cambiar 1195
Crear 1194
Duplicar 1195
Eliminar 1196
Exportar 1196
Gestionar 1194
Importar 1196
Renombrar 1195
Perfiles IMMERSE 723
Permitir la edición en la lista de resultados 1221
Permutación estéreo
Procesado offline directo 513
Personalizar
Barra de transporte 1191
Barras de herramientas 1191
Colores 97
Colores de la interfaz de usuario 1228
Colores de medidores 392
Inspector 1191
Línea de información 1191
Pista de acordes 156, 979
Asignar pads 1011
Controlar la reproducción de audio o MIDI 996
Controles de pista 157
Entrada en directo 995
Inspector 156
Pista de arreglos
Aplanar 334, 337
Controles de pista 155
Inspector 154
Pista de claqueta
Renderizar 268
Pista de compás 158
Controles de pista 159
Inspector 158
Pista de Fader VCA
Inspector 146
Pista de marcadores 354
Inspector 148
Pista de regla 148
Controles de pista 150
Pista de tempo 159, 1063, 1067
Activar 1065
Cambios de tempo 1068
Controles de pista 160
Editor 1064
Exportar 1077
Importar 1077
Inspector 160
Modo 1063
Pista de transposición 161, 343
Bloquear 345
Controles de pista 161
Enmudecer 344
Grabación 346
Inspector 161
Transposición 344
Pista de video 162
Controles de pista 162
Inspector 162
Pistas 114
Acorde 156
Activar 181
Añadir 164, 165
Audio 124
Canal FX 141
Carpeta 150
Color 177
Colorear 92
Desactivar 181
Deseleccionar 181
Desplazamiento 177
Diálogo Añadir pista 164
Dividir 173
Duplicar 181
Eliminar 176
Fader VCA 144
Grupo 138
Importar desde un archivo de pistas 165, 167
Importar desde un proyecto 165
Inspector 115
Instrumento 127
Marcador 146
MIDI 134
Muestreador 131
Personalizar controles de pista 117
Regla 148
Renderizar 1088, 1090
Renombrar 177
Seleccionar 180
Tempo 159
Tipo de compás 158
Transposición 161
Usar presets de pista 164
Video 162
Zoom 179
Pistas de audio 124
Diálogo Añadir pista 124
Inspector 126
Pistas de automatización 741
Asignar parámetros 742
Eliminar 741

Pistas de automatización *(cont.)*
Enmudecer 742
Mostrar 741
Ocultar 741
Pistas de canal de grupo 138
Diálogo Añadir pista 138
Inspector 140
Pistas de canal FX 141
Añadir 471, 472
Configurar 35
Diálogo Añadir pista 141
Inspector 143
Pistas de carpeta 150
Controles de pista 153
Diálogo Añadir pista 151
Inspector 152
Modificar visor de eventos 184
Visualizar eventos 184
Pistas de faders VCA 144
Diálogo Añadir pista 144
Pistas de instrumento 127
Diálogo Añadir pista 128
Inspector 129
Pistas de marcadores 146
Diálogo Añadir pista 147
Pistas de muestreador 131
Cargar muestras de audio 611
Cargar partes MIDI 612
Control de muestreador 611
Crear 612
Diálogo Añadir pista 131
Inspector 133
Pool 634
Transferir muestras a instrumentos 632
Pistas de regla
Diálogo Añadir pista 149
Pistas globales
Editor de teclas 879
Foco en teclado 889
Mostrar en el editor de teclas 887
Pistas MIDI 134
Congelar modificadores MIDI 808
Diálogo Añadir pista 134
Enrutar a dispositivo 936
Expression maps 901
Inspector 136
Pistas multicanal
Dividir 173
Pistas relacionadas con el tempo 1063
Pistas relacionadas con el tiempo 1063
Pitchbend
Carriles de controlador 854
Plantillas 102
Renombrar 104
Plegado de pistas 183
Plug-ins
Surround 697
Plug-ins VST
Añadir colecciones 775
Gestionar 772
Instalar 772
Lista de bloqueados 776
Mostrar 776
Plug-ins VST *(cont.)*
Ocultar 776
Reactivar 776
Polifonía
Restringir 832
Pool
Aplicar diferentes métodos de procesado 639
Archivo de referencia 634
Barra de herramientas 637
Comandos de teclado 645
Designar una nueva carpeta de grabación de la pool 649
Diálogo Buscar archivos desaparecidos 644
Edición de clips 646
Generar nuevos clips de audio automáticamente 652
Gestionar archivos de medios 634
Gestionar grandes bases de datos de sonidos 643
Organizar archivos en subcarpetas 649
Pistas de muestreador 634
Procesado de audio 650
Reducir el tamaño del proyecto 650
Renombrar clips y regiones 639
Transferir medios de una biblioteca a un proyecto 651
Posición EQ
Módulo de strip (tira) 405
Post-roll
Barra de transporte 257
Grabación 275
Pre-roll
Barra de transporte 257
Grabación 275
Preferencias
Colores 1227
Desactivar 1199, 1200
Diálogo 1205
Guardar presets 1206
Guardar solo las preferencias marcadas 1206
Presets
Formato de archivo 1116
Preescuchar a través de la entrada MIDI 679
Preescuchar en MediaBay 679
Preescuchar presets a través del teclado del ordenador 679
Preescuchar presets usando el Grabador de secuencia 679
Preescuchar usando un archivo MIDI 679
Presets de cadena de FX 401
Cargar en MediaBay 692
Procesado offline directo 502
Presets de formato de archivo 1116
Presets de instrumento
Aplicar 198
Cargar en MediaBay 691
Resultados 763
Presets de pista 197
Aplicar 197, 198
Asignación de controles rápidos 781
Audio 197
Bancos de patterns 201
Cargar 201
Cargar en MediaBay 690

Presets de pista *(cont.)*
Cargar inserciones y EQ 202
Controles rápidos de pista 202
Crear 198
Extraer sonidos 199
Instrumento 199
MIDI 197
Multipista 200
Pistas de muestreador 201
Preescuchar en MediaBay 678
Presets VST 199
Procesado offline directo 502
Presets de plug-ins de efectos
Cargar en MediaBay 691
Presets de plug-ins de FX
Cargar en MediaBay 691
Presets de strip 412
Cargar en MediaBay 692
Presets de zoom
Ventana de proyecto 85
Presets lógicos 1044
Presets VST
Cargar 201
Preescuchar en MediaBay 678
Procesado de audio
Pool 650
Procesado offline directo 492
Procesado de plug-ins
Suspender 461
Procesado offline
Aplicar permanentemente 505
Procesado offline directo 492
Aplicar 498
Aplicar a múltiples eventos 499
Aplicar permanentemente 505
Auto aplicar 493
Barra de herramientas 496
Bypass 505
Comandos de teclado 515
Copiar 505
Corrección de tiempo 513
Corrección de tono 509
Eliminar DC-Offset 512
Envolvente 506
Extender rango de procesado 503
Extensión 503
Favoritos 500
Flujo de trabajo 493
Fundido de entrada 507
Fundido de salida 507
Ganancia 508
Invertir 512
Invertir fase 508
Lotes 502
Modificar 504
Normalizar 508
Permutación estéreo 513
Pool 650
Presets de cadena de FX 502
Presets de pista 502
Remuestrear 512
Restablecer 504
Silencio 512
Procesado offline directo *(cont.)*
Suprimir 504
Ventana 494
Procesado por lotes
Procesado offline directo 502
Procesar compases 1079
Procesar tempo 1077
Programas
Control de pista 119
Proyectos
Abrir 108
Abrir recientes 109
Activando 109
Archivos de plantilla 102
Archivos de proyecto 102
Asistente de proyecto 101
Configurar 104
Copia de seguridad 111
Crear nuevo 99, 101
Guardar 109
Guardar plantillas 103
Hub 99
Plantillas 102
Preparar archivo 111
Puertos que faltan 109
Ubicación 111
Volver a la versión anterior 110
Proyectos de plantilla 102
Proyectos recientes 109
Puertos de dispositivo exclusivos para canales de monitor 1231
Puertos de dispositivos
Seleccionar para buses 33
Puertos de entrada 21
Puertos de salida 21
Puertos MIDI
Configurar 23
Puertos que faltan
Volver a enrutar 109
Punch in 275
Punch In 258
Al parar 1222
Punch in/out
Modos de grabación 276
Punch out 258, 274, 275
Punch Out
Parar después de pinchado de salida automático 1222
Punto de ajuste
Ajuste 86
Punto de ajuste en cursor 86
Punto terminador
Automatización 743
Puntos de punch 258

Q

Q-Link 386

R

Rack de channel strip 405
- Compressor 405
- Gate 405
- Limiter 405
- Posición EQ 405
- Presets 412
- Saturation 405
- Transformer 405

Rack de medios
- Añadir favoritos 663, 664
- Añadir imágenes de plug-ins VST 664
- Efectos VST 660, 662
- Explorador de archivos 657, 662
- Favoritos 656, 662
- Inicio 654
- Instrumentos VST 658, 662
- Presets de pista 663
- Resultados 656
- Zona derecha 78, 79, 654, 656

Rack VSTi
- Zona derecha 76, 77

Racks
- MixConsole 395

Racks de canal 381, 395
- Enrutado 396
- Envíos 412
- EQ 401
- Fase 400
- Filtros 399
- Ganancia 399
- Inserciones 400
- Pre 398
- Strips (tiras) 405

RAM
- Grabación 280

Rampa/Paso
- Controladores continuos 862

Rango de captura MIDI en ms 1223
Rango del parámetro
- Editor de eventos note expression 968

Rangos de selección
- Crear 229
- Edición 231

Realidad virtual
- Reproducción de video 729

Realimentación MIDI máx. en ms 1217
Recuperar grabaciones
- Audio 283
- MIDI 290

Redimensionar eventos 218
Reducir el tamaño del proyecto
- Pool 650

Reemplazar grabación en editores 1223
Refrescar vistas
- MediaBay 670

Regiones
- Convertir regiones en eventos 207
- Crear con Detectar silencio 523
- Evento o rango como región 206
- Renombrar 639

Regiones de audio 206
Regla
- Formato de visualización 58
- Línea de tiempo 835
- Ventana de proyecto 57

Regrabar
- Activar 276
- Modos de grabación 276

Reinicializar al detener 1217
Relación de aspecto
- Ventana Reproductor de video 1146

Rellenar bucle 225
Relleno continuo
- Opciones de relleno 751

Reloj de audio
- Sincronización 1120

Reloj MIDI
- Sincronización 1120

Remuestrear
- Procesado offline directo 512

Renderizar audio 1088
Renderizar claqueta de audio entre localizadores 268
Renderizar claqueta MIDI entre localizadores 268
Renderizar pistas 1088, 1090
Renderizar selecciones 1091
Rendimiento
- Aspectos 1201
- Optimizar 1201
- Rendimiento de audio 1202

Rendimiento de audio
- Optimizar 1201

Renombrar
- Clips 639
- Eventos 218
- Pistas 177
- Regiones 639

Repetir bucle 828
Repetir eventos 223
Reproducción
- Desactivar 'Realimentación acústica' 1209
- Excluir eventos de nota 840

Reproducción binaural 723
Reproducción de video inmersiva 729
Resolución de visualización MIDI 1217
Resolver conflictos de visualización
- Control de pista 119

Resultados de MediaBay
- Configuración 671
- Gestionar archivos de medios 671
- Permutar 672
- Reinicializar 675

Retardo de pista MIDI
- Parámetros de pista MIDI 801

Retardo en el desplazamiento de objetos 1207
ReWire 1163
- Activar aplicaciones 1163
- Activar canales 1165
- Canales 1166
- Configuración 1163
- Enrutado MIDI 1167

RMS
- Resolución 458

Rueda del ratón para el volumen del evento y los fundidos 1208

S

Salida
    Control de pista 119
Salidas MIDI
    Efectos de envío 810
Saturation
    Módulo de strip (tira) 405
Sección de faders (MixConsole) 389
Sección de medidores
    MixConsole 454, 455
    Ventana de proyecto 454
Secciones
    Pads de acorde 1015
Secciones del inspector
    Mostrar/Ocultar 65
Segmentos
    VariAudio 574
Seguir pista de acordes 996
    Acordes 996
    Auto 996
    Directamente 997
    Eventos de escala 997
    Sincronizar Datos de pista 997
    Usando 996
    Voz individual 996
Segundos de pregrabación de audio 1223
Selección auto. de los eventos bajo el cursor 1207
Selección de parámetro
    Editor de eventos note expression 968
Selección de rango
    Combinar herramientas de selección 211
Selección y funciones de controlador 846
Seleccionar
    Combinar herramientas de selección 211
Seleccionar canal/pista si Solo está activado 1211
Seleccionar canal/pista si ventana de Configuraciones de canal está abierta 1211
Seleccionar controladores automáticamente 868
Seleccionar controladores en el rango de notas 868
Seleccionar controladores en el rango de notas - usar contexto ampliado de notas 1210
Seleccionar pista haciendo clic en el fondo 1207
Seleccionar pista para la escucha 986
    Control de pista 119
Seleccionar tipo de medio
    MediaBay 672
Selecciones
    Renderizar 1091
Selector de color 97
Selector de efectos VST 470
Selector de instrumento VST 758
Side-chain 476, 479
    Disparar señales 478
    Ducking delay 477
    Entradas de efectos 462
    Rack de inserciones 401
Silencio
    Detectar 520
    Eliminar 523
    Insertar 234
    Procesado offline directo 512
Símbolos de acorde 1213
Símbolos de acorde personalizados 1213
Sincronización 1117
    Código de tiempo 1118
    Diálogo de configuración 1121
    Esclavo de código de tiempo 1117
    Esclavo de control de máquina 1117
    Maestro de código de tiempo 1117
    Maestro de control de máquina 1117
    Referencias de velocidad 1120
    Reloj de audio 1120
    Reloj MIDI 1120
    Sinc. externa 1127
Sincronizar Datos de pista
    Seguir pista de acordes 997
Sincronizar selección de programa de plug-in a selección de pista 1231
Sincronizar selección entre ventana de proyecto y MixConsole 1211
Sistema de audio 16
Solapados
    Mostrar 1212
Solapamiento de legato 1210
Solo
    Canales surround 713
    Control de pista 119
    MixConsole 391
Sonidos de claqueta
    Sonidos personalizados 265
Sonidos de percusión 914
    Ajustes 921
    Cambiar la duración de nota 918
    Configuración 914
    Visibilidad 916
Sonoridad 454, 455
    Ajustes 458
    Estadísticas 525
    LU 455
    LUFS 455
    Medidor 456
    Unidades 455
Standard Compressor
    Editar módulo 425
    Vista Detalles 425
Subbuses 33
    Configuraciones surround 699
Subcuadros de código de tiempo
    Mostrar 1226
Suprimir
    Controladores continuos 831
Suprimir notas
    Diálogo 840
Suprimir solapamientos 1207
    Poly (MIDI) 830
    Poly (Mono) 830
Surround 697, 711
    Aplicar plug-ins 697
    Automatización 707
    Configuración del bus de entrada 701
    Configuración del bus de salida 699
    Configuraciones de canales soportadas 698
    Desactivar canales 713
    Distribución de señal 711, 712
    Divergencia 712

Surround *(cont.)*
Energía constante 702
Enmudecer canales 713
Enrutado 700
Exportar a archivo 719
Formatos multicanal 698
Inspector 702
Mezcla 3D para Ambisonics 719
Mezcla Ambisonics 719
Mezcla automática (downmix) 415
MixConsole 702
MixConvert V6 715
Panoramización 710
Posicionamiento 707
Resultados 697
Rotar señales 711
Solo de canales 713
VST MultiPanner 702
Suspender desplazamiento automático al editar 256
Suspender el procesado de plug-ins VST 3 cuando no se reciban señales de audio 1231
Suspender escritura
Opciones de suspender 753
Suspender lectura
Opciones de suspender 752
Swing
Cuantizar 311
SysEx
Cambiar ajustes 937
Editar valores 938
Mensajes 935

T

Tamaño de la caché de memoria de miniaturas 1232
Tareas de exportación 1105, 1108
Actualizar 1106
Teclado en pantalla 270
Desplazamiento de octava 270
Grabar MIDI 270
Modulación 270
Nivel de velocidad de nota 270
Opciones 270
Pitchbend 270
Teclado de piano 270
Teclado del ordenador 270
Teclas modificadoras 1186, 1211
Tempo
Ajustar definición desde tempo 1081
Procesar compases 1079
Procesar tempo 1077
Tempo fijo
Configurar 1073
Modo 1063, 1073
Territorio virgen
Automatización 742
Crear espacios vacíos 742
Definir un punto terminador 743
Tiempo de pregrabación
Grabación de audio 283
Tiempo de retención de los medidores 1222
Time Warp 1079
Tipo de ajuste
Ventana de proyecto 87
Tipo de los nuevos puntos de tempo 1065
Tipo de rejilla
Ventana de proyecto 88
Tipo de tiempo de pista 1207
Tipo HMT
Afinación Hermode 807
Tipos de canales
MixConsole 378
Tonalidad fundamental
Control de muestreador 629
Tonalidad fundamental del proyecto 340
Asignar a partes o eventos 341
Asignar a un proyecto 341
Cambiar 343
Grabar con 342
Trabajar con datos MIDI
Herramientas y funciones para 913
Track Versions 189, 190
Activar 192
Copiar y pegar 194
Crear 191
Crear a partir de carriles 196
Crear carriles a partir de Track Versions 196
Duplicar 193
IDs 191
Nombre de versión 190
Nombres 195
Renombrar 195
Sección del inspector 115
Suprimir 194
Transformer
Módulo de strip (tira) 405
Transporte
Secciones 245
Visión general 245
Transposición
Bloquear 345
Enmudecer 344
Excluir partes o eventos 347
Función MIDI 823
Global 347
Independiente 347
Indicar transposiciones 345
Línea de información 346
Tonalidad fundamental del proyecto 340
Tratar eventos de audio enmudecidos como borrados 1208
Trim
Automatización 748
Trozos 551
Cerrar huecos 556
Suprimir solapamientos 556
Tube Compressor
Editar módulo 425
Vista Detalles 425

U

Usar editor de percusión cuando un drum map está asignado 1212

Usar el modo video sigue a edición
Video 1147
Usar los comandos de navegación arriba/abajo solo para la selección de pistas 1207

V

Valor inicial
Automatización 742
VariAudio 570
Análisis 574
Anclaje de inclinación/rotación 584
Cambiar tonos con Introducción MIDI 581
Cambios de curva de tono 584
Cambios de tono 580
Cambios VariAudio 580
Colores de segmentos 575
Controles inteligentes 572
Cuantizar tonos 583
Desplazamiento de formantes 589
Dividir segmentos 577
Edición de volumen 589
Enderezar curvas de tono 586
Entrada MIDI 581
Escuchar 576
Extraer MIDI 591
Extraer MIDI a partir de audio 591
Generar voces de armonía 594
Inclinar curvas de tono 585
Modificaciones de tiempo 587
Modo de ajuste de tono 580
Modos de Introducción MIDI 582
Navegar 576
Pegar segmentos 578
Pistas de referencia MIDI 588
Rango de tonos 586
Rotar curvas de tono 585
Sección del Inspector 570
Segmentos 574, 577
Suprimir segmentos 578
Warping de segmentos 587
Zoom 576
Velocidad
Función MIDI 830
Velocidad de cuadro definida por usuario 1226
Velocidad fija 829
Velocidad MIDI
Edición 830
Velocidades de cuadros
Desajuste 1143
Sincronización 1118
Video 1143
Ventana de marcadores 351
Funciones 351
Lista de marcadores 352
Ventana de proyecto
Ajustar 86
Barra de herramientas 46
Barra de transporte 60, 245
Caja de herramientas 54
Controles de pista globales 55
Extensiones 609
Fijar a punto de cruce cero 87
Ventana de proyecto *(cont.)*
Foco en teclado 81
Historial 46
Inspector 61
Línea de estado 58
Línea de información 59
Línea de vista global 60
Lista de pistas 54
Mostrar/Ocultar zonas 45
Presets de zoom 85
Regla 57
Sección de medidores 454
Submenú Zoom 84
Ventana emergente de transporte 251
Visibilidad 65, 66
Visión general 44
Visor de eventos 55
Zona de proyecto 45
Zona derecha 75
Zona inferior 69–72, 607
Zona izquierda 60
Zonas 68
Zoom 83
Ventana de visualización de tiempo 251
Ventana emergente de transporte 251
Ventana Reproductor de video 1146
Ajustar el tamaño de ventana 1146
Relación de aspecto 1146
Ventanas
Diálogo 1197
Video
Arrastrar 1147
Codificadores 1141
Configuración de estudio 1144
Dispositivos de salida 1142
Edición 1147
Exportar 1151
Extraer el audio 1151
Formatos 1140
Importar 1142
Miniaturas 1144
Reproducción 1144
Usar el modo video sigue a edición 1147
Vintage Compressor
Editar módulo 426
Vista Detalles 426
Visibilidad
Inspector 65–67
MixConsole 366
Sincronizar la visibilidad de la pista con la visibilidad del canal 68
Visibilidad de tonos
Editor de teclas 885
Opciones 886
Visor de controladores 843
Añadir eventos 853, 861
Controladores continuos 850
Editar eventos con la herramienta de línea 865
Mover eventos 868
Visor de eventos 55
Editar eventos 935
Modificar en pistas de carpeta 184
Pistas de carpeta 184

Visor de forma de onda 539
Editor de muestras 539
Visor de medidor de picos 454
Visor de notas
Editor de percusión 914
Editor de teclas 882
Visor de RMS
Medidores 454
Visor de tiempo de grabación máx. 292
Visor de valores
Edición en el editor de lista 935
Visor del teclado de piano
Editor de teclas 883
Visualización de eventos
Buscador del Proyecto 1085
Visualización de tiempo 256
Voicing de acorde
Cambiar 899
Voicings 989
Biblioteca 990
Configurar parámetros 990
Desplazamiento de octava 990
Piano 990
Rango 990
Subconjunto de librería 990
Voicings automáticos 990
Voicings automáticos 990
Voicings de piano 990
Volcado completo 935
Volcar MIDI 827
Volumen
MixConsole 392
Volumen de arrastre 1227
Volumen de atenuación 1231
Volumen de Control Room
Mostrar en barra de transporte 1231
Volumen MIDI
Parámetros de pista MIDI 801
Volver a la posición de inicio al parar 1226
Voz individual
Seguir pista de acordes 996
VST
Puertos de entrada 21
Puertos de salida 21
VST 2 461
VST 3 461
VST 3
Suspender procesado de plug-ins 765
VST AmbiConverter 731
VST AmbiDecoder 723
VST MultiPanner 702, 711
Automatización 707
Controlar remotamente 714
Desactivar canales 713
Distribución de señal 711, 712
Divergencia 712
Energía constante 702
Enmudecer canales 713
Modo Ambisonics 721
Modo de vista global 710
Panel del plug-in 702
Panoramización 710
Posicionamiento 707
VST MultiPanner *(cont.)*
Restricciones de movimientos 708
Restricciones de panoramización 708
Rotar señales 711
Solo de canales 713
VST Note Expressions 954
VST System Link 1129
Activar 1134
Conexiones 1131
Configurar la sincronización 1131
Latencia 1132
Poner ordenadores en línea 1135

W

Word clock
Sincronización 1120

Z

Zona de pads de acorde 1001
Zona de proyecto 45
Barra de herramientas 46
Controles de pista globales 55
Lista de pistas 54
Regla 57
Visor de eventos 55
Zona de transporte
Ventana de proyecto 60
Zona derecha 75
Control Room 80
Medidor 80, 454
Rack de medios 78, 79, 654, 657, 658, 660
Rack VSTi 76, 77
Zona inferior 69
Configurar 70
Control de muestreador 72
Editor 72
Enlazar cursores de proyecto y zona inferior 74
MixConsole 71
Pads de acorde 70
Seleccionar un editor MIDI 73
Zona izquierda 60
Inspector 61
MixConsole 365
Visibilidad 65, 66
Zonas 68
Zonas
Foco en teclado 81
Inspector 68
MixConsole 365, 367
Zona de proyecto 45
Zona derecha 75
Zona inferior 69
Zona izquierda 60
Zoom
A marcadores de ciclo 349
Adaptar rejilla a zoom 83
Contenidos de audio 84
Control de pista 119
Marcadores de ciclo 86
Ventana de proyecto 83
Zoom al posicionar en la escala temporal 1226

Zoom de pistas 179
Zoom horizontal
    Editor de muestras 540
Zoom horizontalmente 540
Zoom rápido 1207
Zoom vertical
    Editor de muestras 540
Zoom verticalmente 540