

# Manual de operaciones



 CUBASE ELEMENTS<sub>10</sub>

 CUBASE AI<sub>10</sub>

 CUBASE LE<sub>10</sub>

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

Este PDF ofrece un acceso mejorado para usuarios 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](http://www.steinberg.net/trademarks).

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2019.

Todos los derechos reservados.

Cubase\_10.0.40\_es-ES\_2019-08-21

# Tabla de Contenidos

<b>7</b>	<b>Novedades</b>	<b>104</b>	Pistas de muestreador (solo Cubase Elements)
<b>9</b>	<b>Introducción</b>	<b>108</b>	Pistas MIDI
9	Documentación independiente de la plataforma	<b>114</b>	Pistas de canal FX
9	Documentos PDF y documentación en línea	<b>119</b>	Pistas de canal de grupo
<b>10</b>	Convenciones	<b>124</b>	Pista de regla
<b>11</b>	Comandos de teclado	<b>126</b>	Pistas de carpeta
<b>12</b>	<b>Configurar el sistema</b>	<b>128</b>	Otras pistas
12	Diálogo Configuración de estudio	<b>135</b>	<b>Gestión de pistas</b>
13	Configurar el audio	<b>135</b>	Añadir pistas a través del diálogo Añadir pista
20	Configurar MIDI	<b>135</b>	Añadir otras pistas
23	Sincronizadores	<b>135</b>	Añadir pistas usando presets de pista
<b>24</b>	<b>Conexiones de audio</b>	<b>136</b>	Añadir pistas arrastrando archivos desde el MediaBay
24	Ventana Conexiones de audio	<b>137</b>	Exportar pistas MIDI como archivos MIDI estándar
25	Renombrar las entradas y salidas de su tarjeta	<b>139</b>	Eliminar pistas seleccionadas
26	Añadir buses de entrada y salida	<b>139</b>	Eliminar pistas vacías
27	Presets de buses de entrada y salida	<b>139</b>	Mover pistas en la lista de pistas
28	Bus de monitorización	<b>139</b>	Renombrar pistas
28	Configuraciones de buses	<b>140</b>	Asignar colores automáticamente a nuevas pistas
<b>30</b>	<b>Ventana de proyecto</b>	<b>140</b>	Mostrar imágenes de pista
31	Mostrar/Ocultar zonas	<b>142</b>	Ajustar la altura de pista
31	Zona de proyecto	<b>143</b>	Seleccionar pistas
42	Zona izquierda	<b>143</b>	Deseleccionar pistas
48	Zona inferior	<b>144</b>	Duplicar pistas
53	Zona derecha (no en Cubase LE)	<b>144</b>	Desactivar pistas (solo Cubase Elements)
58	Foco en teclado en la ventana de proyecto	<b>144</b>	Organizar pistas en pistas de carpeta
59	Zoom en la ventana de Proyecto	<b>145</b>	Gestionar audio solapado
62	Función Ajustar	<b>145</b>	Visor de eventos en pistas de carpeta
65	Cursor con forma de cruz	<b>145</b>	Modificar el visor de eventos en pistas de carpeta
66	Diálogo Historial de ediciones	<b>146</b>	Presets de pista
67	Gestión de colores	<b>151</b>	<b>Partes y eventos</b>
<b>75</b>	<b>Gestión de proyectos</b>	<b>151</b>	Eventos
75	Crear nuevos proyectos	<b>155</b>	Partes
75	Hub	<b>156</b>	Técnicas de edición de partes y eventos
77	Diálogo Asistente de proyecto	<b>169</b>	<b>Edición de rangos</b>
77	Archivos de proyecto	<b>169</b>	Crear un rango de selección
78	Archivos de plantilla	<b>171</b>	Editar rangos de selección
80	Diálogo Configuración de proyecto	<b>174</b>	<b>Reproducción y transporte</b>
84	Abrir archivos de proyecto	<b>174</b>	Barra de transporte
85	Guardar archivos de proyecto	<b>178</b>	Menú Transporte
86	Volver a la última versión guardada	<b>183</b>	Barra de transporte
86	Elegir una ubicación del proyecto	<b>188</b>	Ventana emergente de transporte
87	Proyectos autocontenidos	<b>188</b>	Ventana de visualización de tiempo
<b>89</b>	<b>Pistas</b>	<b>189</b>	Localizadores izquierdo y derecho
89	Diálogo Ajustes del inspector de pista	<b>192</b>	Ajustar el cursor del proyecto
90	Diálogo Ajustes de controles de pista	<b>193</b>	Menú Ajustes de desplazamiento automático
92	Pistas de audio		
98	Pistas de instrumento		



193	Formatos de tiempo	339	Ventana de Procesado offline directo
194	Pre-roll y post-roll	343	Procesos de audio incluidos
195	Punch in y punch out	348	Comandos de teclado de Procesado offline directo
195	Claqueta de metrónomo		
200	Captura		
<b>202</b>	<b>Teclado en pantalla</b>	<b>350</b>	<b>Algoritmos de corrección de tiempo</b>
202	Grabar MIDI con el teclado en pantalla	350	Standard
203	Opciones del teclado en pantalla	351	Limitaciones
<b>204</b>	<b>Grabación</b>	<b>352</b>	<b>Funciones de audio</b>
204	Métodos básicos de grabación	352	Diálogo Detectar silencio
208	Monitorizar	355	Ventana Analizador de espectro
210	Detalles sobre la grabación de audio	357	Ventana Estadísticas
215	Detalles sobre la grabación MIDI	<b>359</b>	<b>Editor de muestras</b>
221	Tiempo de grabación máximo	361	Barra de herramientas del editor de muestras
221	Bloquear grabación	365	Línea de información
		366	Línea de vista global
<b>222</b>	<b>Importar archivos de audio y MIDI</b>	366	Inspector del editor de muestras
222	Importar archivos de audio	367	Regla
228	Importar archivos MIDI	367	Visor de forma de onda
<b>232</b>	<b>Cuantizar MIDI y Audio</b>	370	Edición de rangos
232	Funciones de cuantización	371	Lista de regiones
233	Cuantizar los inicios de eventos MIDI	374	Punto de ajuste
234	Cuantizar las duraciones de eventos MIDI	<b>377</b>	<b>Hitpoints</b>
234	Cuantizar los finales de eventos MIDI	377	Calcular hitpoints
234	Cuantizar los inicios de eventos de audio	380	Buscar hitpoints en la ventana de proyecto
235	Panel de cuantización	380	Trozos
<b>242</b>	<b>Fundidos y fundidos cruzados</b>	382	Crear un mapa de cuantización groove
242	Fundidos basados en eventos	383	Crear marcadores
246	Crear fundidos basados en clips	383	Crear regiones
247	Fundidos cruzados	383	Crear eventos
250	Fundidos automáticos y fundidos cruzados	384	Crear notas MIDI
<b>253</b>	<b>Pista de arreglos (solo Cubase Elements)</b>	<b>386</b>	<b>Encajar audio al tempo</b>
253	Añadir eventos de arreglos en la pista de arreglos	386	Preset de algoritmo
254	Editor de arreglos	386	Ajustar eventos de audio al tempo del proyecto
258	Configurar una cadena de arreglos y añadir eventos	387	Modo musical
260	Modo de salto	<b>388</b>	<b>Editor de partes de audio</b>
261	Estructurar música con video	390	Barra de herramientas del Editor de partes de audio
<b>263</b>	<b>Marcadores</b>	394	Línea de información
263	Marcadores de posición	394	Regla
263	Marcadores de ciclo	394	Carriles
264	Ventana de marcadores	395	Operaciones
268	Pista de marcadores	<b>398</b>	<b>Pistas de muestreador (solo Cubase Elements)</b>
269	Importar y exportar marcadores	398	Cargar muestras de audio en el control de muestreador
<b>271</b>	<b>MixConsole</b>	399	Cargar partes MIDI en el control de muestreador
271	MixConsole en zona inferior	399	Crear pistas de muestreador
272	Ventana de MixConsole	399	Control de muestreador
<b>317</b>	<b>Efectos de audio</b>	409	Funciones de edición y reproducción de muestras
317	Efectos de inserción y efectos de envío	411	Transferir muestras desde el control del muestreador hasta los instrumentos VST
319	Efectos de inserción		
324	Selector de efectos VST	<b>412</b>	<b>Pool</b>
325	Efectos de envío	412	Ventana de la Pool
329	Efectos de dither (solo Cubase Elements)	417	Trabajar con la Pool
329	Panel de control de efectos	<b>431</b>	<b>MediaBay y rack de medios</b>
332	Presets de efecto	431	Rack de medios en la zona derecha (no en Cubase LE)
336	Ventana de Información de componentes de sistema	441	Ventana de MediaBay
<b>338</b>	<b>Procesado offline directo</b>		
339	Flujo de trabajo del procesado offline directo		



460	Trabajar con bases de datos de volúmenes	528	Repetir eventos MIDI de bucles de pista independientes
462	Ajustes de MediaBay	528	Extender notas MIDI
<b>464</b>	<b>Automatización</b>	529	Fijar duraciones de notas MIDI
464	Grabar sus acciones	529	Fijar velocidades de notas MIDI
464	Curvas de automatización	529	Renderizar datos de pedal de sustain a duraciones de notas
465	Línea de valor estático	530	Suprimir solapamientos
465	Escribir/Leer automatización	530	Editar velocidad
465	Datos de parte MIDI vs. automatización de pista	531	Suprimir notas dobles
466	Escribir datos de automatización	531	Suprimir datos de controladores
468	Editar eventos de automatización	532	Suprimir datos de controladores continuos
473	Pistas de automatización	532	Restringir voces polifónicas
<b>475</b>	<b>Instrumentos VST</b>	532	Reducir datos de controladores
475	Añadir instrumentos VST (no en Cubase LE)	532	Extraer automatización MIDI
475	Panel de control de instrumento VST (no en Cubase LE)	533	Invertir el orden de reproducción de eventos MIDI
477	Selector de instrumento VST	533	Invertir el orden de los eventos MIDI seleccionados
478	Crear pistas de instrumento	<b>534</b>	<b>Editores MIDI</b>
478	Instrumentos VST en la zona derecha (no en Cubase LE)	534	Funciones del editor MIDI comunes
479	Ventana Instrumentos VST (no en Cubase LE)	550	Editor de teclas
479	Barra de herramientas de la ventana Instrumentos VST (no en Cubase LE)	561	Operaciones con el editor de teclas
480	Controles de instrumentos VST (no en Cubase LE)	569	Editor de partituras
482	Presets de instrumentos	576	Operaciones con el editor de partituras
484	Reproducir instrumentos VST	583	Editor de percusión
485	Latencia	596	Operaciones con el editor de percusión
486	Opciones de importación y exportación	599	Drum Maps
488	Controles rápidos VST (no en Cubase LE)	<b>605</b>	<b>Funciones de acordes</b>
<b>490</b>	<b>Instalar y gestionar plug-ins VST</b>	605	Pista de acordes
490	Plug-ins y colecciones	606	Eventos de acorde
493	Añadir nuevas colecciones de plug-ins	610	Eventos de escala
494	Ocultar plug-ins	611	Voicings
494	Reactivar plug-ins de la lista negra	614	Convertir eventos de acorde a MIDI
<b>496</b>	<b>Controlar Cubase remotamente</b>	615	Controlar la reproducción de MIDI usando la pista de acordes
496	Conectar dispositivos remotos	617	Asignar voces a notas
496	Eliminar la entrada remota de todas las entradas MIDI	618	Extraer eventos de acorde a partir de MIDI
497	Configurar dispositivos remotos	619	Grabar eventos de acorde con un teclado MIDI
499	Dispositivos remotos y automatización	<b>620</b>	<b>Pads de acorde</b>
499	Asignar comandos a dispositivos remotos	620	Zona de pads de acorde
500	Página Dispositivo genérico	623	Menú Funciones
505	Editor de control remoto (solo Cubase Elements)	624	Chord Assistant
509	Apple Remote (solo macOS)	625	Asignación de acordes
510	Controles rápidos VST (no en Cubase LE)	628	Intercambiar asignaciones de acordes
<b>511</b>	<b>Parámetros MIDI a tiempo real</b>	628	Copiar asignaciones de acordes
511	Parámetros de pista MIDI	628	Reproducir y grabar acordes
511	Parámetros MIDI	632	Configuración de instrumentista
516	Transposición y velocidad en la línea de información	635	Diálogo Configuración de pads de acorde
<b>517</b>	<b>Usar dispositivos MIDI</b>	640	Presets de pads de acorde
517	Mensajes de cambio de programa y mensajes de selección de banco	641	Crear eventos de acorde a partir de pads de acorde
518	Bancos de patch (parches)	641	Crear partes MIDI a partir de pads de acorde
518	Gestor de dispositivos MIDI	<b>642</b>	<b>Editar el tempo y el tipo de compás</b>
<b>524</b>	<b>Funciones MIDI</b>	642	Modos de tempo del proyecto
524	Diálogo Configuración de transposición	642	Editor de la pista de tempo
525	Fusionar eventos MIDI en una nueva parte	645	Cambios de tempo en proyectos
526	Diálogo Disolver parte	647	Configurar un tempo fijo de proyecto
		649	Calculadora de tempo
		649	Diálogo Ajustar definición desde tempo
		650	Eventos de tipo de compás

<b>651</b>	<b>Exportar mezcla de audio</b>	<b>741</b>	Transporte
651	Diálogo Exportar mezcla de audio	<b>742</b>	Interfaz de usuario
656	Mezclar a archivos de audio	<b>743</b>	VST
657	Formatos de archivo	<b>745</b>	Video
<b>664</b>	<b>Sincronización</b>	<b>746</b>	<b>Índice</b>
664	Maestro y esclavo		
665	Formato de código de tiempo		
666	Fuentes de reloj		
667	Diálogo Configuración de sincronización del proyecto		
672	Sincronización externa		
<b>673</b>	<b>VST System Link</b>		
673	Configurar VST System Link		
678	Activar VST System Link		
680	Ejemplos de aplicación		
<b>684</b>	<b>Video</b>		
684	Compatibilidad con archivos de video		
685	Velocidades de cuadros		
685	Dispositivos de salida de video		
686	Preparativos para crear proyectos de video		
688	Preparativos para la reproducción de video		
690	Editar video		
690	Extraer audio de video		
<b>692</b>	<b>ReWire (no en Cubase LE)</b>		
692	Introducción		
692	Activar aplicaciones ReWire		
693	Ejecución y cierre		
694	Activar canales ReWire		
694	Usar los controles de transporte y de tempo		
695	Cómo se gestionan los canales ReWire		
695	Enrutar MIDI a través de ReWire		
696	Consideraciones y limitaciones		
<b>697</b>	<b>Comandos de teclado</b>		
697	Diálogo Comandos de teclado		
699	Asignar comandos de teclado		
699	Buscar comandos de teclado		
700	Eliminar comandos de teclado		
700	Guardar presets de comandos de teclado		
700	Cargar presets de comandos de teclado		
700	Importar ajustes de comandos de teclado		
701	Reinicializar comandos de teclado		
701	Comandos de teclado de por defecto		
712	Configurar teclas modificadoras de herramientas		
<b>714</b>	<b>Personalizar</b>		
714	Opciones de configuración		
716	Diálogo Ventanas		
717	¿Dónde se guardan los ajustes?		
<b>719</b>	<b>Optimizar</b>		
719	Optimizar rendimiento de audio		
<b>723</b>	<b>Preferencias</b>		
723	Diálogo Preferencias		
724	Edición		
730	Editores		
730	Visualización de eventos		
733	General		
734	MIDI		
738	MediaBay		
739	Medidores		
739	Grabar		

# Novedades

## Novedades en la versión 10.0.20

### Más novedades

#### Gestión de colores mejorada

- Gestión y reemplazo más fáciles de conjuntos de colores en el diálogo **Configuración de colores de proyecto**. Reintroducción de la herramienta **Color**. Vea [Gestión de colores](#).

#### Duración de rango de localizadores

- Ajuste y edite rangos de localizadores rápida y fácilmente en una nueva sección específica para ello en la barra de herramientas. Vea [Ajustar rangos de los localizadores](#).

#### Filtro de intensidad para hitpoints

- Filtre hitpoints según sus intensidades con el nuevo filtro **Intensidad**. Vea [Filtros de hitpoints en la sección Hitpoint](#).

#### Ampliar zoom vertical en forma de onda/Reducir zoom vertical en forma de onda

- Haga zoom acercándose y alejándose verticalmente con los nuevos comandos de teclado por defecto. Vea [Categoría Zoom](#).

## Novedades en la versión 10.0.0

### Lo más destacado

#### Groove Agent SE 5

- Nuevas funciones y una nueva interfaz de usuario enriquecen a la mejor herramienta de producción de percusiones. Vea [Groove Agent SE 5](#).

#### Audio 32-Bit Integer y 64-Bit

- El nuevo motor de audio proporciona una calidad suprema y sin concesiones. Vea [Página Sistema de audio VST](#).

#### Monitor de latencia

- Sepa exactamente dónde y cuánta latencia hay. Vea [Vista general de latencia de canal](#).

#### Nuevo channel strip

- El rediseño del channel strip le ofrece mejor funcionalidad y mejores medidores. Vea [Configuraciones de canal - Channel strip](#).

#### 5 GB de sonidos y loops de alta calidad

- Incluye sonidos proporcionados por seis prestigiosos productores. Vea [Rack de medios en la zona derecha \(no en Cubase LE\)](#).



### **Efectos en el rack de medios**

- Mejora radical del flujo de trabajo con plug-ins, con funcionalidad de arrastrar y soltar y una visualización mejorada. Vea [Página Efectos VST](#).

# Introducción

La documentación cubre los siguientes productos de Steinberg: Cubase Elements, Cubase AI y Cubase LE.

Las funciones que solo están disponibles en Cubase Elements y no en Cubase AI ni en Cubase LE se indican claramente. Las capturas de pantalla están tomadas de Cubase Elements.

## 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](http://steinberg.help). Para visitar [steinberg.help](http://steinberg.help), haga uno de lo siguiente:

- Introduzca [www.steinberg.help](http://www.steinberg.help) en la barra de direcciones de su navegador web.
- En el programa, seleccione **Ayuda > Ayuda de Cubase**.

### Manual de operaciones

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

### Dispositivos de control remoto

Lista los dispositivos de control remoto MIDI soportados.

### Referencia de plug-ins

Describe las funcionalidades y parámetros de los plug-ins VST e instrumentos VST incluidos.

### Gestor de bibliotecas de Steinberg

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

### HALion Sonic SE

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

### **Groove Agent SE**

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

## Convenciones

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

## Elementos tipográficos

Los siguientes elementos tipográficos tienen 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.

### **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**.

---

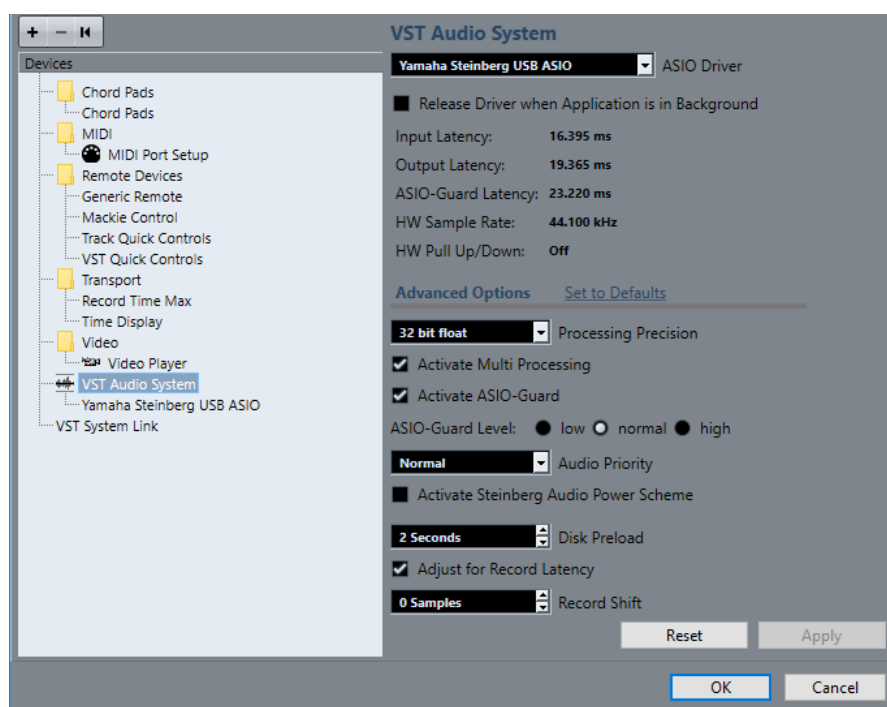
# Configurar el sistema

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 dispositivo seleccionado

Le permite eliminar dispositivos añadidos manualmente.

### Enviar mensaje de reinicio a todos los dispositivos

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.

### Reinicializar

Reinicializa el dispositivo remoto seleccionado.

### Aplicar

Aplica los ajustes.

## Configurar el audio

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

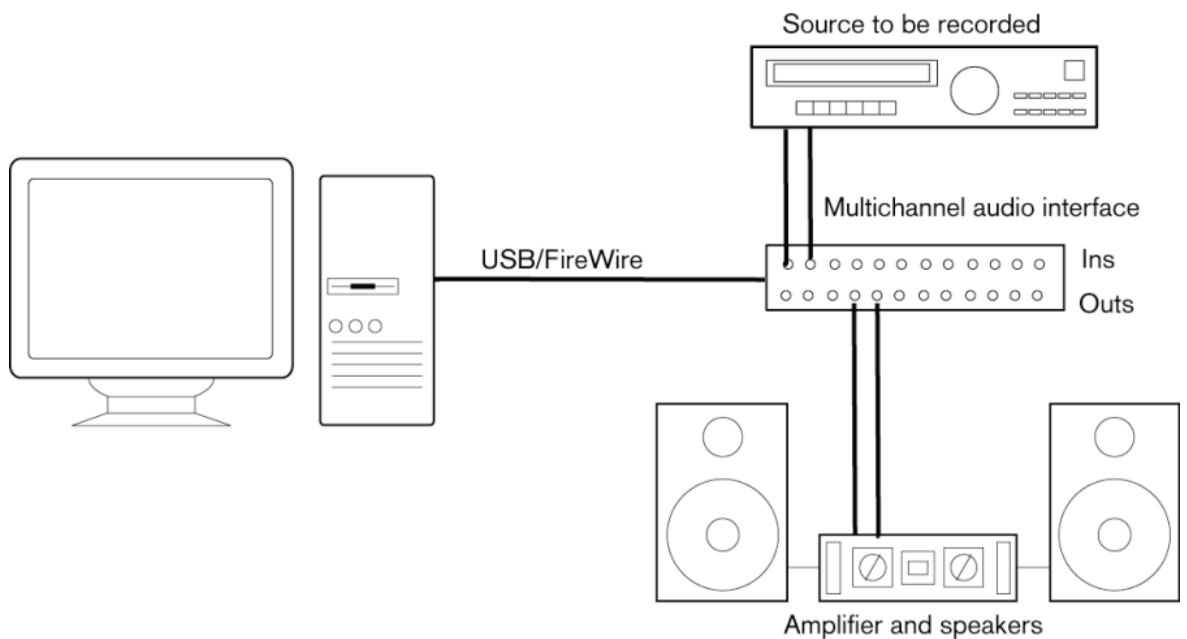
### IMPORTANTE

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 audio 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 audio.

### 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 audio.

### 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 VST**.
  3. Abra el menú emergente **Controlador ASIO** y seleccione su controlador de la tarjeta de audio.
  4. Haga clic en **Aceptar**.
- 

## Configurar la tarjeta de audio

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

#### PRERREQUISITO

Ha seleccionado un controlador para su tarjeta de audio.

---

#### 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 audio:
    - 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 audio.
- 

#### 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.

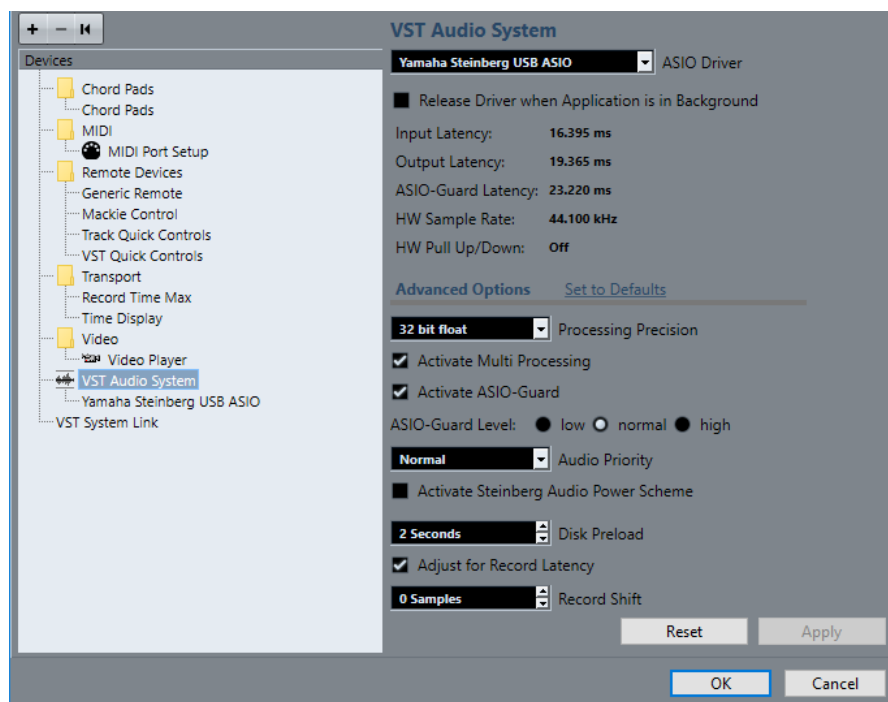
---

4. Configure su tarjeta de audio como se lo recomiende el fabricante.
- 

## Página Sistema de audio VST

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

- Para abrir la página **Sistema de audio VST**, seleccione **Estudio > Configuración de estudio** y seleccione **Sistema de audio VST** 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 audio incluso cuando Cubase se está ejecutando.

### **Latencia de entrada**

Muestra la latencia de entrada de la tarjeta de audio.

### **Latencia de salida**

Muestra la latencia de salida de la tarjeta de audio.

### **Latencia ASIO-Guard**

Muestra la latencia ASIO-Guard.

### **HW frecuencia muestreo**

Muestra la frecuencia de muestreo de su tarjeta de audio.

### **HW Pull Up/Down**

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

### **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 procesamiento 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.

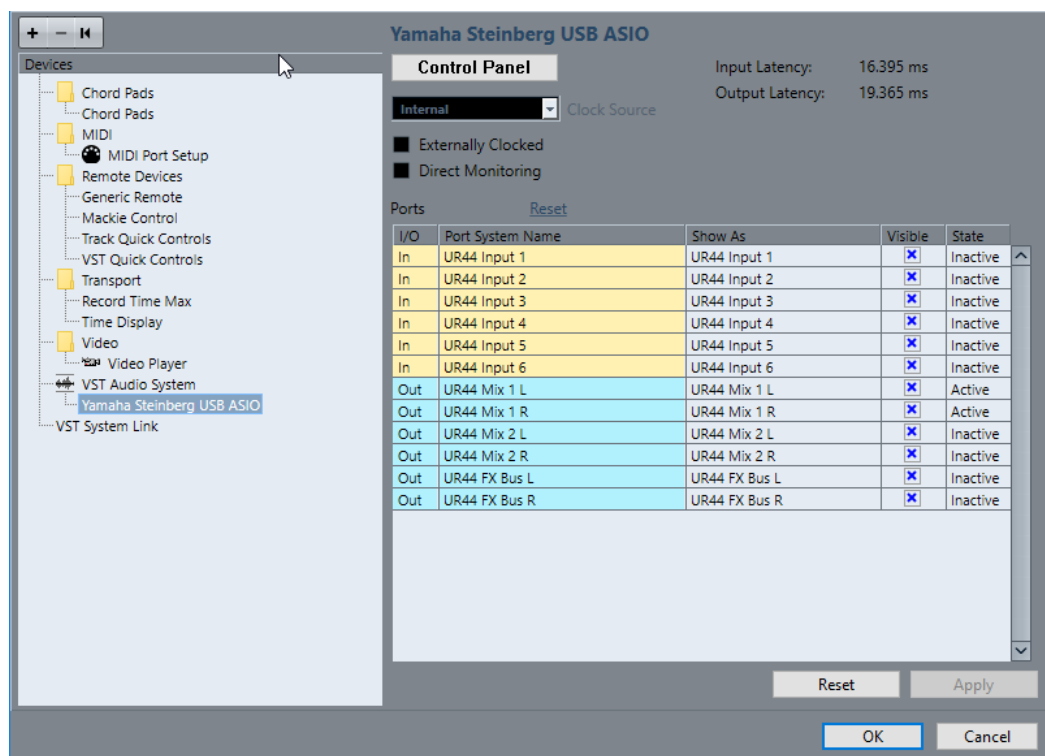
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Gestor de plug-ins VST](#) en la página 491

## Página de configuración de controlador ASIO

Esta página le permite configurar su controlador ASIO.

- Para 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 opción para monitorizar a través de su tarjeta de sonido y controlarla desde Cubase.

#### **Reinicializar puertos**

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.

## **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 audio incluso cuando Cubase se está ejecutando.

#### PRERREQUISITO

Otras aplicaciones de audio que acceden a la tarjeta de audio 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 VST**.
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 audio.

## 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 audio y lo ha configurado, debe especificar qué entradas y salidas usar.

#### PRERREQUISITO

Ha seleccionado un controlador para su tarjeta de audio.

---

#### PROCEDIMIENTO

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

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Página de configuración de controlador ASIO](#) en la página 17



## 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 audio.

- Los buses de entrada le permiten enrutar audio desde las entradas de su tarjeta de audio 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 audio. 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 24

## 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 208

[Monitorizar a través de Cubase](#) en la página 208

[Monitorización directa ASIO](#) en la página 209

## 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 audio. 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 audio. 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**.
- 

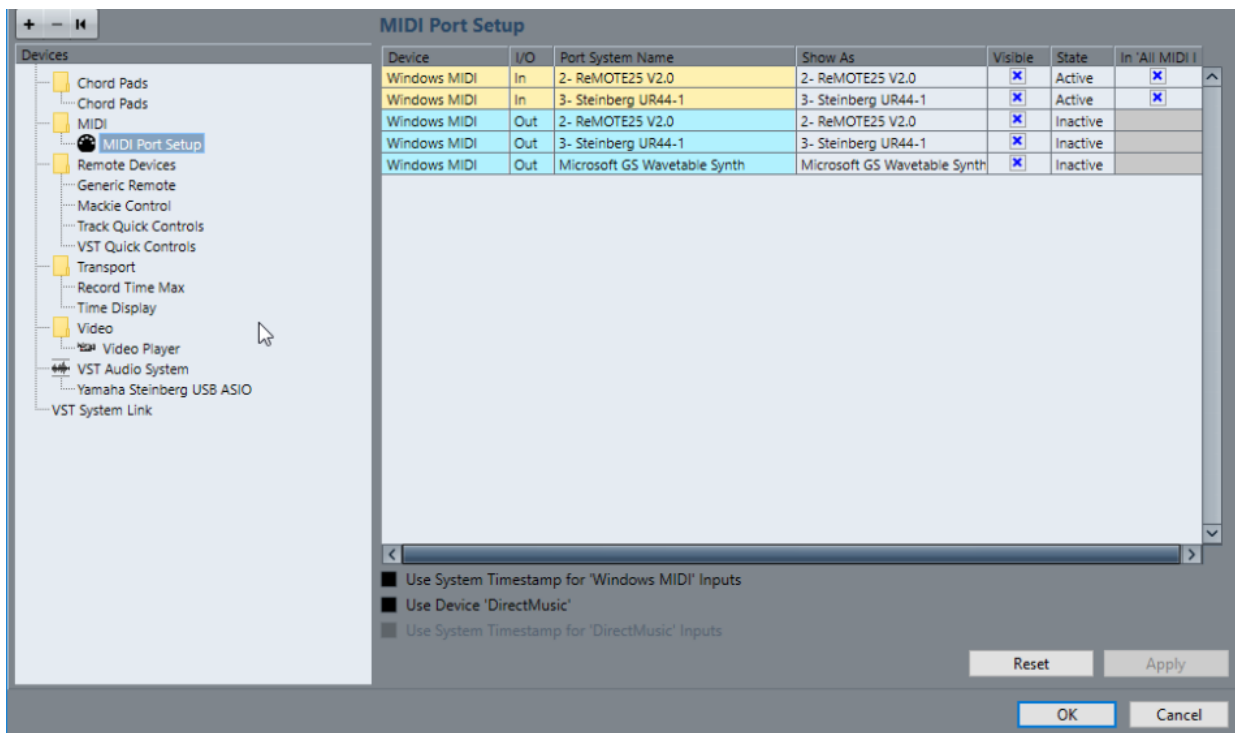
### RESULTADO

Cuando selecciona **All MIDI Inputs** en el menú **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.

## **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 664

# Conexiones de audio

Para reproducir y grabar en Cubase, debe configurar buses de entrada y salida en la ventana de **Conexiones de audio**.

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

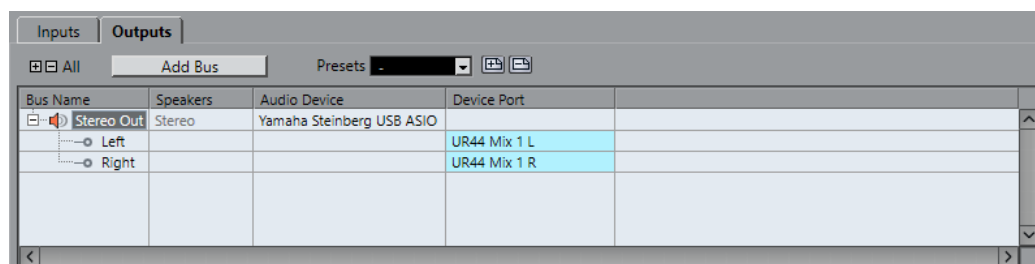
## Ventana Conexiones de audio

La ventana **Conexiones de audio** le permite configurar buses de entrada y salida.

- 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:

#### +/- Todo

Expande/Pliega todos los buses de la lista.

#### Añadir bus

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

#### Presets

Abre el menú **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.

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) 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.

## 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 audio. Esto le permite transferir proyectos entre diferentes ordenadores y configuraciones.

Por ejemplo, si traslada su proyecto a otro estudio, la tarjeta de audio 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 VST**.
3. Abra el menú emergente **Controlador ASIO** y seleccione su controlador de la tarjeta de audio.
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 85

## 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 audio.

### 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 audio 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 24

## 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 audio 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 como presets.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio > Conexiones de audio**.
  2. 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. En el menú **Presets**, seleccione el preset que quiera eliminar.

3. Haga clic en **Suprimir**.
- 

#### RESULTADO

Se suprime el preset.

## Bus de monitorización

Se usa el bus de salida por defecto (**Main Mix**) para la monitorización. Puede ajustar el nivel de monitorización en **MixConsole**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar el bus de salida por defecto \(Main Mix\)](#) en la página 26

## 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 clic derecho en un bus de la lista y seleccione **Eliminar bus**.  
También puede seleccionar el bus y pulsar **Retroceso**.
- 

### 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.
    - Para asignar el mismo puerto a varios buses seleccionados, abra el menú emergente **Puerto del dispositivo** para la primera entrada seleccionada, pulse **Mayús-Alt** 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** de **Pista** para la pista seleccionada, o el **Inspector** del **Editor** para el editor de 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** (solo Cubase Elements) y el **MixConsole**.

### 4 Zona derecha

La zona derecha muestra el rack de **Instrumentos VST** y el rack de **Medios** (no en Cubase LE).

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zona de proyecto](#) en la página 31

[Zona izquierda](#) en la página 42

[Zona inferior](#) en la página 48

[Zona derecha \(no en Cubase LE\)](#) en la página 53

[Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

## 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

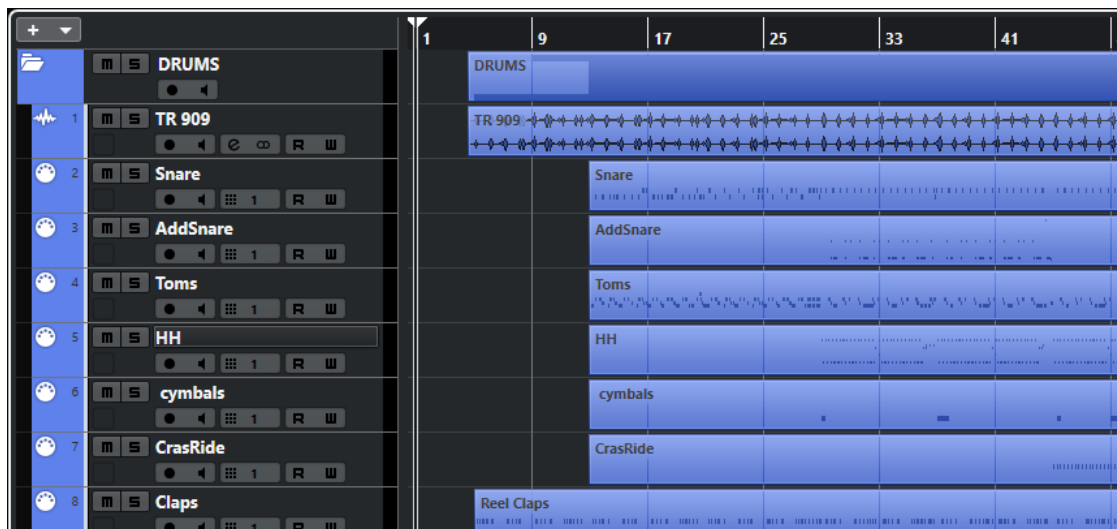
[Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

## 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 38
- [Visor de eventos](#) en la página 39
- [Regla](#) en la página 39
- [Línea de estado](#) en la página 40
- [Línea de información](#) en la página 41
- [Línea de vista global](#) en la página 42
- [Barra de transporte](#) en la página 42

## 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

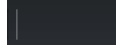
### Limitar compensación de retardo



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**.

## 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.

### 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.

## 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**.

## 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.

## Botones de herramientas

### 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** y haga clic para hacer zoom alejando.

### 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.

## 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 iterativa act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización iterativa.

### Abrir panel de cuantización



Abre el **Panel de cuantización**.

## Medidor de rendimiento del sistema

### Medidor de rendimiento del sistema



Muestra los medidores de la carga promedio de procesamiento 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/Ocultar la zona izquierda de la ventana.

### Mostrar/Ocultar zona inferior



Muestra/Ocultar la zona inferior de la ventana.

### Mostrar/Ocultar zona derecha



Muestra/Ocultar 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 37

[Menú Tipo de ajuste](#) en la página 63

[Marcadores](#) en la página 263

[Automatización](#) en la página 464

[Sincronización](#) en la página 664

## 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.

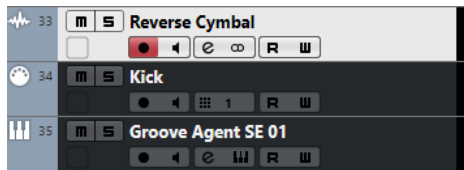




- Para activar la función de caja de herramientas, active **Caja de herramientas con clic derecho** en el diálogo de **Preferencias** (página **Opciones de edición—Herramientas**).
- Para abrir la caja de herramientas, haga clic derecho en el visor de eventos o en el editor. Si la opción **Caja de herramientas 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 **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 Ajustes de controles de pista](#) en la página 90

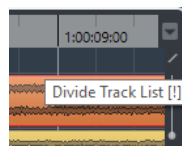
## Dividir la lista de pistas

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.

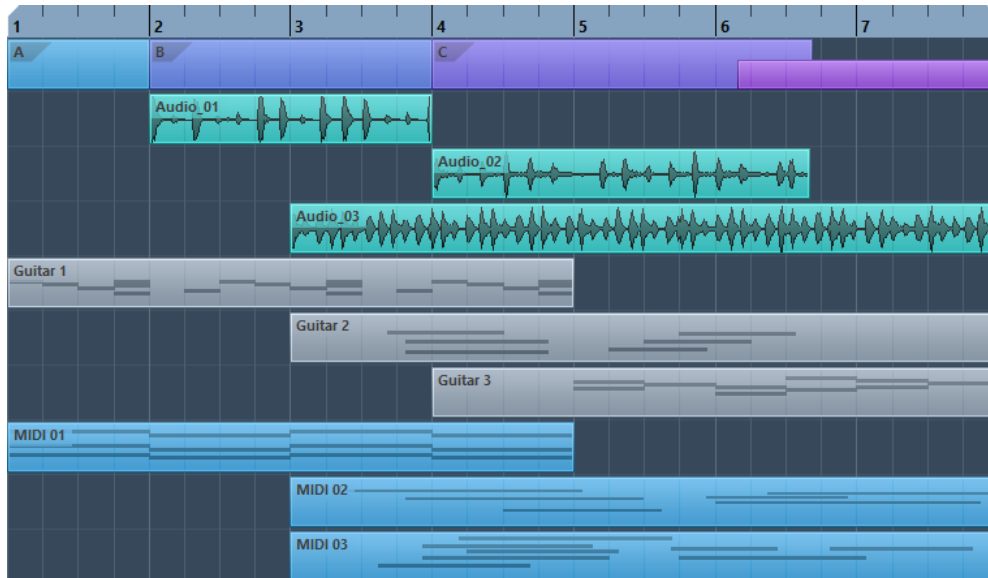
### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

- 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**.

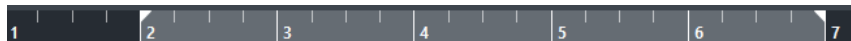
## Visor de eventos

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.



## 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.

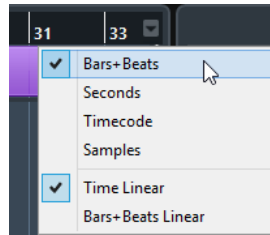
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Configuración de proyecto](#) en la página 80

## 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.

#### Tiempo lineal

Ajusta la regla lineal al tiempo.

#### Compases lineales

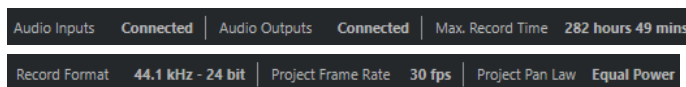
Ajusta la regla lineal a compases y tiempos.

## 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 32

## Línea de información

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

Name	Start	End	Length	Offset	Mute	Transpose	Velocity
Groove Agent ONE 01	9. 1. 1. 0	11. 1. 1. 0	2. 0. 0. 0	-1. 1. 2. 69	-	0	0

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 32

## 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.

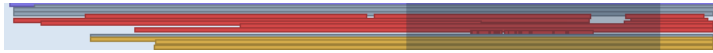
### NOTA

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 32

## 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 207

[Modos de grabación de audio](#) en la página 212

[Modos de grabación MIDI](#) en la página 219

[Divisor izquierdo/derecho de la barra de herramientas](#) en la página 37

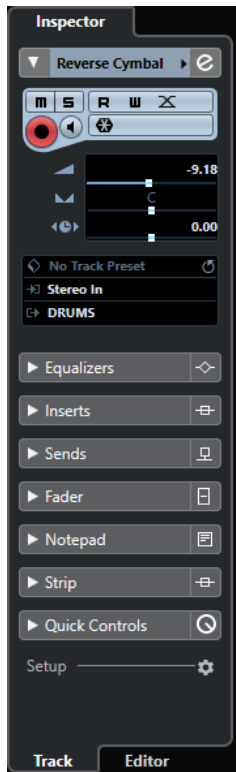
[Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

## Zona izquierda

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

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

- **Inspector**



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

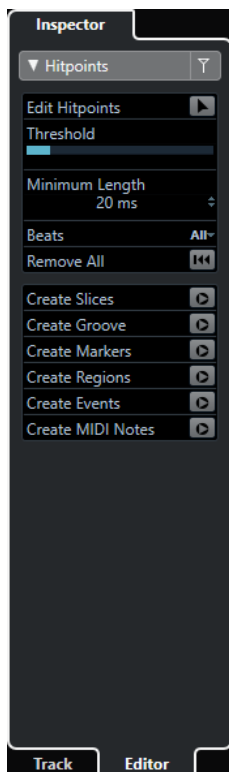
[Inspector](#) en la página 43

[Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

## 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 mostrado en el editor de la zona inferior.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Abrir el inspector de pista](#) en la página 44

[Abrir el inspector del editor](#) en la página 45

[Abrir el editor de la zona inferior](#) en la página 51

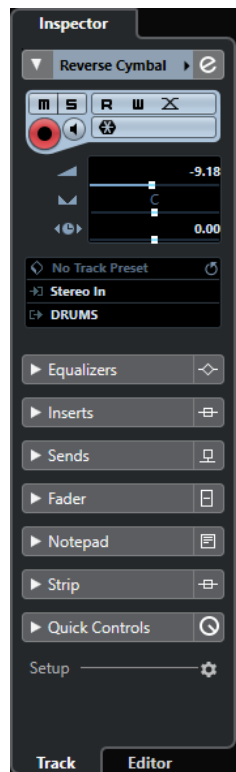
## **Abrir el inspector de pista**

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

### 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

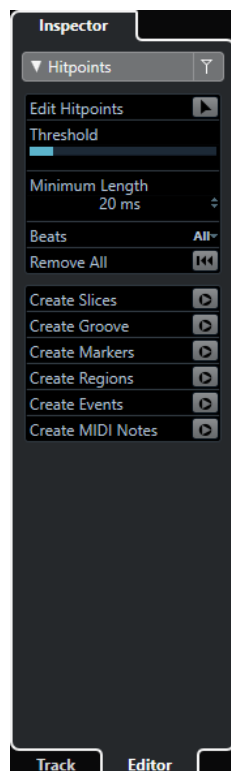
El **Editor de muestras**, el **Editor de teclas**, el **Editor de percusión** o el **Editor de partituras** se muestra en la zona inferior.

---

#### 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 parte mostrado en el editor de la zona inferior.

#### 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 51

## Secciones del inspector

El **Inspector** de **Pista** y el **Inspector** del **Editor** están divididos 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 disponible depende del tipo de pista, evento o parte seleccionado, y de los ajustes del diálogo de configuración del **Inspector** de **Pista/Inspector** del **Editor**.

- 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

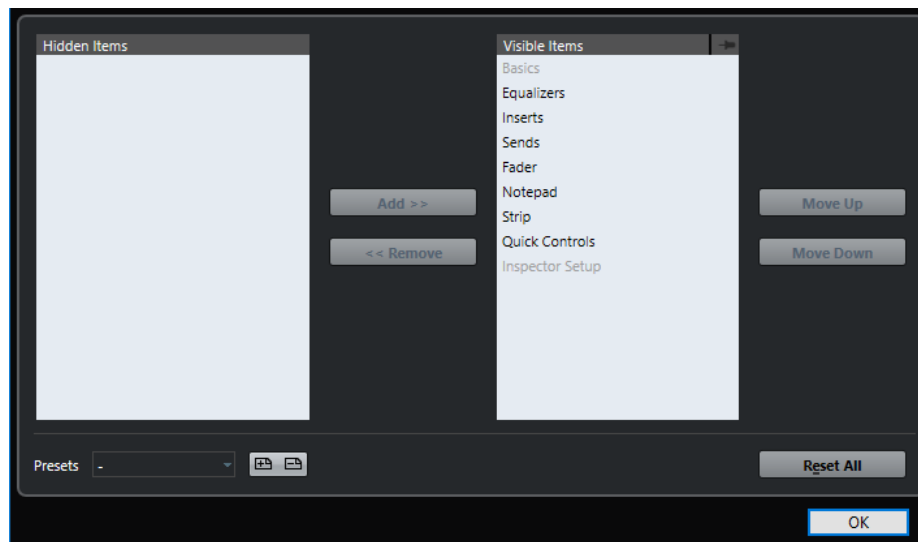
[Diálogos Ajustes del inspector](#) en la página 47  
[Inspector de pista de audio](#) en la página 93  
[Inspector de pista de instrumento](#) en la página 99  
[Inspector de pista MIDI](#) en la página 109  
[Inspector de pista de muestreador](#) en la página 105


- [Inspector de la pista de arreglos](#) en la página 128
- [Inspector de pista de marcadores](#) en la página 132
- [Inspector de la pista de video](#) en la página 134
- [Inspector del editor de teclas](#) en la página 559
- [Inspector del editor de percusión](#) en la página 592
- [Inspector del editor de muestras](#) en la página 366

## Diálogos Ajustes del inspector

Los diálogos de ajuste del **Inspector** le permiten configurar las secciones que están disponible en el **Inspector** de **Pista** y en el **Inspector** del **Editor**.

- Para abrir el diálogo **Configuración** de los ajustes del **Inspector** de la **Pista**, haga clic en **Configurar inspector**  en el **Inspector** de la **Pista** y en el menú emergente seleccione **Configuración**.

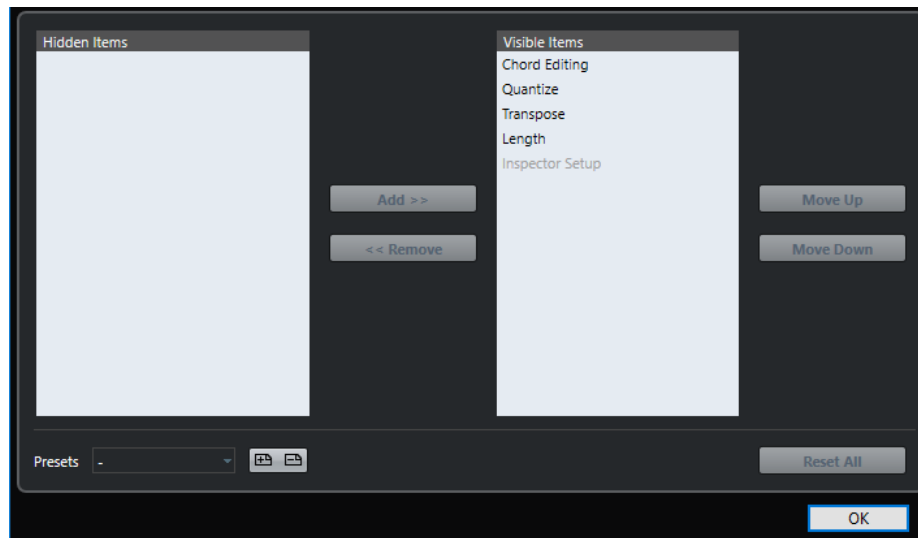


- Para abrir el diálogo **Configuración** de los ajustes del **Inspector** del **Editor**, haga clic en **Configurar inspector**  en el **Inspector** del **Editor** y en el menú emergente seleccione **Configuración**.

### NOTA

Esto solo está disponible para el **Editor de teclas**, el **Editor de percusión** y el **Editor de partituras**.

---



### Elementos ocultos

Muestra secciones que están ocultas en el **Inspector**.

### Elementos visibles

Muestra secciones que están visibles en el **Inspector**.

### Anclar

Si activa **Anclar** haciendo clic en la columna de una sección, se ancla el estado abierto/cerrado de la sección del **Inspector**.

### 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

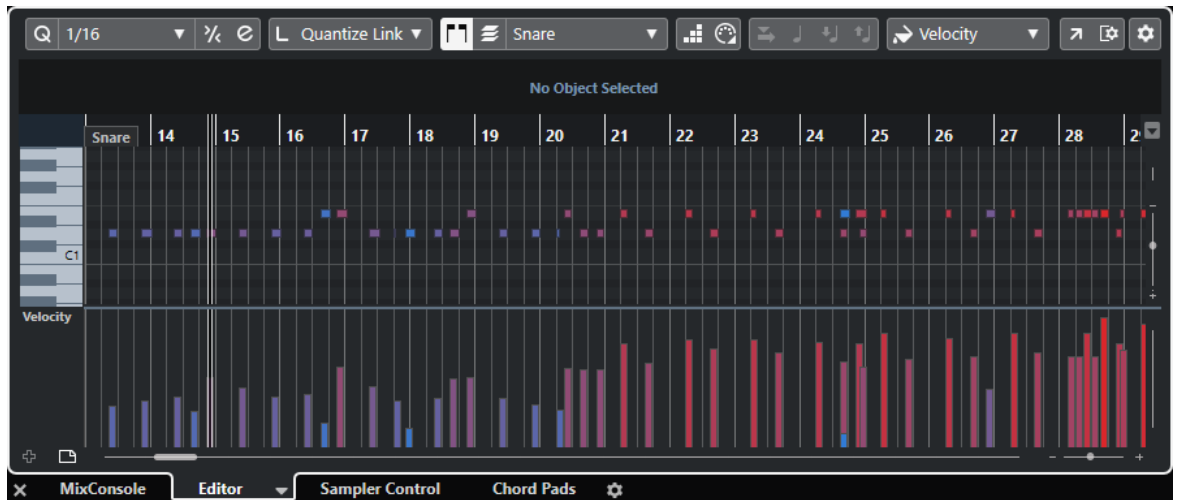
Le permite restaurar los ajustes por defecto del **Inspector**.


## 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** (solo Cubase Elements) 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 50

[Abrir MixConsole en la zona inferior](#) en la página 50

[Abrir el Control de muestreador \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 51

[Abrir el editor de la zona inferior](#) en la página 51

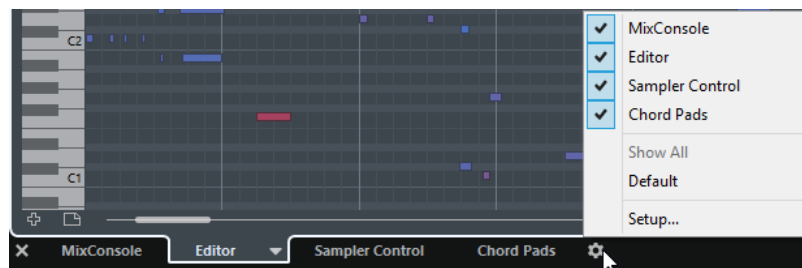
[Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

## Configurar la zona inferior

En la zona inferior se muestran las pestañas **MixConsole**, **Editor**, **Control de muestreador** (solo Cubase Elements) 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 715

## 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 620

[Configurar la zona inferior](#) en la página 49

[Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

## 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 271

[Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

## Abrir el Control de muestreador (solo Cubase Elements)

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 \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 398

[Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

## 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

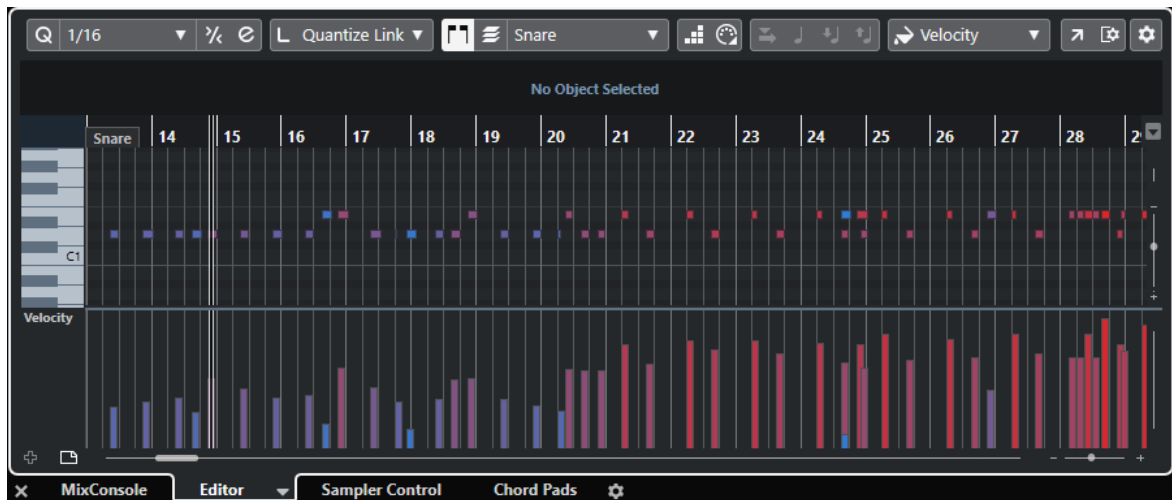
Por defecto, hacer doble clic en un evento/parte de audio o en una parte MIDI en el visor de eventos, o seleccionándola y pulsando **Retorno**, abre el editor correspondiente en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**. Usar un comando de menú abre una ventana de edición aparte. Puede cambiar esto 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 52

[Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

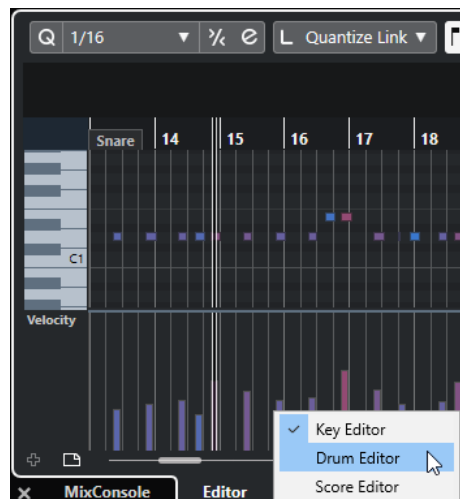
## Seleccionar un editor MIDI diferente

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.

---

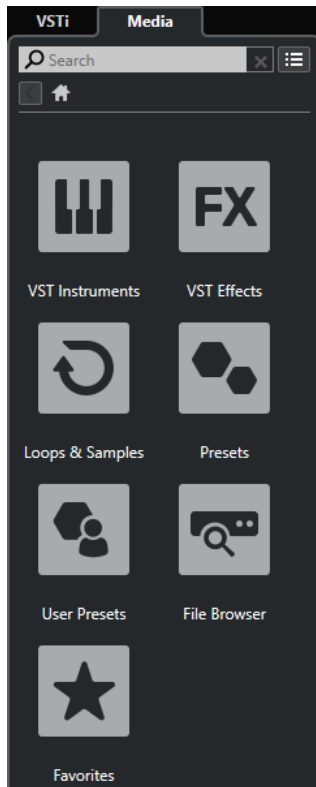
## Zona derecha (no en Cubase LE)

La zona derecha de la ventana de **Proyecto** le permite mostrar el rack de **VSTi** y el rack de **Medios** (no en Cubase LE).

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** y **Medios**.





#### 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 \(no en Cubase LE\)](#) en la página 55

[Rack de medios en la zona derecha \(no en Cubase LE\)](#) en la página 57

[Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

## Abrir el rack VSTi en la zona derecha (no en Cubase LE)

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 \(no en Cubase LE\)](#) en la página 55

[Instrumentos VST](#) en la página 475

[Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

## Rack VSTi en la zona derecha (no en Cubase LE)

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/Ocultar los controles rápidos por defecto para todos los instrumentos cargados.

### Ajustes



Abre el menú de **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 \(no en Cubase LE\)](#) en la página 479

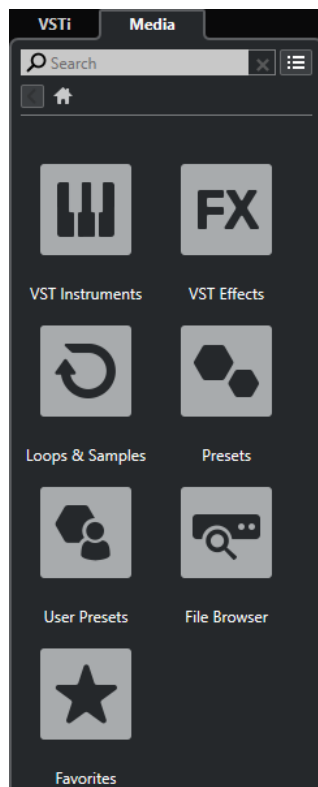
## Abrir el rack de medios en la zona derecha (no en Cubase LE)

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

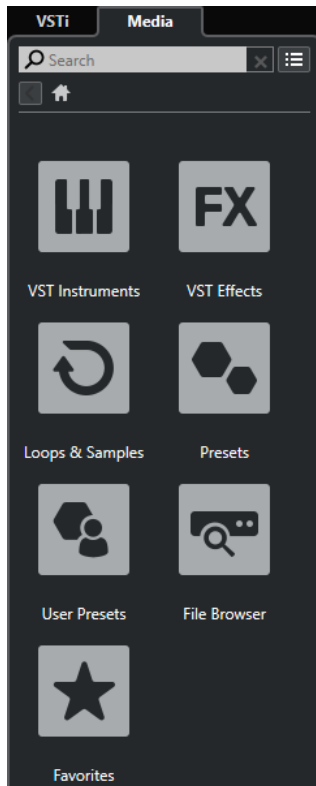
[Rack de medios en la zona derecha \(no en Cubase LE\)](#) en la página 57

[MediaBay y rack de medios](#) en la página 431

[Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

## Rack de medios en la zona derecha (no en Cubase LE)

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, 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**.

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

### 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 \(no en Cubase LE\)](#) en la página 431

[MediaBay y rack de medios](#) en la página 431

## 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
- 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—Colores personalizados**).

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zona de proyecto](#) en la página 31

[Zona izquierda](#) en la página 42

[Zona inferior](#) en la página 48

[Zona derecha \(no en Cubase LE\)](#) en la página 53

[Ventana de proyecto](#) en la página 30

## 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.

---

## 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** 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 60

[Presets de zoom](#) en la página 61

[Zoom en marcadores de ciclo](#) en la página 62

[Historial de zoom](#) en la página 62

[Menú Tipo de rejilla](#) en la página 64

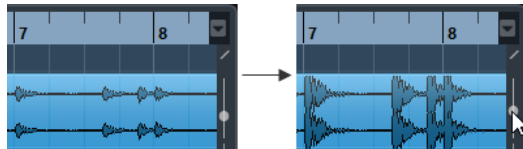
## Zoom en contenidos de audio

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 pistas 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.

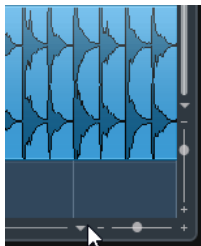
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Submenú Zoom](#) en la página 369

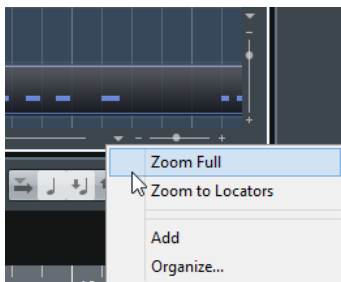
## Presets de zoom

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.

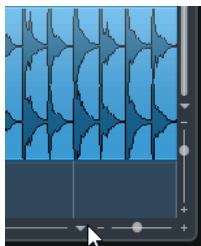
### PRERREQUISITO

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 264

## 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** 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 (solo Cubase Elements)

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 375

## 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**  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 el menú emergente **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**  en la barra de herramientas.

Si selecciona **Compases+Tiempo** 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.

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 63

[Zoom en la ventana de Proyecto](#) en la página 59

[Menú Formato de visualización de la regla](#) en la página 39

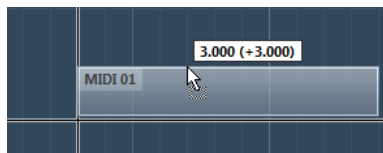
## Cursor con forma de cruz

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.

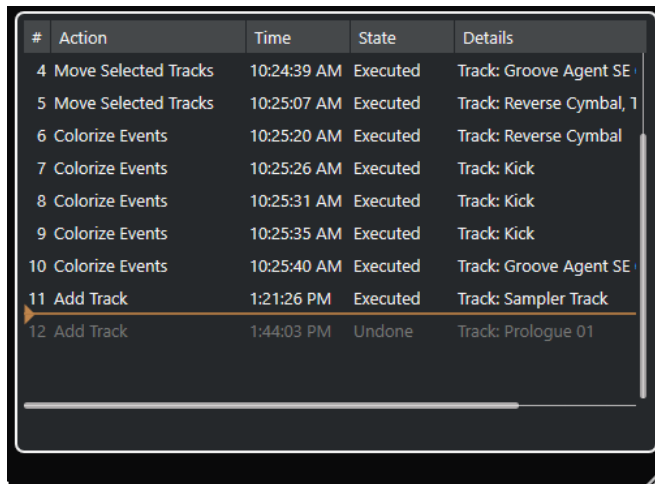
- Cuando la herramienta **Seleccionar**, la herramienta **Dividir**, o cualquier otra herramienta que haga uso de esta función esté seleccionada, el cursor con forma de cruz aparecerá tan pronto mueva el ratón sobre el visor de eventos.
- El cursor con forma de cruz solo está disponible para aquellas 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.

## 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**.



#	Action	Time	State	Details
4	Move Selected Tracks	10:24:39 AM	Executed	Track: Groove Agent SE
5	Move Selected Tracks	10:25:07 AM	Executed	Track: Reverse Cymbal, 1
6	Colorize Events	10:25:20 AM	Executed	Track: Reverse Cymbal
7	Colorize Events	10:25:26 AM	Executed	Track: Kick
8	Colorize Events	10:25:31 AM	Executed	Track: Kick
9	Colorize Events	10:25:35 AM	Executed	Track: Kick
10	Colorize Events	10:25:40 AM	Executed	Track: Groove Agent SE
11	Add Track	1:21:26 PM	Executed	Track: Sampler Track
12	Add Track	1:44:03 PM	Undone	Track: Prologue 01

### 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 procesados de audio aplicados. Sin embargo, le recomendamos los modifique o suprima usando la ventana **Procesado offline directo**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Procesado offline directo](#) en la página 338

## 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**.

### Colorear pistas seleccionadas

Puede colorear pistas seleccionadas.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, deselectione 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 69

[Pestaña Opciones](#) en la página 73

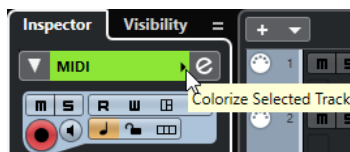
### Colorear pistas individualmente

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 69

[Pestaña Opciones](#) en la página 73

## Asignar colores automáticamente a nuevas pistas

Puede asignar colores automáticamente a pistas nuevas añadidas.

---



**PROCEDIMIENTO**

1. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **Visualización de eventos > Pistas**.
  2. Abra el menú emergente **Modo de asignación automática de colores** y seleccione una de las opciones.
  3. Haga clic en **Aceptar**.
- 

**RESULTADO**

Las nuevas pistas se colorean automáticamente de acuerdo con sus ajustes.

**DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA**

Añada nuevas pistas usando **Añadir pista**  o **Añadir otra pista o usar preset de pista** , en el área de controles globales de pistas de la lista de pistas, o también arrastrando archivos desde el rack de **Medios** hasta el visor de eventos.

**VÍNCULOS RELACIONADOS**

[Visualización de eventos - Pistas](#) en la página 733

## 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 deselectione 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 69  
[Pestaña Opciones](#) en la página 73

## 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** 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 69

[Pestaña Opciones](#) en la página 73

## 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 69

## 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 73

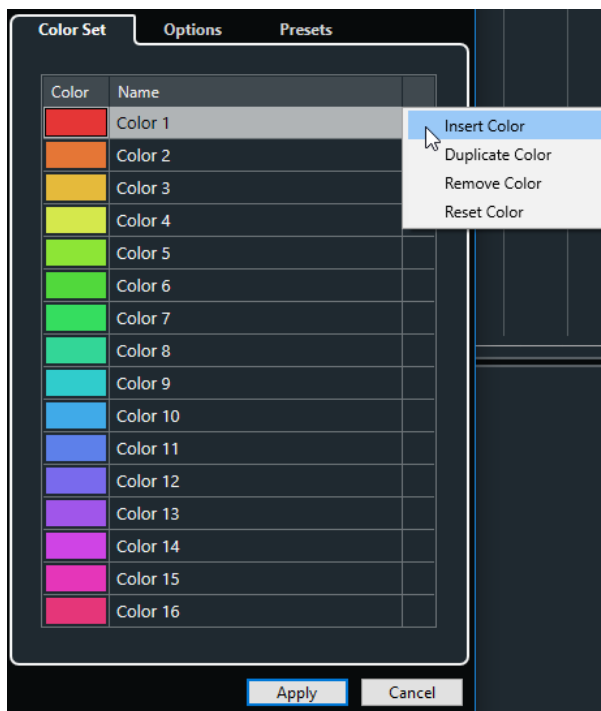
[Pestaña Conjunto de colores](#) en la página 71

[Pestaña Presets](#) en la página 72

[Pestaña Opciones](#) en la página 73

## 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

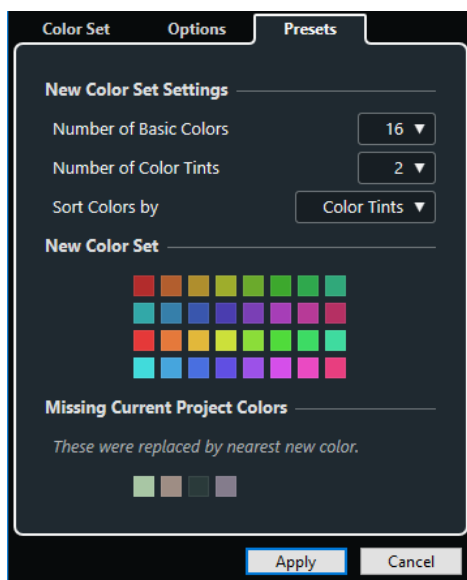
Aplica sus cambios y cierra el diálogo.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Selector de color](#) en la página 73

## 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.

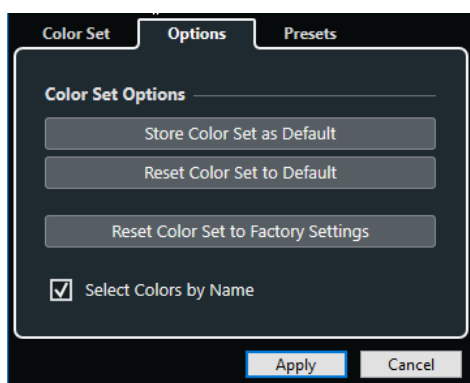
La sección **Colores del proyecto actual no encontrados** muestra qué colores no encontrados se reemplazarán. Mueva el cursor del proyecto sobre el campo de color de un color no encontrado para resaltar el color que se usa para reemplazarlo en la sección **Nuevo conjunto de colores**.

### 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

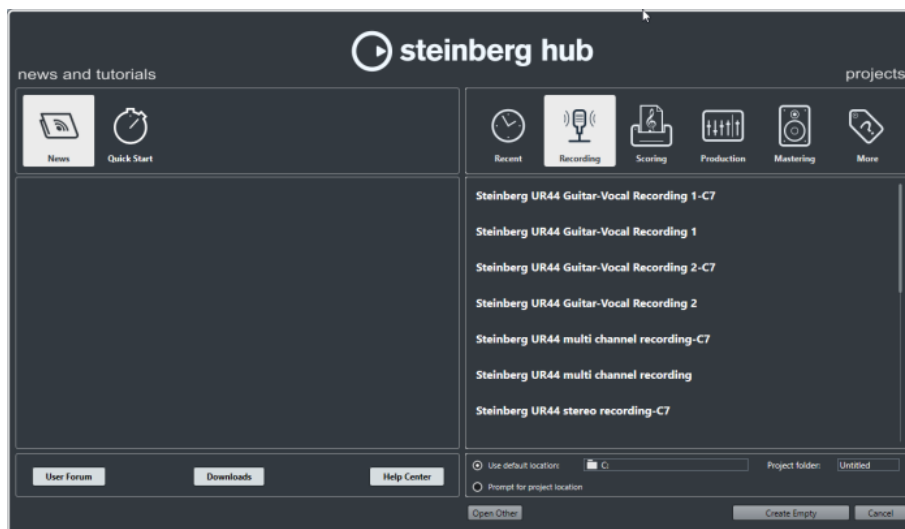
[Presets de buses de entrada y salida](#) en la página 27

## 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 77

## 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**.

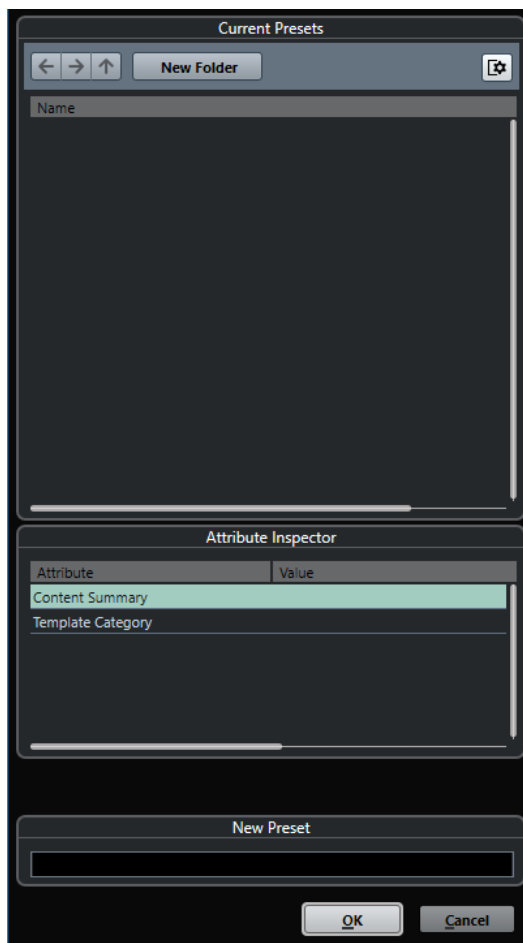
Los proyectos plantilla no se guardan en carpetas de proyectos, y por lo tanto no tienen subcarpetas ni archivos de medios.

- 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.

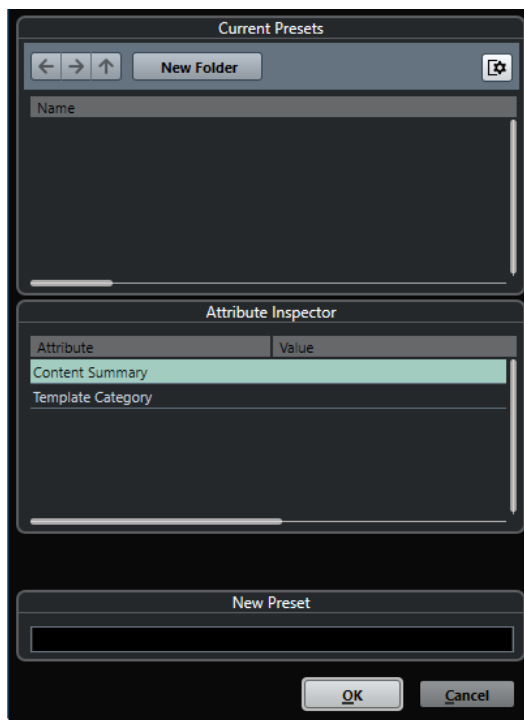
#### PRERREQUISITO

Elimine todos los clips de la **Pool** antes de guardar el proyecto como plantilla. 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

Puede realizar ajustes generales de su proyecto en el diálogo **Configuración de 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**).

The screenshot shows the 'Project Configuration' dialog box with the following settings:

- Project Duration:** Project Start Time: 00:00:00:00, Project Length: 00:10:00:00
- Project Frame Rate:** Project Frame Rate: 30 fps, Get Frame Rate from Video button
- Project Time Displays:** Display Format: Bars+Beats, Display Time Offset: 00:00:00:00, Display Bar Offset: 0
- Record File Format:** Sample Rate: 44.100 kHz, Bit Depth: 24 bit, Record File Type: Wave File
- Project Ownership:** Author: Enter Name, Company: Enter Company
- Other Project Settings:** Stereo Pan Law: Equal Power, Volume Max: +6 dB
- Hermode Tuning:** HMT Type: None, HMT Depth: 100 %

#### 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) (solo Cubase Elements)

Le permite especificar un modo de afinación Hermode de notas MIDI.

### Profundidad HMT (solo MIDI) (solo Cubase Elements)

Le permite especificar el grado general de reafinación.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Página Sistema de audio VST](#) en la página 15

[Grabar - Audio](#) en la página 739

## 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.
- 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

[Activar proyectos](#) en la página 84

## 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** .

## 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 25

## 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-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.

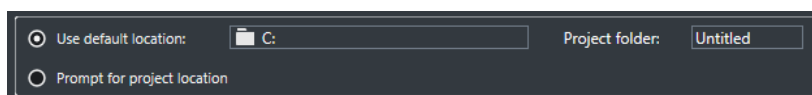
## Elegir una ubicación del proyecto

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 87

[Copias de seguridad de proyectos](#) en la página 88

## 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 ajustes 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

Este diálogo 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 procesamiento 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.

# 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.

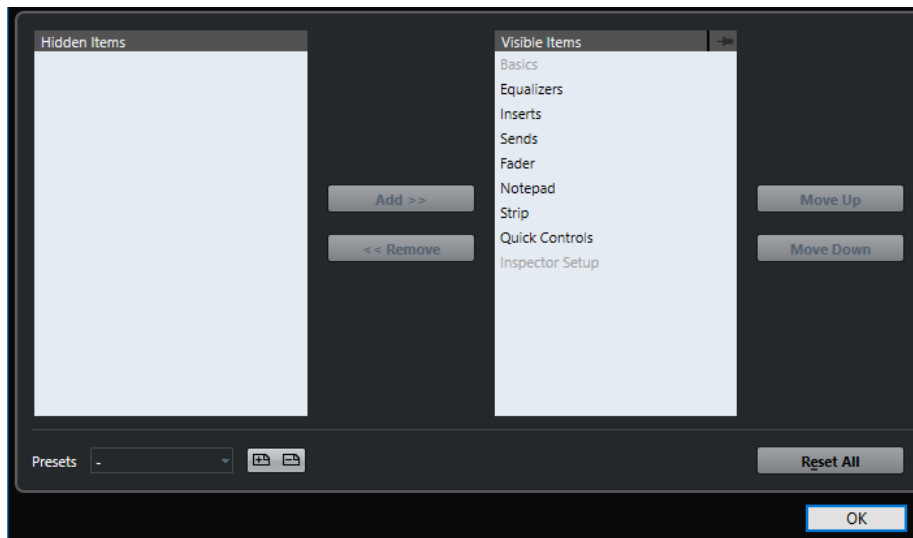


## Diálogo Ajustes del inspector de pista

Para cada tipo de pista puede configurar 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

Si activa **Anclar** haciendo clic en la columna de una sección, se ancla el estado abierto/cerrado de la sección del **Inspector**.

### 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.

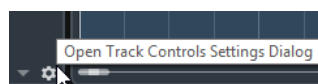
### Inicializar todo

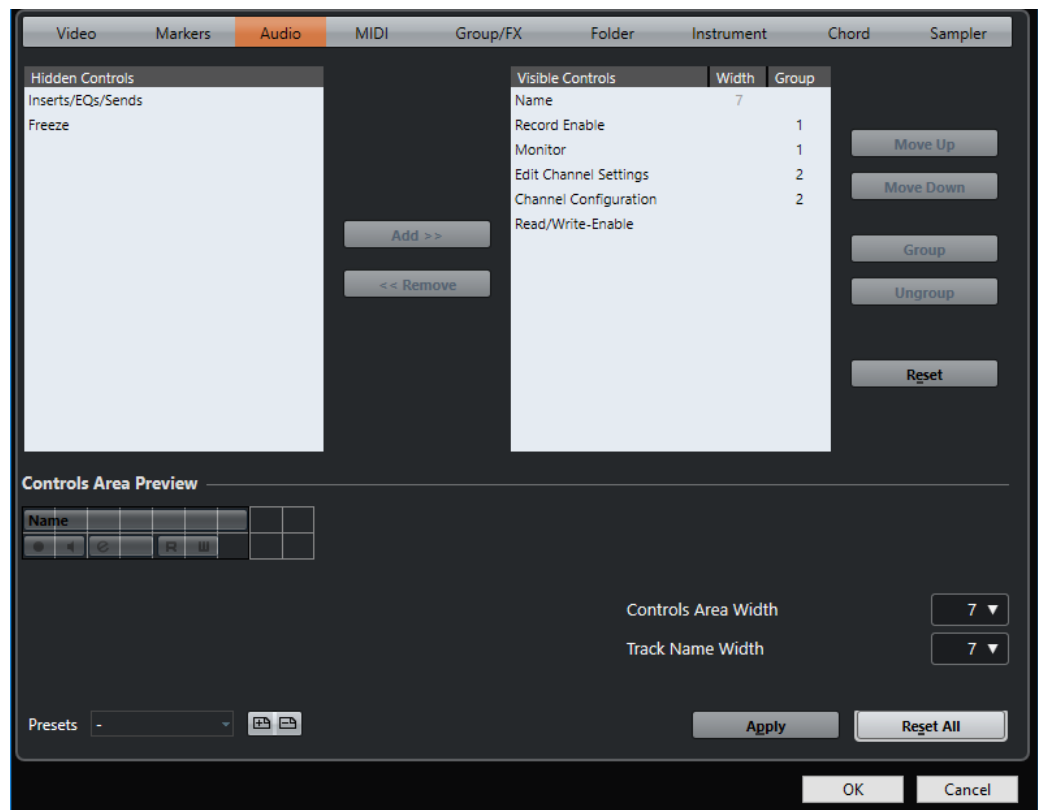
Le permite restaurar los ajustes por defecto del **Inspector**.

## Diálogo Ajustes de controles de pista

Para cada tipo de pista puede configurar qué controles 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.

- 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.

### **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.

### **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.

### **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.

## **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

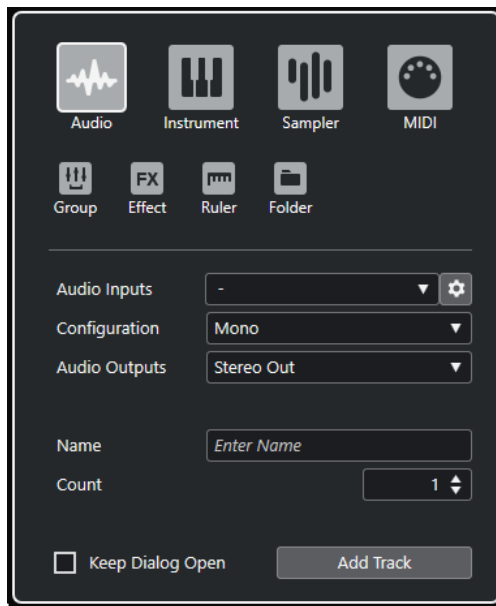
[Diálogo Añadir pista – Audio](#) en la página 92

## **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**.
- Haga clic derecho en un área vacía de la lista de pistas y seleccione **Añadir pista de audio**.
- Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Audio**.



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 o estéreo.

#### 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.

#### 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.

#### 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 24

## 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.

### 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



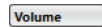
Enruta señales de entrada a la salida seleccionada.

### 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

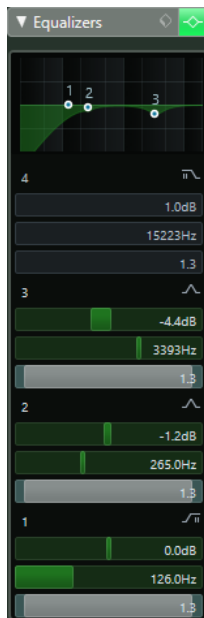


Le permite especificar el bus de salida de la pista.

## Secciones del Inspector de pistas de audio

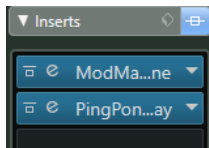
Aparte de los ajustes de pista básicos que siempre se muestran, las pistas de audio también ofrecen otras secciones en el **Inspector** que dependen del tipo de pista específico.

### Ecuadores



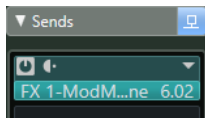
Le permite ajustar los EQs de la pista. Puede tener hasta cuatro bandas de ecualización para cada pista.

## Inserciones



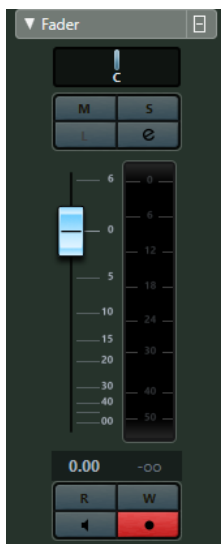
Le permite añadir efectos de inserción a la pista.

## Envíos



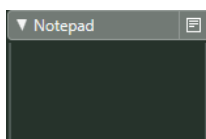
Le permite enrutar la pista a uno o varios canales de FX.

## Fader



Muestra un duplicado del canal de **MixConsole** correspondiente.

## Bloc de notas



Le permite introducir notas acerca de la pista.



### Habilitar grabación



Activa la pista para la grabación.

### Monitor



Enruta señales de entrada a la salida seleccionada.

### 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.

### Configuración de canal



Muestra la configuración de canal de la pista.

### Congelar canal



Abre un diálogo que le permite ajustar el tiempo de **Duración de cola** en segundos.

## 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

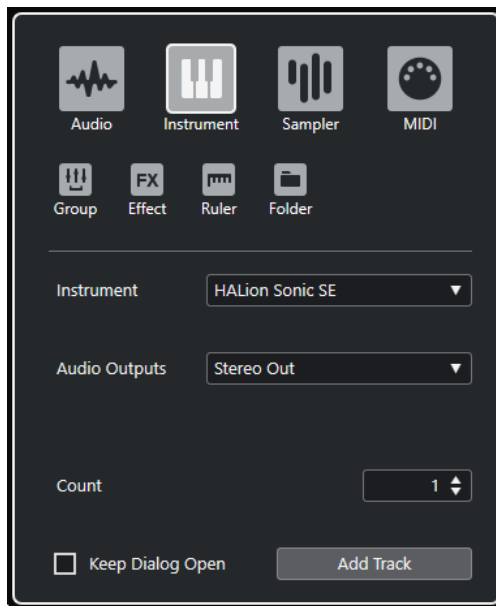
[Diálogo Añadir pista – Instrumento](#) en la página 98

## 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**.
- Haga clic derecho en un área vacía de la lista de pistas y seleccione **Añadir pista de instrumento**.
- Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Instrumento**.



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.

#### **Mantener el diálogo abierto**

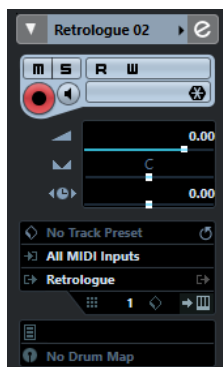
Active esto para mantener el diálogo abierto después de hacer clic en **Añadir pista**. Esto le permite hacer clic en la página de otro tipo de pista para configurar y añadir más pistas.

#### **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.

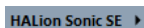
## **Inspector de pista de instrumento**

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.

### 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**).

### 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.

### 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



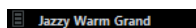
Este control solo está disponible si el instrumento tiene más de una salida. Le permite activar una o más salidas del instrumento.

### Editar instrumento



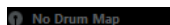
Le permite abrir el panel de instrumento.

### Programas



Le permite seleccionar un programa.

### Drum Maps

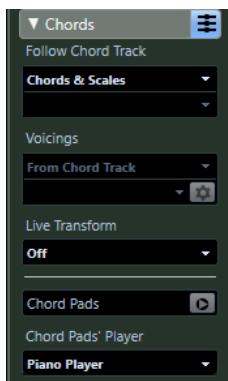


Le permite seleccionar un drum map para la pista.

## Secciones del Inspector de pistas de instrumento

Aparte de los ajustes de pista básicos que siempre se muestran, las pistas de instrumento también ofrecen otras secciones en el **Inspector**.

### Acordes



Le permite especificar cómo la pista sigue a la pista de acordes.

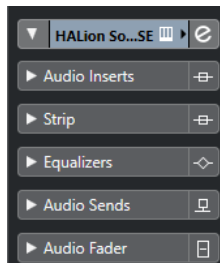


## Parámetros MIDI



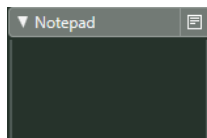
Le permite transponer o ajustar la velocidad de los eventos de pistas MIDI en tiempo real durante la reproducción.

## Sección de instrumento



Muestra los controles relacionados con audio, del instrumento.

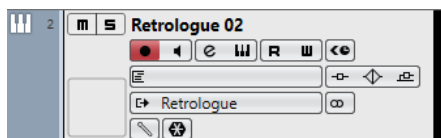
## Bloc de notas



Le permite introducir notas acerca de la pista.

## Controles de pista de instrumento

La lista de pistas de las pistas de instrumento contiene controles y parámetros que le permiten editar su pista de instrumento.



### Enmudecer



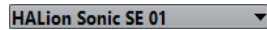
Enmudece la pista.

### Solo



Pone la pista en modo solo.

### Nombre de pista



Haga doble clic para renombrar la pista.

### Habilitar grabación



Activa la pista para la grabación.

### Monitor



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.

### Editar instrumento



Le permite abrir el panel de instrumento.

### Leer automatización



Le permite leer la automatización de pista.

### Escribir automatización



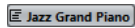
Le permite escribir la automatización de pista.

### 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.

### Bypass inserciones



Omite las inserciones de la pista.

### Bypass de EQ



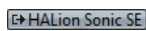
Omite los ecualizadores de la pista.

### Bypass envíos



Omite los envíos de la pista.

### Instrumento



Le permite seleccionar un instrumento.

### Configuración de canal



Muestra la configuración de canal de la pista.

### Drum Map



Le permite seleccionar un drum map para la pista.

### Congelar canal



Abre un diálogo que le permite ajustar el tiempo de **Duración de cola** en segundos.

## Pistas de muestreador (solo Cubase Elements)

Puede usar 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 104


[Crear pistas de muestreador](#) en la página 399

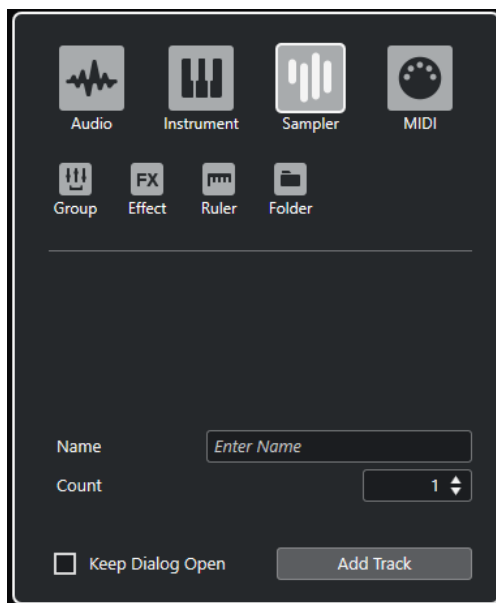
[Control de muestreador](#) en la página 399

## 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**.
- Haga clic derecho en un área vacía de la lista de pistas y seleccione **Añadir pista de muestreador**.
- Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Muestreador**.



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

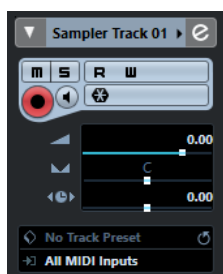
Active esto para mantener el diálogo abierto después de hacer clic en **Añadir pista**. Esto le permite hacer clic en la página de otro tipo de pista para configurar y añadir más pistas.

### 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.

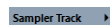
## Inspector de pista de muestreador

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.

### 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**).

### 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

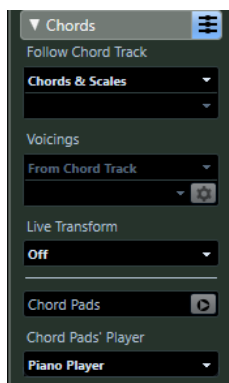


Le permite especificar el bus de entrada de la pista.

## Secciones del inspector de pistas de muestreador

Aparte de los ajustes de pista básicos que siempre se muestran, las pistas de muestreador también ofrecen otras secciones en el **Inspector**.

### Acordes



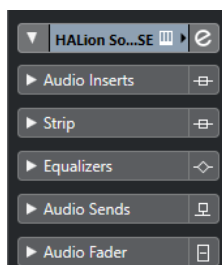
Le permite especificar cómo la pista sigue a la pista de acordes.

## Parámetros MIDI



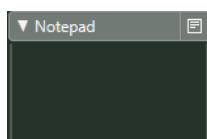
Le permite transponer o ajustar la velocidad de los eventos de pistas MIDI en tiempo real durante la reproducción.

## Sección de instrumento



Muestra los controles relacionados con audio, de la pista de muestreador.

## Bloc de notas



Le permite introducir notas acerca de la pista.

## Controles de pista de muestreador

La lista de pistas de las pistas de muestreador contiene controles y parámetros que le permiten editar su pista de muestreador.



### Enmudecer



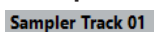
Enmudece la pista.

### Solo



Pone la pista en modo solo.

### Nombre de pista



Haga doble clic para renombrar la pista.

#### Habilitar grabación



Activa la pista para la grabación.

#### Monitor



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.

#### Abrir/Cerrar muestreador

Abre/Cierra el **Control de muestreador** en la zona inferior.

#### Leer automatización



Le permite leer la automatización de pista.

#### Escribir automatización



Le permite escribir la automatización de pista.

#### Compensación de latencia ASIO



Mueve todos los eventos grabados en la pista una cantidad igual a la latencia actual.

#### 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.

## 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

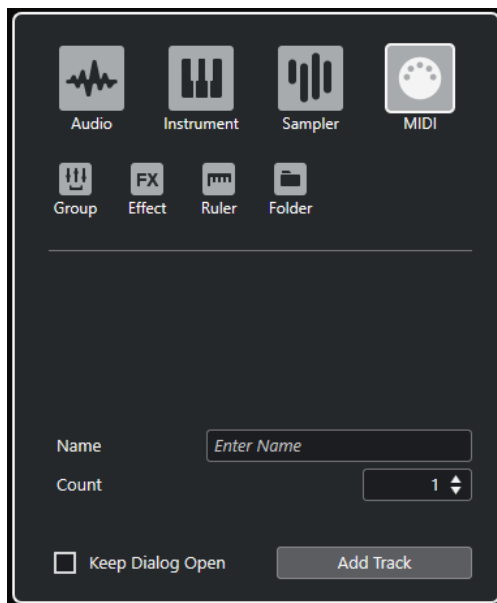
[Diálogo Añadir pista – MIDI](#) en la página 109

## 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**.
- Haga clic derecho en un área vacía de la lista de pistas y seleccione **Añadir pista MIDI**.
- Seleccione **Proyecto > Añadir pista > MIDI**.



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.

### 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

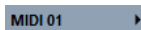
El **Inspector** de pistas MIDI contiene controles y parámetros que le permiten controlar su pista MIDI. Estos afectan a los eventos MIDI en tiempo real, en la reproducción, por ejemplo.





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.

### 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**).

### 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



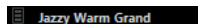
Le permite abrir el panel de instrumento.

### Selector de banco



Le permite establecer un mensaje de selección de banco que se envía a su dispositivo MIDI.

### Programas



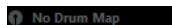
Le permite seleccionar un programa.

### Selector de programa



Le permite establecer un mensaje de cambio de programa que se envía a su dispositivo MIDI.

### Drum Maps

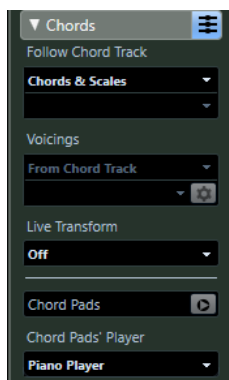


Le permite seleccionar un drum map para la pista.

## Secciones del Inspector de pistas MIDI

Aparte de los ajustes de pista básicos que siempre se muestran, las pistas MIDI también ofrecen otras secciones en el **Inspector**.

## Acordes



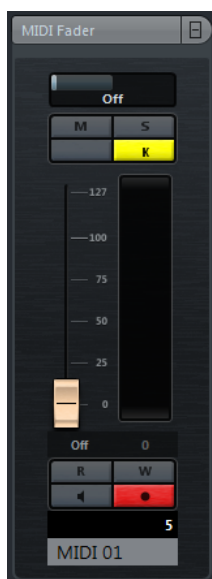
Le permite especificar cómo la pista sigue a la pista de acordes.

## Parámetros MIDI



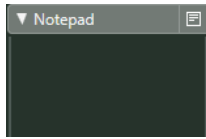
Le permite transponer o ajustar la velocidad de los eventos de pistas MIDI en tiempo real durante la reproducción.

## Sección de fader MIDI



Muestra un duplicado del canal de **MixConsole** correspondiente.

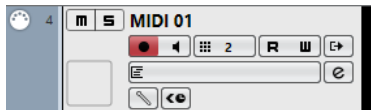
## Bloc de notas



Le permite introducir notas acerca de la pista.

## Controles de pista MIDI

La lista de pistas de las pistas MIDI contiene controles y parámetros que le permiten editar su pista MIDI.



La lista de pistas de pistas MIDI contiene los siguientes controles:

### Enmudecer



Enmudece la pista.

### Solo



Pone la pista en modo solo.

### Nombre de pista



Haga doble clic para renombrar la pista.

### Habilitar grabación



Activa la pista para la grabación.

### Monitor



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**).

### Canal



Le permite especificar el canal MIDI.

### Leer automatización



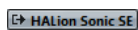
Le permite leer la automatización de pista.

### Escribir automatización



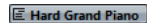
Le permite escribir la automatización de pista.

### Salida



Le permite especificar la salida de la pista.

### Programas



Le permite seleccionar un programa.

### Editar configuraciones de canal



Abre la ventana **Configuraciones de canal** de la pista.

### Drum Map



Le permite seleccionar un drum map para la pista.

### Compensación de latencia ASIO



Mueve todos los eventos grabados en la pista una cantidad igual a la latencia actual.

## 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

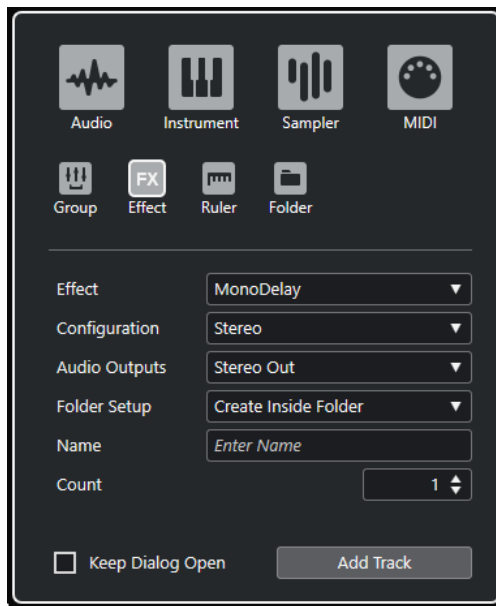
[Diálogo Añadir pista – Efecto](#) en la página 114

## 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**.
- Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Efecto**.



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 o estéreo.

#### **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.

#### **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 326

[Añadir canales FX a canales seleccionados](#) en la página 326

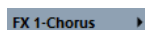
## **Inspector de pista de canal FX**

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.

### Volumen



Le permite ajustar el nivel del sonido de la pista.

### Pan



Le permite ajustar el panorama de la pista.

### Enrutado de salida

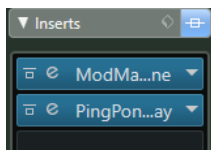


Le permite especificar el bus de salida de la pista.

## Secciones del Inspector de pista de canal FX

Aparte de los ajustes de pista básicos que siempre se muestran, las pistas de canal FX ofrecen otras secciones en el **Inspector**.

## Inserciones



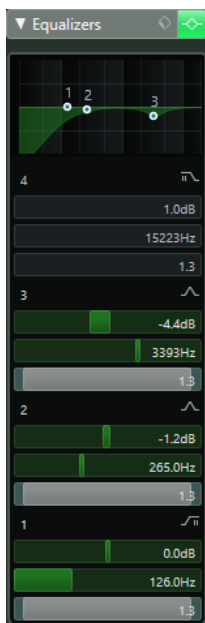
Le permite añadir efectos de inserción a la pista.

## Strip



Le permite configurar los módulos de channel strip.

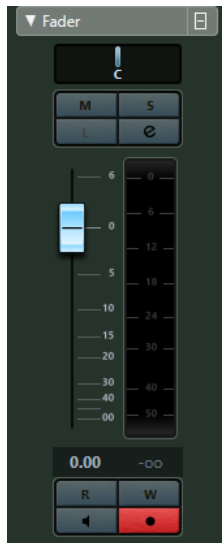
## Ecuiladores



Le permite ajustar los EQs de la pista. Puede tener hasta cuatro bandas de ecualización para cada pista.

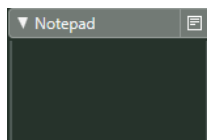


## Fader



Muestra un duplicado del canal de **MixConsole** correspondiente.

## Bloc de notas



Le permite introducir notas acerca de la pista.

## Controles de pista de canal FX

La lista de pistas de las pistas de canal de FX contiene controles y parámetros que le permiten editar los ajustes del efecto.



### Nombre de pista

**FX 2-MonoDelay**

Haga doble clic para renombrar la pista.

### Editar configuraciones de canal

**E**

Abre la ventana **Configuraciones de canal** de la pista.

### Enmudecer

**M**

Enmudece la pista.

### Solo

**S**

Pone la pista en modo solo.

### Leer automatización

**R**

Le permite leer la automatización de pista.

#### Escribir automatización



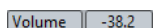
Le permite escribir la automatización de pista.

#### Enmudecer automatización



Desactiva la función de leer automatización del parámetro seleccionado.

#### Parámetro de automatización



Le permite seleccionar un parámetro para la automatización.

#### Bypass inserciones



Omite las inserciones de la pista.

#### Bypass de EQ



Omite los ecualizadores de la pista.

#### Configuración de canal



Muestra la configuración de canal de la pista.

## 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

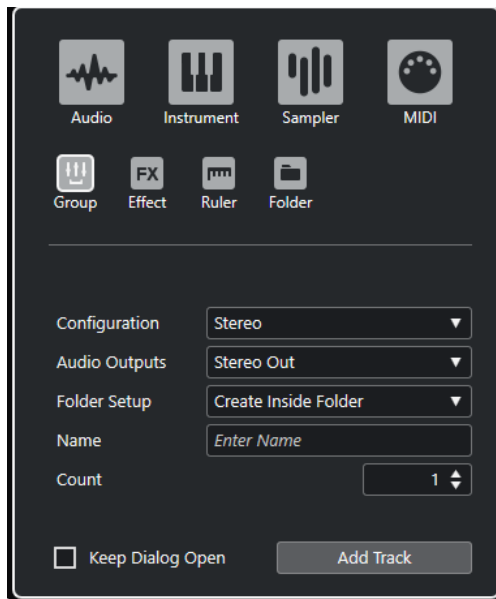
[Diálogo Añadir pista – Canal de grupo](#) en la página 119

## 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**.
- Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Grupo**.



Están disponibles los siguientes ajustes:

#### Configuración

Le permite ajustar la configuración del canal. Las pistas relacionadas con audio se pueden configurar como pistas mono o estéreo.

#### 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.

#### 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



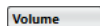
Le permite leer la automatización de pista.

### Escribir automatización



Le permite escribir la automatización de pista.

### Volumen



Le permite ajustar el nivel del sonido de la pista.

### Pan



Le permite ajustar el panorama de la pista.

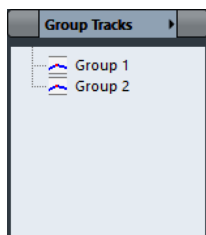
### Enrutado de salida



Le permite especificar el bus de salida de la pista.

### NOTA

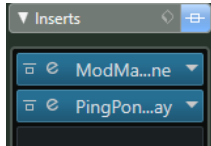
Cuando selecciona la pista de carpeta de grupo en su lugar, el **Inspector** muestra la carpeta y los canales de grupo que contiene. Puede hacer clic sobre uno de los canales de grupo mostrados en la carpeta, para que el **Inspector** muestre los ajustes de ese canal de grupo.



## Secciones del inspector de pistas de canal de grupo

Aparte de los ajustes de pista básicos que siempre se muestran, las pistas de canal de grupo también ofrecen otras secciones en el **Inspector**.

### Inserciones



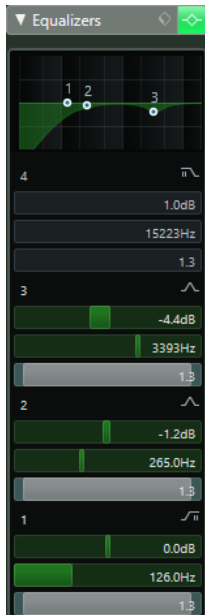
Le permite añadir efectos de inserción a la pista.

### Strip



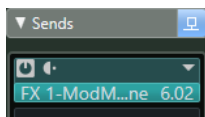
Le permite configurar los módulos de channel strip.

### Ecuadores



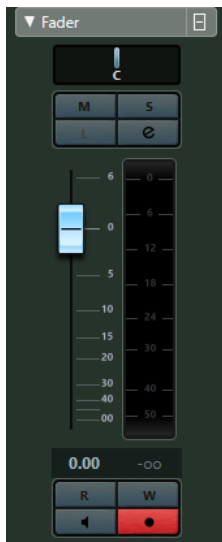
Le permite ajustar los EQs de la pista. Puede tener hasta cuatro bandas de ecualización para cada pista.

## Envíos



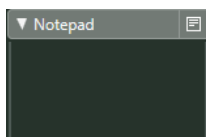
Le permite enrutar la pista a uno o varios canales de FX.

## Fader



Muestra un duplicado del canal de **MixConsole** correspondiente.

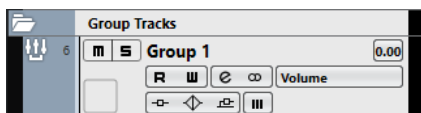
## Bloc de notas



Le permite introducir notas acerca de la pista.

## Controles de pista de canal de grupo

La lista de pistas de la pista de canal de grupo contiene controles y parámetros que le permiten editar los ajustes del grupo.



### Nombre de pista



Haga doble clic para renombrar la pista.

### 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



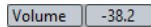
Le permite escribir la automatización de pista.

#### Enmudecer automatización



Desactiva la función de leer automatización del parámetro seleccionado.

#### Parámetro de automatización



Le permite seleccionar un parámetro para la automatización.

#### 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.

#### Configuración de canal



Muestra la configuración de canal de la pista.

## 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

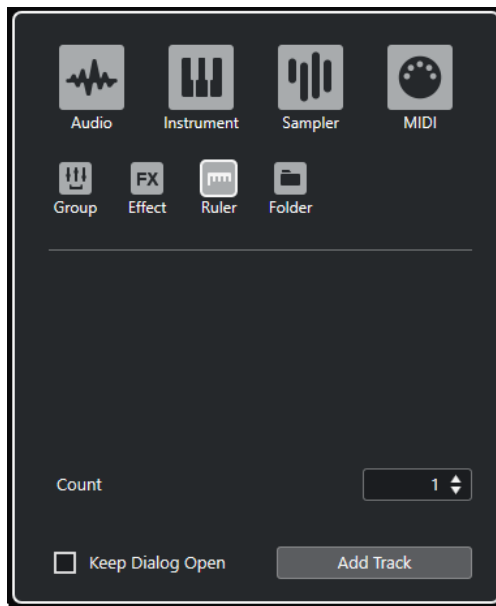
[Diálogo Añadir pista – Regla](#) en la página 124

## 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**.
- Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Regla**.



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.

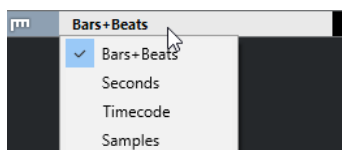
#### Añadir pista

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.

### 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 126

## 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**.
- Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Carpeta**.



Están disponibles los siguientes ajustes:

### Número

Le permite introducir el número de pistas que quiere añadir.

### Mantener el diálogo abierto

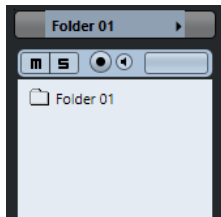
Active esto para mantener el diálogo abierto después de hacer clic en **Añadir pista**. Esto le permite hacer clic en la página de otro tipo de pista para configurar y añadir más pistas.

### 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



Enruta señales de entrada a la salida seleccionada.

## 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



Enruta señales de entrada a la salida seleccionada.


## Otras pistas

Algunos tipos de pista solo se pueden añadir una vez.

- Pista de arreglos
- Pista de acordes
- Pista de marcadores
- Pista de video

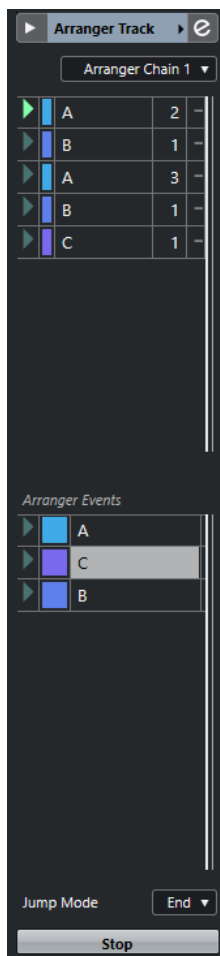
## Pista de arreglos

Puede usar la pista de arreglos para organizar su proyecto, marcando secciones del mismo y determinando en qué orden se reproducen.

- Para añadir la pista de arreglos a su proyecto, haga clic en **Añadir otra pista o usar preset de pista**  en el área de controles de pista globales de la lista de pistas, y seleccione **Añadir pista de 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

Arranger Track ▶

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

Arranger Chain 1 ▼

Le permite seleccionar la cadena de arreglos activa, renombrarla, crear una nueva, duplicarla o aplanarla.

### Cadena de arreglos actual

Current Arranger Chain

Muestra la cadena de arreglos actual.

### Eventos de arreglos

Arranger Events

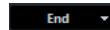
Lista todos los eventos de arreglos de su proyecto. Haga clic en la flecha de un evento de arreglo para reproducirlo e iniciar el modo de directo.

#### Detener



Le permite detener el modo de directo.

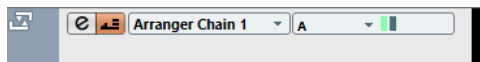
#### Modo de salto



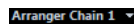
Le permite definir durante cuánto tiempo se reproduce el evento de arreglo activo antes de saltar al siguiente.

## 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.


#### Abrir editor de arreglos



Abre el **Editor de arreglos** de la pista.

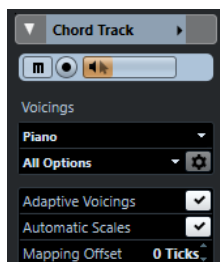
## Pista de acordes

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 la pista de acordes a su proyecto, haga clic en **Añadir otra pista o usar preset de pista**  en el área de controles de pista globales de la lista de pistas, y seleccione **Añadir pista de acordes**.

## 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

Chord Track ▶

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.

### Biblioteca de voicings

Piano ▼

Le permite configurar una biblioteca de voicings para la pista.

### Subconjunto de biblioteca de voicings

Rock/Easy Jazz ▼

Le permite seleccionar un subconjunto de biblioteca.

### Configurar parámetros de voicing



Le permite configurar sus propios parámetros de voicings para un esquema de voicing específico.

### Voicings adaptativos

Adaptive Voicings

Si esta opción está activada, los voicings se establecen automáticamente.

### Escalas automáticas

Automatic Scales

Si esta opción está activada, el programa crea eventos de escala automáticamente.

### Desplazamiento

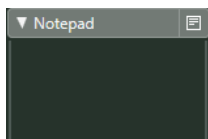
Mapping Offset 0 Ticks

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).

## Secciones del Inspector de la pista de acordes

Aparte de los ajustes de pista básicos que siempre se muestran, la pista de acordes también ofrece otras secciones en el **Inspector**.

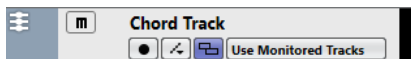
## Bloc de notas



Le permite introducir notas acerca de la pista.

## 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.



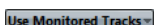
La lista de pistas de la pista de acordes contiene los siguientes controles:

### Enmudecer pista de acordes



Enmudece la pista.

### Seleccionar pista para la escucha



Le permite seleccionar una pista para oír los eventos de acorde.

### Habilitar grabación



Activa la pista para la grabación.

### 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.

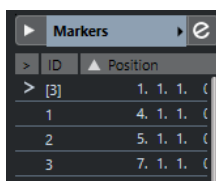
## Pista de marcadores

Puede usar la pista de marcadores para añadir y editar marcadores que le ayuden a encontrar determinadas posiciones rápidamente.

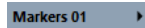
- Para añadir la pista de marcadores a su proyecto, haga clic en **Añadir otra pista o usar preset de pista** ▾, en el área de controles de pista globales de la lista de pistas, y seleccione **Añadir pista de marcadores**.

## 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



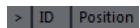
Le permite colorear la pista seleccionada.

### 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.

## Controles de la pista de marcadores

La lista de pistas de la pista de marcadores contiene controles y parámetros que le permiten editar la pista de marcadores.



### Nombre de pista



Haga doble clic para renombrar la pista.

### 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.

### Añadir marcador



Le permite añadir un marcador de posición en la posición del cursor de proyecto.

### Añadir marcador de ciclo




Le permite añadir un marcador de ciclo en la posición del cursor de proyecto.

## Pista de video

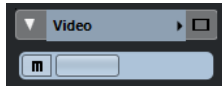
Puede usar la pista de video para reproducir eventos de video. Los archivos de video se muestran como eventos/clips en la pista de video, con imágenes en miniatura representando los fotogramas de la película.



- Para añadir una pista de video a su proyecto, haga clic en **Añadir otra pista o usar preset de pista** , en el área de controles de pista globales de la lista de pistas, y seleccione **Añadir pista de 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

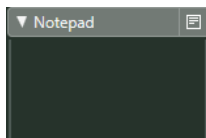


Enmudece la pista.

## Secciones del inspector de la pista de video

Aparte de los ajustes de pista básicos que siempre se muestran, la pista de video también proporciona otra sección en el **Inspector**.

### Bloc de notas



Le permite introducir notas acerca de la pista.

## 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.

# 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**. Este diálogo solo está disponible en tipos de pista que se pueden añadir más de una 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 el tipo de pista y configure las opciones de acuerdo con sus necesidades.
3. Haga clic en **Añadir pista**.

---

### RESULTADO


La nueva pista se añade al proyecto debajo de la pista seleccionada.

## Añadir otras pistas

La pista de arreglos, la pista de acorde, la pista de marcadores y la pista de video pertenecen a la categoría de otras pistas. Solo se pueden añadir una vez.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir otra pista o usar preset de pista** .
2. Seleccione el tipo de pista en el submenú.

---

### RESULTADO


Se añade la nueva pista al proyecto debajo de la pista seleccionada.

## 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 **Añadir otra pista o 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 146

## 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 431

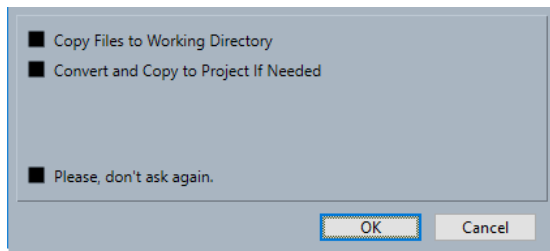
[Rack de medios en la zona derecha \(no en Cubase LE\)](#) en la página 431

[Diálogo Opciones de importación](#) en la página 136

## Diálogo Opciones de importación

El diálogo **Opciones de importación** le permite especificar cómo se importan los archivos de audio a su proyecto.

- Se abre el diálogo de **Opciones de importación** si arrastra varios archivos de audio a la lista de pistas.



#### **Copiar archivo al directorio de trabajo/Copiar archivos al directorio de trabajo**

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 la configuración del proyecto/Convertir y copiar al proyecto si es necesario**

Convierte el archivo importado si la frecuencia de muestreo o la profundidad de bits difieren de los ajustes del diálogo **Configuración de proyecto**.

#### **Por favor, 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**).

## **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**.
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

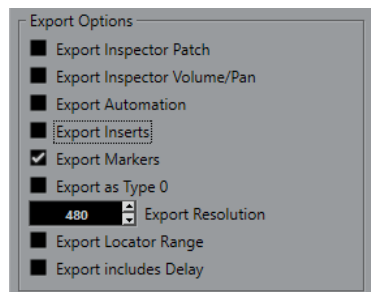
[Diálogo Opciones de exportación de archivos MIDI](#) en la página 138

[Fusionar eventos MIDI en una nueva parte](#) en la página 525

## 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. Solo Cubase Elements: 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.

Incluye modificadores 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 464

[Marcadores](#) en la página 263

[Parámetros de pista MIDI](#) en la página 511

[Fusionar eventos MIDI en una nueva parte](#) en la página 525

[Opciones de exportación](#) en la página 736

## 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

Puede configurar los ajustes de **Modo de asignación automática de colores** para controlar qué colores se usan para las nuevas pistas.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición > Preferencias**.
  2. Abra la página **Visualización de eventos** y seleccione **Pistas**.
  3. Abra el menú emergente **Modo de asignación automática de colores** y seleccione una opción.
  4. Haga clic en **Aceptar**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Colorear pistas individualmente](#) en la página 67

## 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.

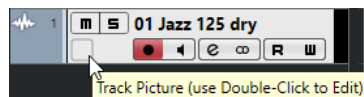
#### PRERREQUISITO

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 140

## 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

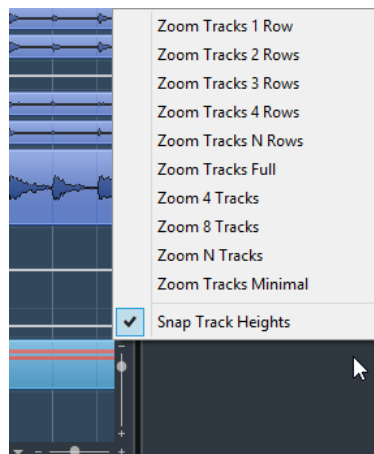
[Menú de zoom de pista](#) en la página 142

[Diálogo Ajustes de controles de pista](#) en la página 90

## Menú de zoom de pista

El menú 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 de zoom de pista en la esquina inferior derecha de la ventana de **Proyecto**, haga clic en el botón 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 725

[Desplazar hasta la pista seleccionada](#) en la página 728

[Seleccionar canal/pista si Solo está activado](#) en la página 728

[Seleccionar canal/pista si ventana de Configuraciones de canal está abierta](#) en la página 728

## 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 (solo Cubase Elements)

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 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.

---

## 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.
- 

## 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**  
Oculto 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**).

---

## 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**.

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 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 Ecuilización
- Volumen y panorama

### 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 (no en Cubase LE).

Al crear presets de pista MIDI puede incluir tanto el canal como el parche.

Se guardan los siguientes datos en los presets de pista MIDI:

- Parámetros MIDI (Transposición, etc.)
- Salida y canal o cambio de programa
- 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.

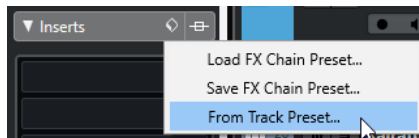
## Cargar presets de pistas

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 146

## 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
- Efectos de inserción MIDI
- Parámetros de pista MIDI
- 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
- Parámetros de pista MIDI
- Ajustes de color

## Crear un preset de pista de muestreador (solo Cubase Elements)

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 muestreador se guardan dentro de la carpeta de la aplicación, en la carpeta de presets de pista de muestreador.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear un preset de pista](#) en la página 147

## Cargar presets de pista, de VST o de pista de muestreador

Puede aplicar presets de pista, de VST o de pista de muestreador 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 456

# 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 153

[Eventos MIDI](#) en la página 154

## 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 30

[Editor de muestras](#) en la página 359

[Archivos de audio y clips de audio](#) en la página 152

[Métodos básicos de grabación](#) en la página 204

## 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 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 204

[Importar archivos de audio](#) en la página 222

[Importar pistas de CD de audio](#) en la página 225

[Importar audio de archivos de video](#) en la página 227

[MediaBay y rack de medios](#) en la página 431

[Editor de partes de audio](#) en la página 388

[Editor de muestras](#) en la página 359

## 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 242

## 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 412

[Regiones de audio](#) en la página 153

[Reemplazar clips en eventos](#) en la página 153

## 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 418

## 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 412

[Lista de regiones](#) en la página 371

## 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 372

## 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 30

[Editor de teclas](#) en la página 550

[Editor de percusión](#) en la página 583

[Editor de partituras](#) en la página 569

[Métodos básicos de grabación](#) en la página 204

## 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 dépositelo 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 204

[Importar archivos MIDI](#) en la página 230

[Editores MIDI](#) en la página 534

[MediaBay y rack de medios](#) en la página 431

## Partes

Las partes son contenedores de eventos de audio o MIDI, y de pistas.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Partes de audio](#) en la página 155

[Partes MIDI](#) en la página 155

[Partes de carpeta](#) en la página 156

## 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**, 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

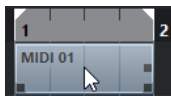
[Editor de partes de audio](#) en la página 388

## 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**, 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 535

## 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 729

## 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 se usa el bus **Main Mix** (mezcla principal).

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

[Sección Preescuchar](#) en la página 452

## 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 32

## 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 32

## 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 **Proyecto**.

**Invertir**

Invierte la selección. Se deselectan 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 empiezan a la izquierda del cursor de proyecto.

**Desde el cursor hasta el final**

Selecciona todos los eventos que finalizan 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 169

[Edición de rangos](#) en la página 370

## 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 32

## 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.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Desplazar eventos con la herramienta Seleccionar](#) en la página 159

[Desplazar eventos con los botones de empujar](#) en la página 160

[Submenú Desplazar a](#) en la página 160


[Desplazar eventos a través de la línea de información](#) en la página 161

## 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 32

## 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.

---

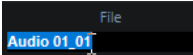
### RESULTADO

El evento se mueve el valor establecido.

## 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 la herramienta **Seleccionar**, **Trim** o **Arrastrar**.

---

### IMPORTANTE

Al redimensionar eventos no se tienen en cuenta los datos de automatización.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar normal](#) en la página 161

[Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar con desplazamiento del contenido](#) en la página 162

[Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar con alteración de la duración](#) en la página 162

[Redimensionar eventos con la herramienta Recortar](#) en la página 163

[Redimensionar eventos con la herramienta Arrastrar](#) en la página 163

[Función Ajustar](#) en la página 62

## 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 32

## 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 32

## 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 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.

## 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 32

## 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 32

## Dividir eventos

---

### PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione **Dividir** y haga clic en el evento que quiera dividir.
  - Seleccione **Seleccionar**, mantenga pulsado **Alt** 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 32

## Dividir eventos repetidamente

Puede dividir eventos repetidamente en múltiples eventos de igual tamaño.

---

### PROCEDIMIENTO

- Seleccione **Dividir** , mantenga pulsado **Alt** 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.

## 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 **Pegar** y haga clic en el evento que quiera pegar con el posterior evento.
  - Seleccione **Pegar**, mantenga pulsado **Alt** 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 32

## 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** 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** 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-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 167

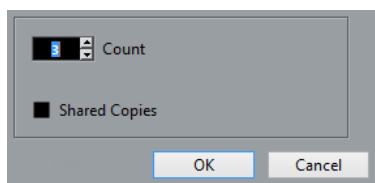
[Diálogo Repetir eventos](#) en la página 166

[Ajustar la altura de pista](#) en la página 142

## 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 **Editar > 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 167

## Copias compartidas

Las copias compartidas son útiles si quiere crear copias que se editen automáticamente del mismo modo que el evento original.

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 166

[Diálogo Repetir eventos](#) en la página 166

## 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**, 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.

---

## Invertir la fase de los eventos de audio

Puede invertir la fase de los eventos de audio en la ventana de **Proyecto**.

---

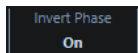
### PROCEDIMIENTO

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 41

## Enmudecer eventos

Puede enmudecer eventos en la ventana de **Proyecto**. Los eventos enmudecidos pueden editarse de la forma habitual pero no serán reproducidos.

---

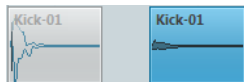
### PROCEDIMIENTO

- 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 32

# 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 169

## 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.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Configuración de proyecto](#) en la página 80

[Seleccionar con la herramienta de Selección](#) en la página 157

[Submenú Seleccionar](#) en la página 158

## **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** 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 714

## 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 169

[Duplicar eventos](#) en la página 165

## Duplicar rangos de selección

#### PRERREQUISITO

Ha creado un rango de selección.

---

#### PROCEDIMIENTO

- Haga clic en el rango de selección, mantenga pulsado **Alt** y arrastre.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear un rango de selección](#) en la página 169

## 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**

- Para dividir cualquier evento o parte que intersecte con el rango de selección, en las posiciones de los bordes del rango de selección, seleccione **Editar > Rango > Dividir**.

## **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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Transporte](#) en la página 741

## 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 procesamiento de audio y la carga promedio de caché de disco.

### Modos de grabación

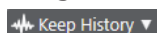
#### Modos de grabación



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

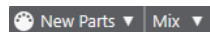
#### Modos de grabación de audio



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.

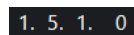
## Localizadores

### Ir a la posición del localizador izquierdo



Le permite ir a la posición del localizador izquierdo.

### Posición del localizador izquierdo



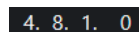
Muestra la posición del localizador izquierdo.

### 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.

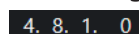
## Duración de rango de localizadores

### 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

### Punch In



Activa **Punch In**.

### Punch Out



Activa **Punch Out**.

## 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.

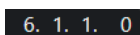
### Visualización de tiempo

#### 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.

### Marcadores

#### Saltar a marcador



Le permite ajustar y ubicar las posiciones de los marcadores.

#### Abrir ventana de marcadores



Abre la ventana de **Marcadores**.

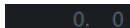
## Pre-roll y post-roll

### Activar pre-roll



Activa el pre-roll.

### Valor de pre-roll



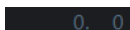
Le permite ajustar la posición de pre-roll. Para mostrar/ocultar esto, haga clic en los puntos del divisor.

### 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.

### Tipos 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.

### 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 741

[Transporte - Arrastrar](#) en la página 742

## 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 tiempo**

Le permite introducir el tiempo 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 (solo Cubase Elements)**

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.

**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.

#### **Cuantización automática durante la grabación**

Activa la cuantización automática durante la grabación.

### **Grabación MIDI retrospectiva**

Le permite capturar las notas MIDI que toque en modo detención o durante la reproducción. Para que esto funcione debe activar la opción **Grabación retrospectiva** en el diálogo **Preferencias** (página **Grabar—MIDI**).

### **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 189
- [Punch in y punch out](#) en la página 195
- [Pre-roll y post-roll](#) en la página 194
- [Menú de modos de grabación](#) en la página 207
- [Modos de grabación de audio](#) en la página 212
- [Modos de grabación MIDI](#) en la página 219
- [Activar la grabación MIDI retrospectiva](#) en la página 220
- [Claqueta de metrónomo](#) en la página 195

## 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 42
- [Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

## 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

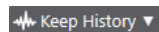
#### Modos de grabación



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

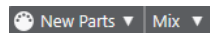
### Modos de grabación de audio



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 procesamiento de audio y la carga promedio de caché de disco.

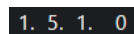
## Localizadores

### Ir a la posición del localizador izquierdo



Le permite ir a la posición del localizador izquierdo.

### Posición del localizador izquierdo



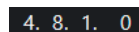
Muestra la posición del localizador izquierdo.

### 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.

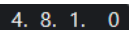
## Duración de rango de localizadores

### 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**.

### 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/fin 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.

### 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

6. 1. 1. 0

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

### Marcadores

#### Saltar a marcador

1 2 3 4 5 6 7 8

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

0. 0

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

0. 0

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

120.000

Le permite ajustar el valor de tempo.

#### Tipos de compás

4/4

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.

### 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 **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

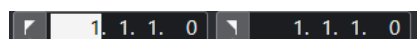
#### Ir al localizador izquierdo

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

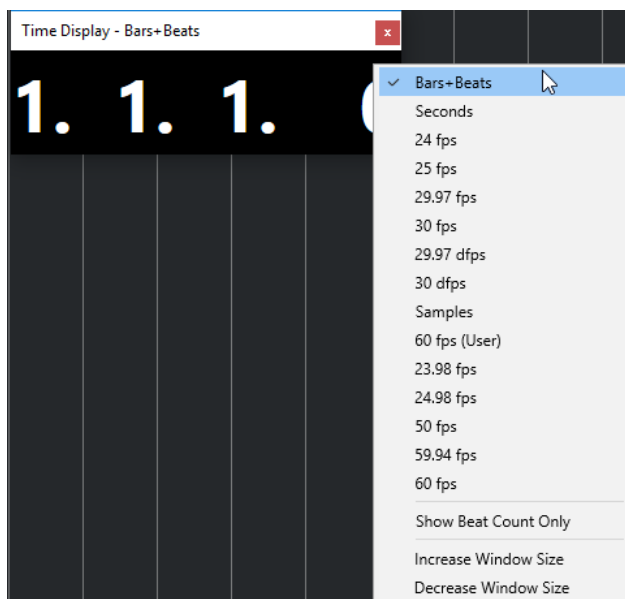
Para cerrar la ventana emergente de **Transporte**, pulse **Esc**.

---

## 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 650

## 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.



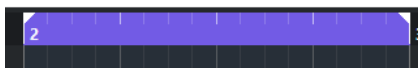
Los localizadores se indican en la regla con banderas.

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 32

[Ajustar el cursor del proyecto](#) en la página 192

[Activar grabación manualmente](#) en la página 205

[Activar grabación automáticamente](#) en la página 205

[Grabación en ciclo](#) en la página 206

[Punch in y punch out](#) en la página 195

[Menú de modos de grabación](#) en la página 207

[Opciones de importación de archivos MIDI](#) en la página 229

[Diálogo Opciones de exportación de archivos MIDI](#) en la página 138

[Exportar mezcla de audio](#) en la página 651

[Ajustar los localizadores usando marcadores de ciclo](#) en la página 263

[Submenú Seleccionar](#) en la página 158

[Menú Seleccionar de rangos de selección](#) en la página 169

[Cortar, copiar y pegar rangos de selección](#) en la página 172

[Partes de audio](#) en la página 155

[Partes MIDI](#) en la página 155

[Rellenar bucle](#) en la página 167

[Dividir eventos](#) en la página 164

## 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** 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** 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** 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** 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** 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 174

[Regla](#) en la página 39

[Menú Transporte](#) en la página 178

[Transporte](#) en la página 741

[Barra de transporte](#) en la página 183

[Localizadores izquierdo y derecho](#) en la página 189

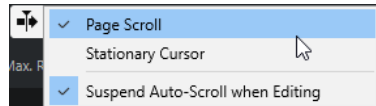
[Comandos de teclado](#) en la página 697

## Menú Ajustes de desplazamiento automático

**Desplazamiento auto.** le permite mantener el cursor del proyecto visible en la ventana durante la reproducción.

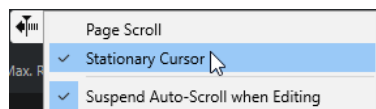
Si activa **Desplazamiento auto.** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** o de uno de los editores, están disponibles los siguientes modos en el menú emergente **Seleccionar ajustes de auto desplazamiento:**

### 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 32

## 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

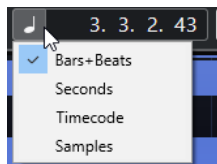
En la barra de **Transporte**, puede seleccionar el formato de tiempo primario. Es el formato de visualización global usado para todas las reglas y visores de posición en el programa, excepto para las pistas de regla.

---

### 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 (solo Cubase Elements)

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.
- En el área de los controles globales de pistas de la lista de pistas, haga clic en **Añadir otra pista o usar preset de pista**, seleccione **Añadir pista de 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 39

[Pista de regla](#) en la página 124

## Pre-roll y post-roll

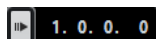
Puede activar el pre-roll y el post-roll con los botones correspondientes en la sección **Pre-roll y post-roll** de la barra de **Transporte**, o seleccionando **Transporte > Pre-roll y post-roll > Usar pre-roll/Usar post-roll**.

#### NOTA

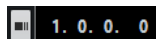
Para mostrar la sección **Pre-roll y post-roll**, haga clic derecho en cualquier lugar del panel de **Transporte** o en la **Barra de transporte** y active **Pre-roll y post-roll**.

---

- 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

---

### 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.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Activar grabación automáticamente](#) en la página 205

[Detener la grabación automáticamente con punch out](#) en la página 206

## 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 ajustes en la pestaña **General**.
- Para configurar los sonidos de la claqueta de metrónomo, seleccione **Transporte > Configuración del metrónomo** y haga sus ajustes en la pestaña **Sonidos de claqueta**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Secciones de la barra de transporte](#) en la página 174

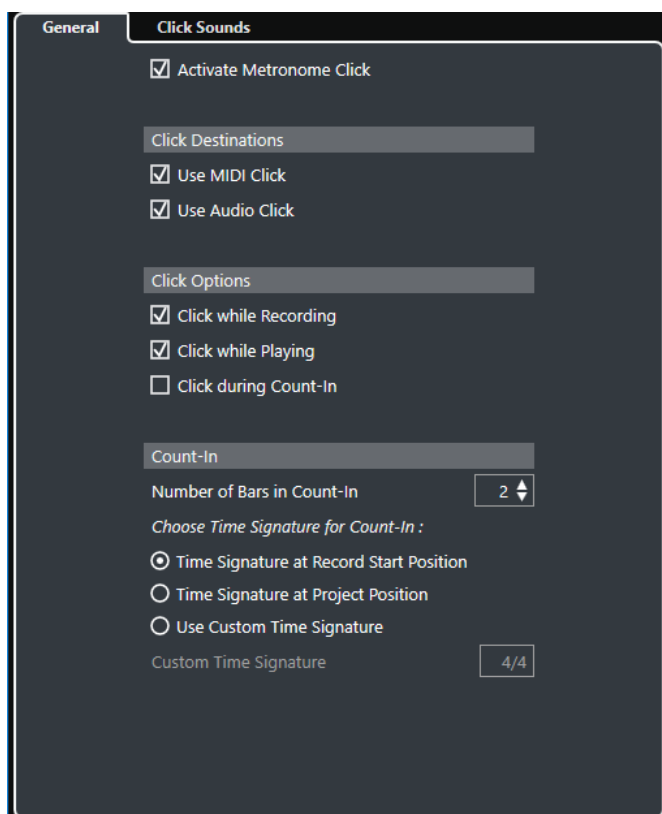
[Modos de tempo del proyecto](#) en la página 642

## Diálogo Configuración del metrónomo

Puede hacer ajustes para el metrónomo en el diálogo **Configuración del 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 y precuenta** y haga clic en **Abrir configuración del metrónomo**.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

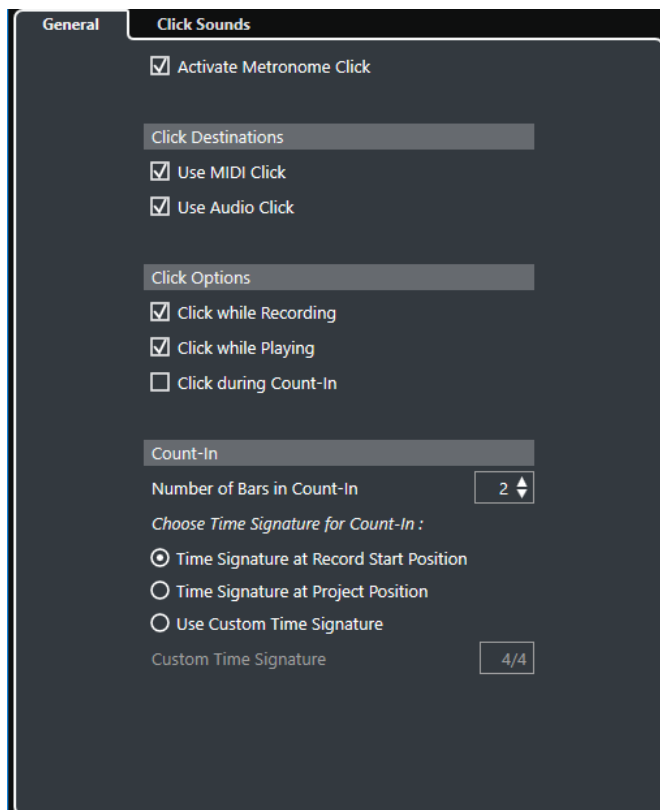
[Pestaña General](#) en la página 196

[Pestaña Sonidos de claqueta](#) en la página 198

[Secciones de la barra de transporte](#) en la página 183

## 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.

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**



Actívalo 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**

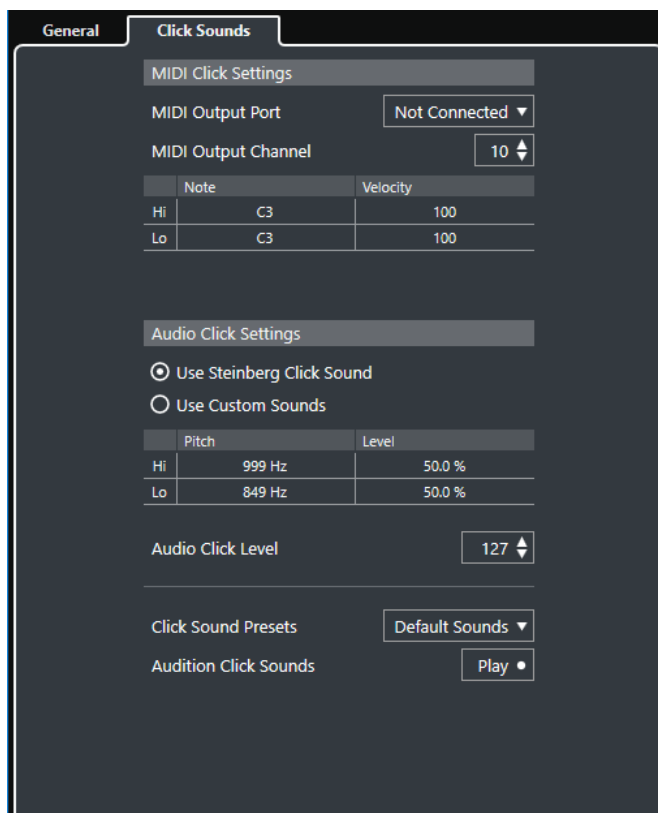
Actívalo para dejar que la precuenta use el tipo de compás en la posición del proyecto.

- **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** (no en Cubase LE).

### 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.

## 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.

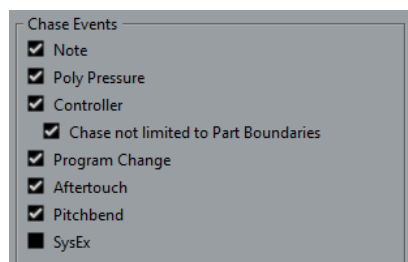
Al principio del primer estribillo tiene otro evento de cambio de programa que hace que el mismo sintetizador cambie a un sonido de cuerdas.

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 735

# 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-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.

---

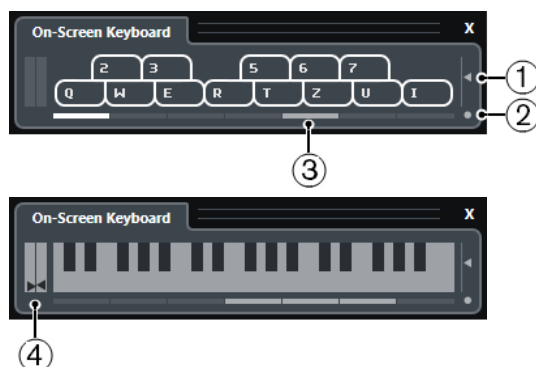
### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

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 13

[Configurar MIDI](#) en la página 20

## 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 728

[VST](#) en la página 743

## 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 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.
2. En la barra de **Transporte**, active **Punch in**.
3. Active la reproducción desde cualquier posición previa al localizador izquierdo.

---

#### RESULTADO

Cuando el cursor de proyecto alcanza la posición del localizador izquierdo, la grabación se activa automáticamente.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Punch in y punch out](#) en la página 195

## 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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Punch in y punch out](#) en la página 195

## 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 189

[Grabación MIDI](#) en la página 217

[Grabación de audio](#) en la página 212

## 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 178

[Secciones de la barra de transporte](#) en la página 174

## 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.

#### 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 dispositivos** (página **Sistema de audio VST**).

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[VST](#) en la página 743

## 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 audio 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 audio (o su controlador) no soporta la monitorización directa ASIO. Consulte al fabricante de su tarjeta de audio 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.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[VST](#) en la página 743

## 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 734

## 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 75

### 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 92

## 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.

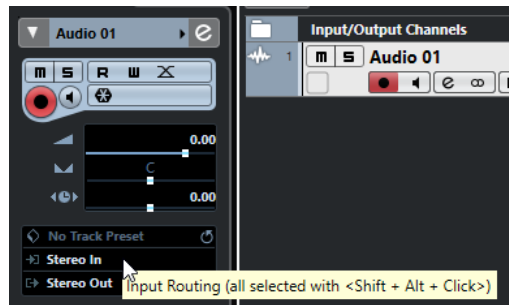
## Seleccionar un bus de entrada para la pista

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 19

[Configuración de buses de audio](#) en la página 20

[Inspector de pista de audio](#) en la página 93

## 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 204

[Grabación en ciclo](#) en la página 206

## 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 solapan 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 solapan con una nueva grabación se reemplazarán por la última toma grabada.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú Transporte](#) en la página 178

[Secciones de la barra de transporte](#) en la página 174

## 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.

## 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 412

## 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 739

## 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 la grabación de MIDI.

### 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 entradas disponibles en el menú dependen del tipo de interfaz MIDI que esté usando. Si mantiene pulsado **Mayús-Alt**, 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 en el menú dependen del tipo de interfaz MIDI que esté usando. Si mantiene **Mayús-Alt**, 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 109

## 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 553

## 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 audio 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 el 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 204

[MIDI](#) en la página 734

[Grabar - MIDI](#) en la página 740

## 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 738

## 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 reprodujeran con sustain, ya que no se grabó el comando pedal off.

VÍNCULOS RELACIONADOS  
[MIDI](#) en la página 734

## 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, oír los eventos de todas las partes.

- 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.

#### NOTA

En el modo **Mezcla** o el modo **Reemplazar** puede activar **Grabar en el editor** para grabar datos MIDI en el editor. Para que esto funcione, el editor debe tener el foco. Si no, los datos se graban en la pista MIDI en la ventana de **Proyecto**.

## 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.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú Transporte](#) en la página 178

[Secciones de la barra de transporte](#) en la página 174

## 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 232

[Panel de cuantización](#) en la página 235

## Recuperar grabaciones MIDI

Cubase le permite recuperar grabaciones MIDI.

## Activar la grabación MIDI retrospectiva

El ajuste **Grabación MIDI retrospectiva** le permite capturar todas las notas MIDI que toque estando detenido o durante la reproducción y convertirlas en una parte MIDI después. Esto es posible porque Cubase puede capturar la entrada MIDI en memoria buffer, incluso cuando no graba.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **Grabar > MIDI**.
2. Active **Grabación retrospectiva** y especifique un **Tamaño de búfer para grabación retrospectiva**.  
Esto activa el buffering de la entrada MIDI.
3. En la lista de pistas MIDI, active **Habilitar grabación**.
4. Toque algunas notas MIDI bien en modo detención o durante la reproducción.
5. Seleccione **Transporte > Grabación MIDI retrospectiva**.

---

#### RESULTADO

El contenido del buffer MIDI se convierte en una parte MIDI en la pista habilitada para la grabación, y las notas capturadas acaban exactamente en el lugar en el que las tocó en relación con el proyecto.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Grabar - MIDI](#) en la página 740

## Tiempo de grabación máximo

El visor de **Tiempo de grabación máx.** le permite ver cuánto tiempo le queda para grabar.

**51h 25min**

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.

## Importar 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 224

[Importar pistas de CD de audio](#) en la página 225

[Importar audio de archivos de video](#) en la página 227

[Importar archivos ReCycle](#) en la página 228

[Importar medios](#) en la página 424

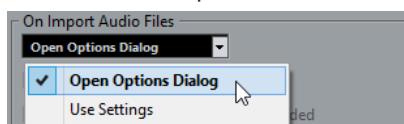
## Configurar opciones de importación de archivos de audio

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 ajustes. Si seleccionó **Usar configuración**, se usan los ajustes especificados en la sección **Al importar archivos de audio** del diálogo de **Preferencias**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

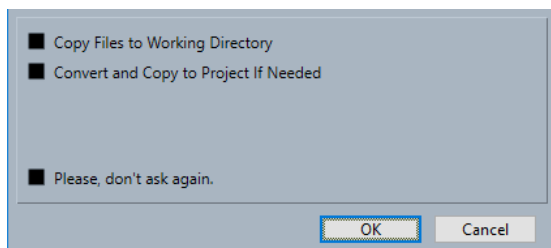
[Diálogo Opciones de importación de archivos de audio](#) en la página 222

[Ajustes al importar archivos de audio](#) en la página 223

## 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**.



#### **Copiar archivo al directorio de trabajo/Copiar archivos al directorio de trabajo**

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 la configuración del proyecto/Convertir y copiar al proyecto si es necesario**

Convierte el archivo importado si la frecuencia de muestreo o la profundidad de bits difieren de los ajustes del diálogo **Configuración de proyecto**.

#### **Por favor, 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**).

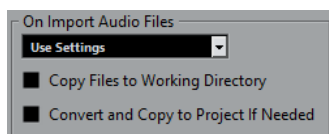
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar opciones de importación de archivos de audio](#) en la página 222

## 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 al directorio de trabajo/Copiar archivos al directorio de trabajo**

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 la configuración del proyecto/Convertir y copiar al proyecto si es necesario**

Convierte el archivo importado si la frecuencia de muestreo o la profundidad de bits difieren de los ajustes del diálogo **Configuración de proyecto**.

## 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 ajustes 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 222

## 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. 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**.

---

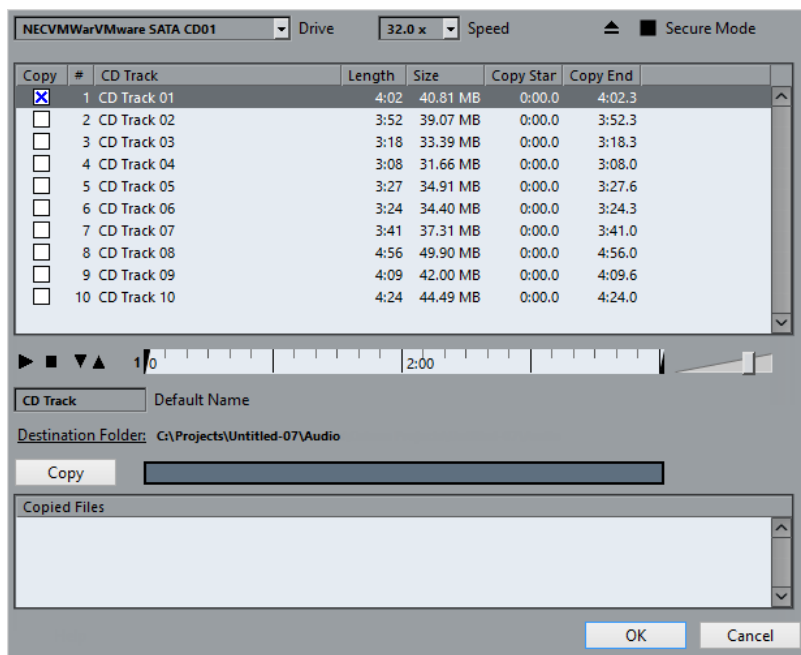
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importar medios](#) en la página 424

## 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

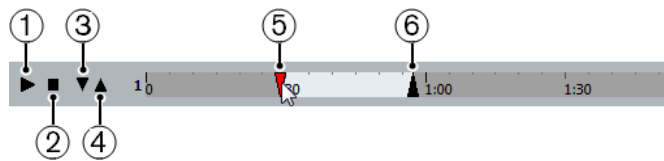
El inicio de la sección que se importa. En la regla, arrastre el **Marcador izquierdo** hacia la derecha para ajustarlo.

### 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 690

[Importar archivos de video](#) en la página 686

## Importar archivos ReCycle

Puede importar archivos de audio REX y REX 2 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 editarlo 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 muévela al cursor de proyecto, donde quiera que esté el principio del archivo importado.
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

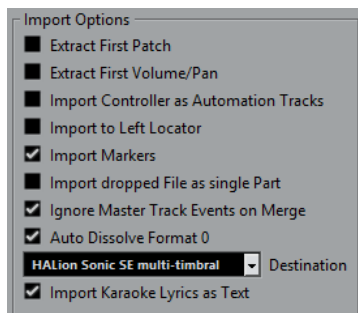
[Trozos](#) en la página 380

## 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 cualquier marcador que se haya añadido.

### 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.



#### NOTA

En Cubase LE, esto se ajusta automáticamente a **Pistas MIDI**.

---

#### 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**).

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones de importación de archivos MIDI](#) en la página 229

[Marcadores](#) en la página 263

## 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 486

# 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.

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.
- 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 234

[Cuantizar los inicios de eventos MIDI](#) en la página 233

[Cuantizar las duraciones de eventos MIDI](#) en la página 234

[Cuantizar los finales de eventos MIDI](#) en la página 234

## 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

### Cuantización iterativa act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización iterativa.

### 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**.

## 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**, 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.

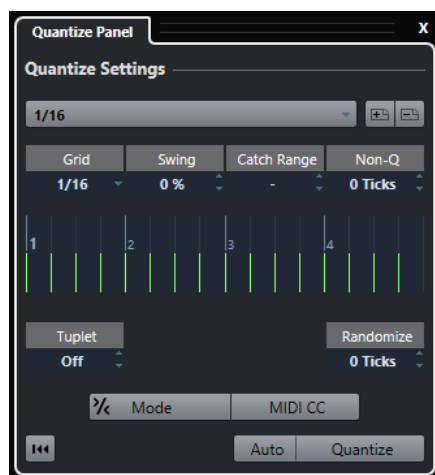
---

## 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.

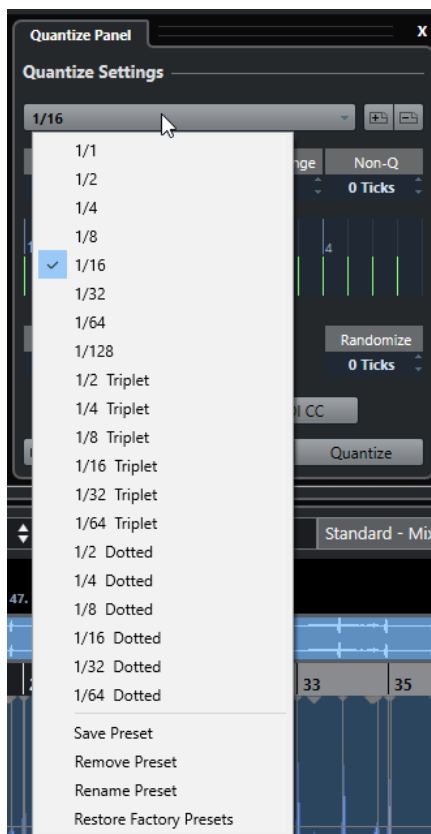
Para abrir el **Panel de cuantización**, realice una de las siguientes acciones:

- 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

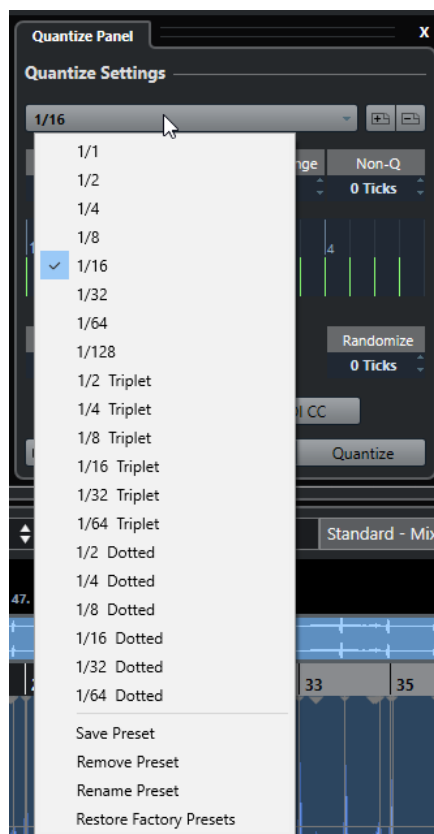
[Crear un mapa de cuantización groove](#) en la página 382

[Presets de cuantización](#) en la página 235

## 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 no-cuantización

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.

### Aleatorio

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

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 iterativa** de la derecha determina lo cerca de la rejilla que se moverá el audio o MIDI.

#### NOTA

La cuantización iterativa se basa en las posiciones cuantizadas actuales y no en las posiciones de los eventos originalmente. Puede usar repetidamente el modo **iQ** para mover gradualmente su audio o MIDI más cerca de la rejilla de cuantización hasta que haya encontrado el tiempo correcto.

### 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

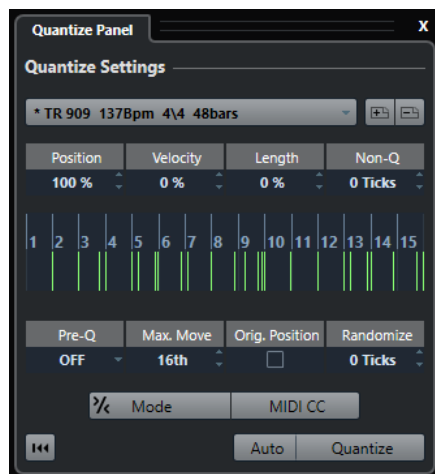
Aplica sus ajustes.

## 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 no-cuantización

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.

### **Aleatorio**

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 iQ**

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 iterativa** de la derecha determina lo cerca de la rejilla que se moverá el audio o MIDI.

#### **NOTA**

La cuantización iterativa se basa en las posiciones cuantizadas actuales y no en las posiciones de los eventos originalmente. Puede usar repetidamente el modo **iQ** para mover gradualmente su audio o MIDI más cerca de la rejilla de cuantización hasta que haya encontrado el tiempo correcto.

---

### **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 236

# Fundidos y fundidos cruzados

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.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Fundidos basados en eventos](#) en la página 242

[Crear fundidos basados en clips](#) en la página 246

[Fundidos cruzados](#) en la página 247

[Fundidos automáticos y fundidos cruzados](#) en la página 250

## 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 243

[Crear y editar fundidos con la herramienta de selección de rango](#) en la página 244

[Diálogo de fundidos para fundidos basados en eventos](#) en la página 245

## Crear y editar fundidos con las manecillas

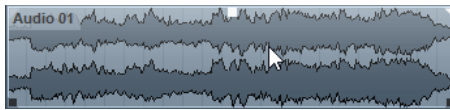
Puede crear y editar fundidos de entrada y salida basados en eventos usando las manecillas de eventos. Esto le da una realimentación visual y le permite aplicar el mismo tipo de fundido a varios eventos seleccionados.

---

#### PROCEDIMIENTO

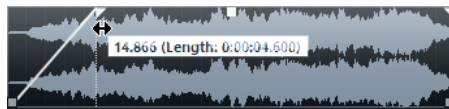
1. Seleccione los eventos de audio para los que quiera crear fundidos y apunte a uno con el ratón.

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

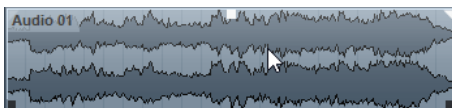
Los eventos de audio tienen una manecilla de fundido de entrada y de fundido de salida, así como una manecilla de volumen. Estas manecillas ofrecen una forma rápida de cambiar la duración del fundido o el volumen de los eventos en la ventana de **Proyecto**.

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**).

---



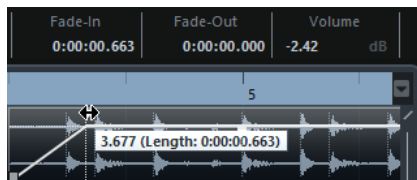
En las esquinas superior izquierda y derecha hay manecillas triangulares de fundido que le permiten cambiar la duración del fundido de entrada y de salida. En la mitad superior se encuentra una manecilla cuadrada que le permite cambiar el volumen.

- 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**.

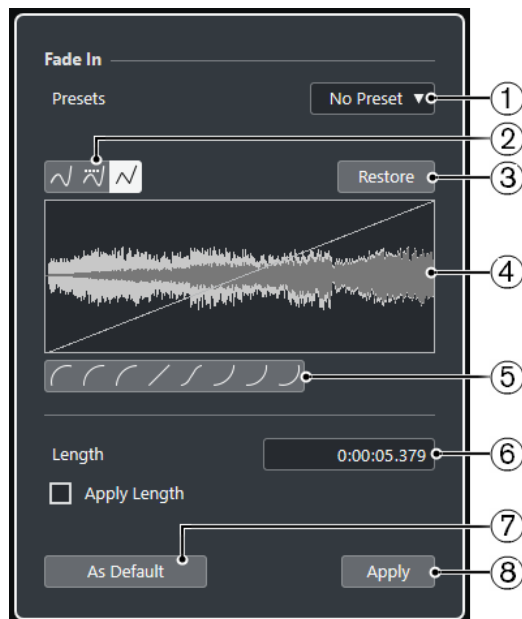
## Diálogo de fundidos para fundidos basados en eventos

El diálogo de fundidos 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.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

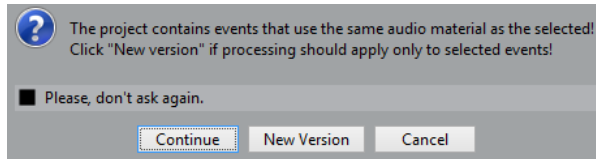
[Procesado offline directo](#) en la página 338

[Fundido de entrada/Fundido de salida](#) en la página 344

[Al procesar clips compartidos](#) en la página 247

## 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 procesamiento a todos los eventos que hacen referencia a este clip.



### Continuar

Haga clic en **Continuar** para aplicar el procesamiento a todos los eventos que hagan referencia al clip de audio.

### Nueva versión

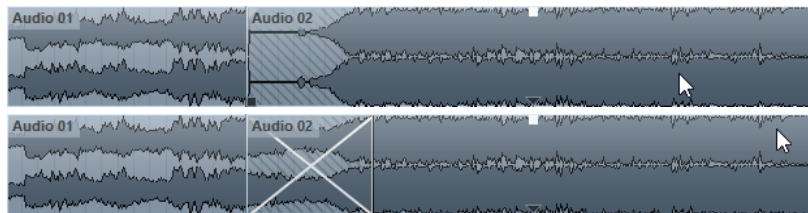
Haga clic en **Nueva versión** para crear una nueva versión aparte del clip de audio para el evento seleccionado.

## 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 248

## 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**.
- 

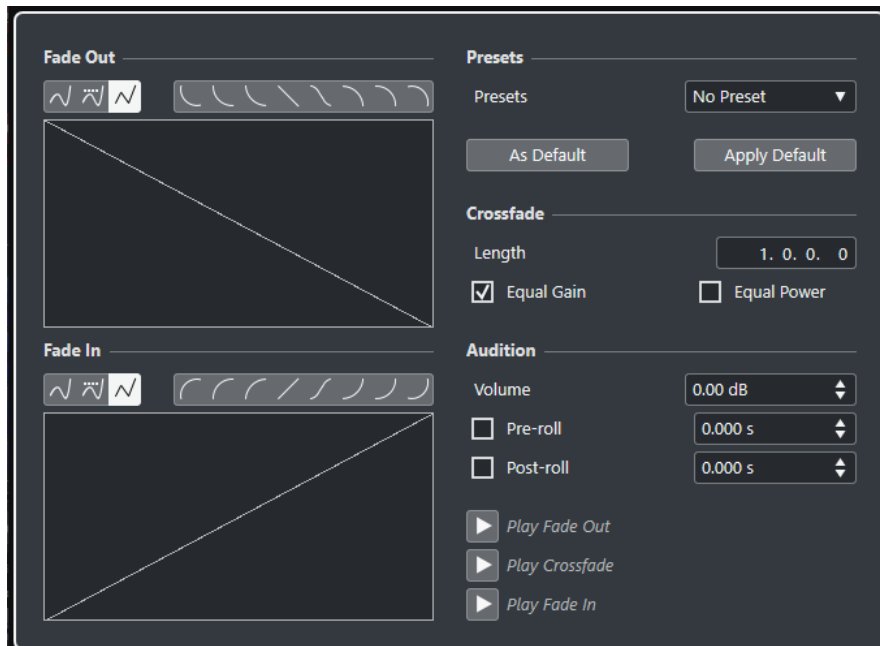
#### RESULTADO

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 697

[Manecillas de eventos](#) en la página 243

[Menú Ajustes de desplazamiento automático](#) en la página 193

## 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

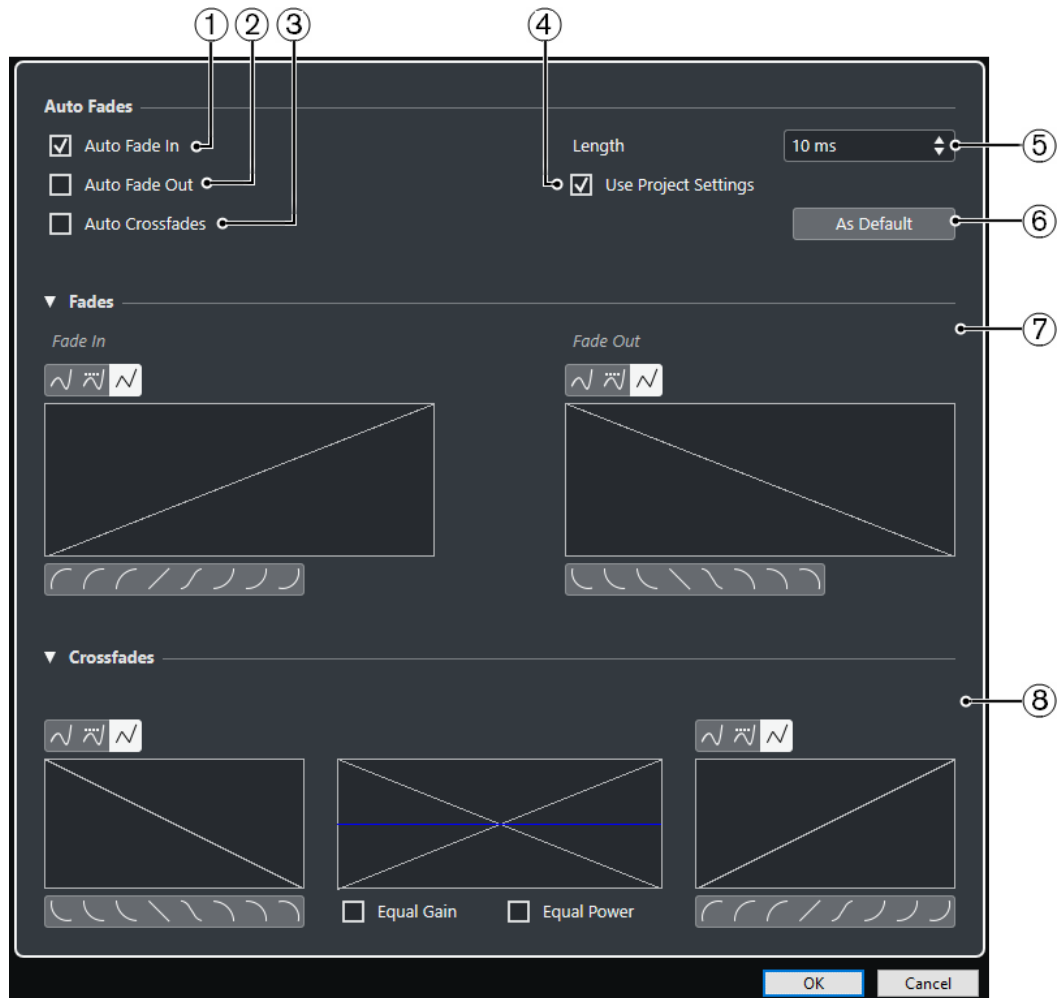
Los fundidos automáticos no se indican con líneas de fundido.

---

## 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 245

[Editor de fundido cruzado](#) en la página 248

## 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**.
-

# Pista de arreglos (solo Cubase Elements)

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 253

[Configurar una cadena de arreglos y añadir eventos](#) en la página 258

[Aplanar la cadena de arreglos](#) en la página 259


## 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. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir otra pista o usar preset de pista** .
2. Seleccione **Añadir pista de arreglos**.  
Se añade la pista de arreglos.
3. Seleccione la herramienta de **Dibujar** y dibuje un evento de arreglos en la pista de arreglos.



Se añade un evento de arreglos.

4. 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 128

[Configurar una cadena de arreglos y añadir eventos](#) en la página 258

[Función Ajustar](#) en la página 62

[Menú Tipo de ajuste](#) en la página 63

## 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.

---

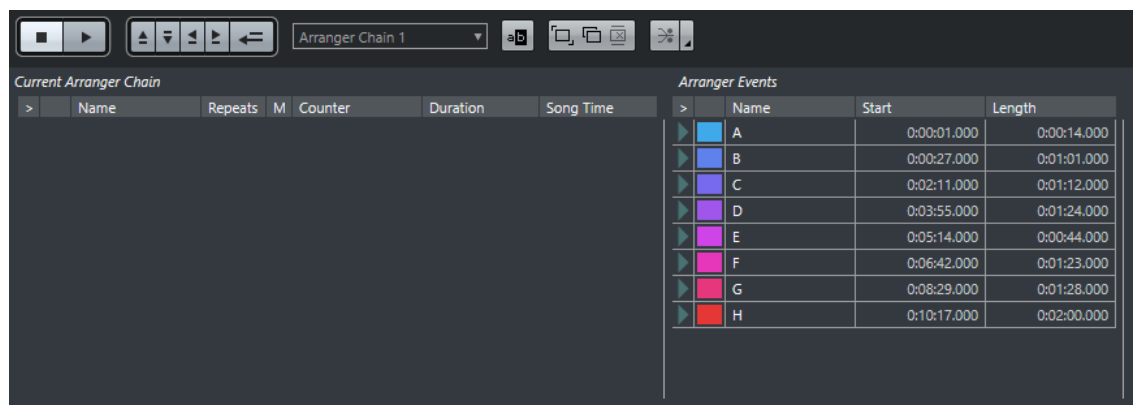
#### PROCEDIMIENTO

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** 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.

### Detener



Detiene la reproducción.

### Iniciar



Inicia la reproducción.

### 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



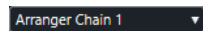
Navega hasta la última repetición de la entrada actual en la lista de la cadena de arreglos actual.

### Activar modo arreglos



Activa la reproducción en modo arreglos.

### 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



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

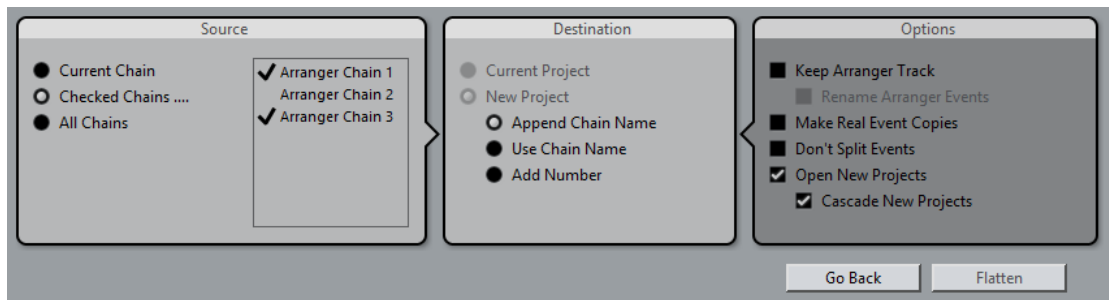
Durante la reproducción, la columna **Contador** indica qué repetición del evento se está reproduciendo.

---

## 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**  
Nombrar los nuevos proyectos según las cadenas de arreglo actuales.
- **Añadir número**  
Nombrar 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**

Creará 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 259

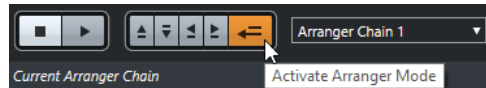
## Configurar una cadena de arreglos y añadir eventos

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 256

## 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** 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 256

## 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.

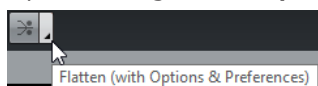
#### NOTA

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.

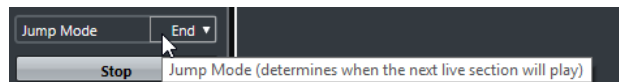
### PRERREQUISITO

Se configura una cadena de arreglos y se activa el modo de arreglos.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Reproducir** para reproducir 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**.

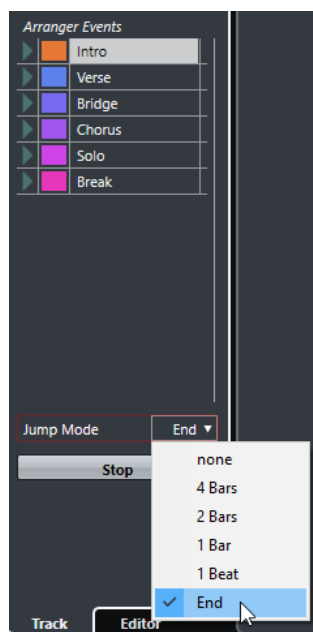
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones de modo de salto](#) en la página 260

## 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. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir otra pista o usar preset de pista** .
  6. Seleccione **Añadir pista de arreglos**.
  7. Añada eventos de arreglos en las posiciones de las partes MIDI.
  8. Configure la cadena de arreglos A-A-B-B-C-C.
  9. Active el modo **Arreglos** y haga clic en **Reproducir**.
  10. 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.
  11. 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 128

# 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.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Marcadores de posición](#) en la página 263

[Marcadores de ciclo](#) en la página 263

[Pista de marcadores](#) en la página 268

## 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.

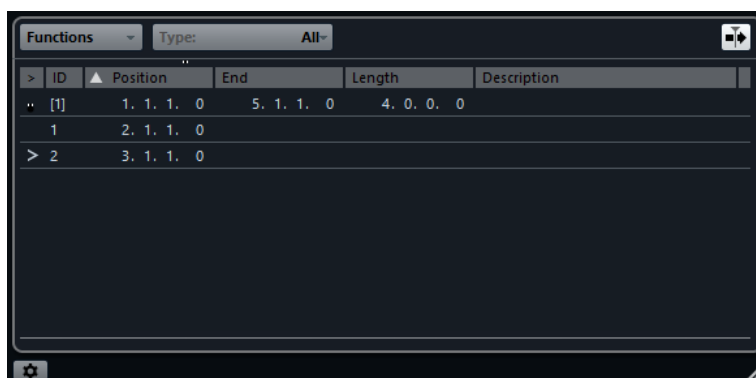
- Para añadir un marcador de ciclo, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre en la pista de marcadores.
- Para cambiar la posición de inicio/fin de un marcador de ciclo, arrastre la manecilla de inicio/fin.
- Para mover un marcador de ciclo a otra posición, arrastre el borde superior.
- Para suprimir un marcador de ciclo, haga clic con la herramienta **Borrar**.  
Si mantiene pulsado **Alt** 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** y haga doble clic sobre el marcador de ciclo.

## Ventana de marcadores

En la ventana de **Marcadores** puede ver y editar marcadores. Los marcadores de la pista de marcadores 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**).



## 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.
- 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.
- 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 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 267

[Marcadores de ciclo](#) en la página 263

## Editar atributos

- Para editar un atributo de marcador, seleccione el marcador correspondiente, haga clic en la columna de atributo que desee y haga sus ajustes.
- 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.

## 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

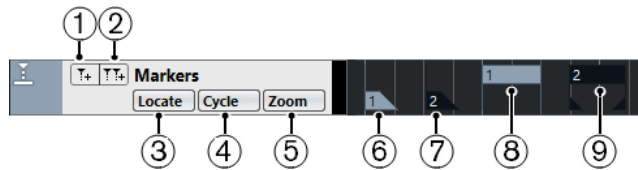
1. Abra la ventana de **Marcadores**.
2. Abra el menú emergente **Funciones** y seleccione **Reasignar ID de marcadores de posición** o **Reasignar ID de marcadores de ciclo**.

### 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 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.
- 5 Menú emergente Zoom**  
Si selecciona un marcador de ciclo en este menú emergente, se hace zoom en el correspondiente marcador de ciclo.
- 6 Evento de marcador (inactivo)**  
Muestra un evento de marcador inactivo.
- 7 Evento de marcador (activo)**  
Muestra un evento de marcador activo.
- 8 Evento de marcador de ciclo (inactivo)**  
Muestra un evento de marcador de ciclo inactivo.
- 9 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, haga clic en **Añadir otra pista o usar preset de pista** en el área de controles de pista globales de la lista de pistas, y seleccione **Añadir pista de marcadores**.
- 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 la pista de marcadores, haga clic derecho en ella 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.

## 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.
- Para eliminar un marcador, selecciónelo y pulse **Supr** o use la herramienta **Borrar**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pista de marcadores](#) en la página 268

## 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** 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

## 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



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importar archivos MIDI](#) en la página 230

## 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

### NOTA

Para poder exportar marcadores a través de la exportación MIDI, su proyecto debe contener una pista de marcadores.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Exportar pistas MIDI como archivos MIDI estándar](#) en la página 137

# MixConsole

**MixConsole** le ofrece un entorno común para producir mezclas en estéreo. 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 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 271

[Ventana de MixConsole](#) en la página 272

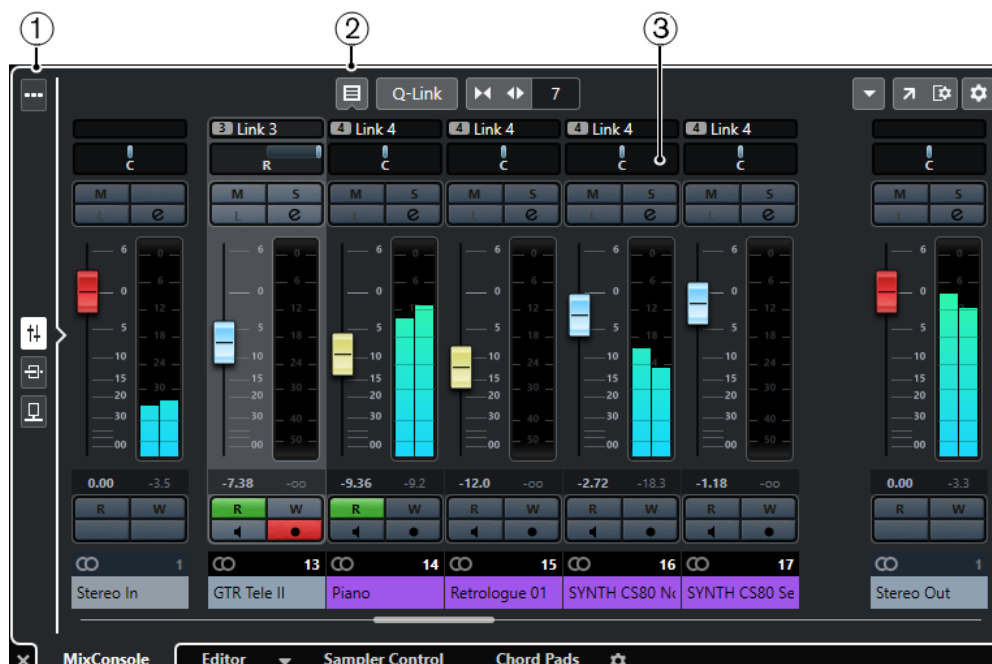
## MixConsole en zona inferior

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-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 285
- [Inserciones](#) en la página 294
- [Envíos](#) en la página 304
- [Filtrar tipos de canales](#) en la página 280
- [Enlazar canales](#) en la página 283
- [Menú Funciones](#) en la página 283

## Ventana de MixConsole

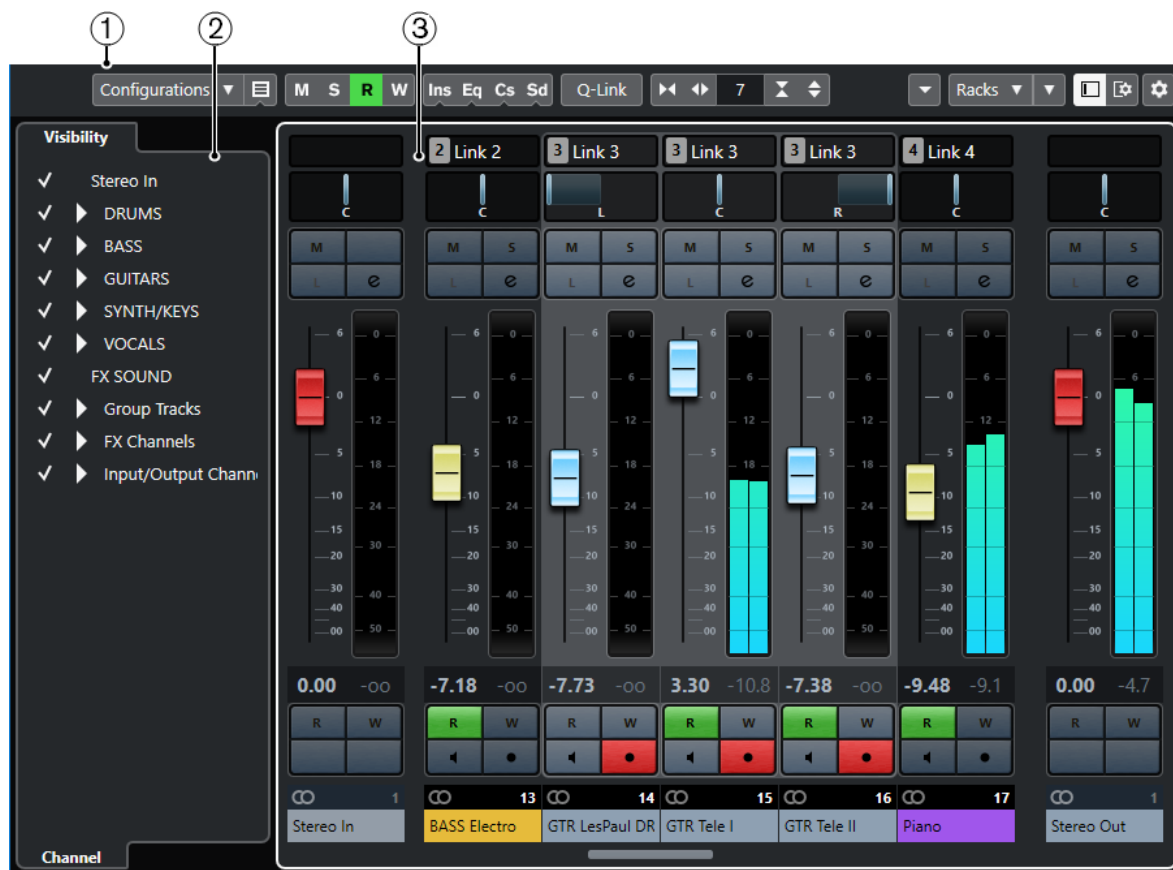
Puede abrir **MixConsole** en una ventana aparte.

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**

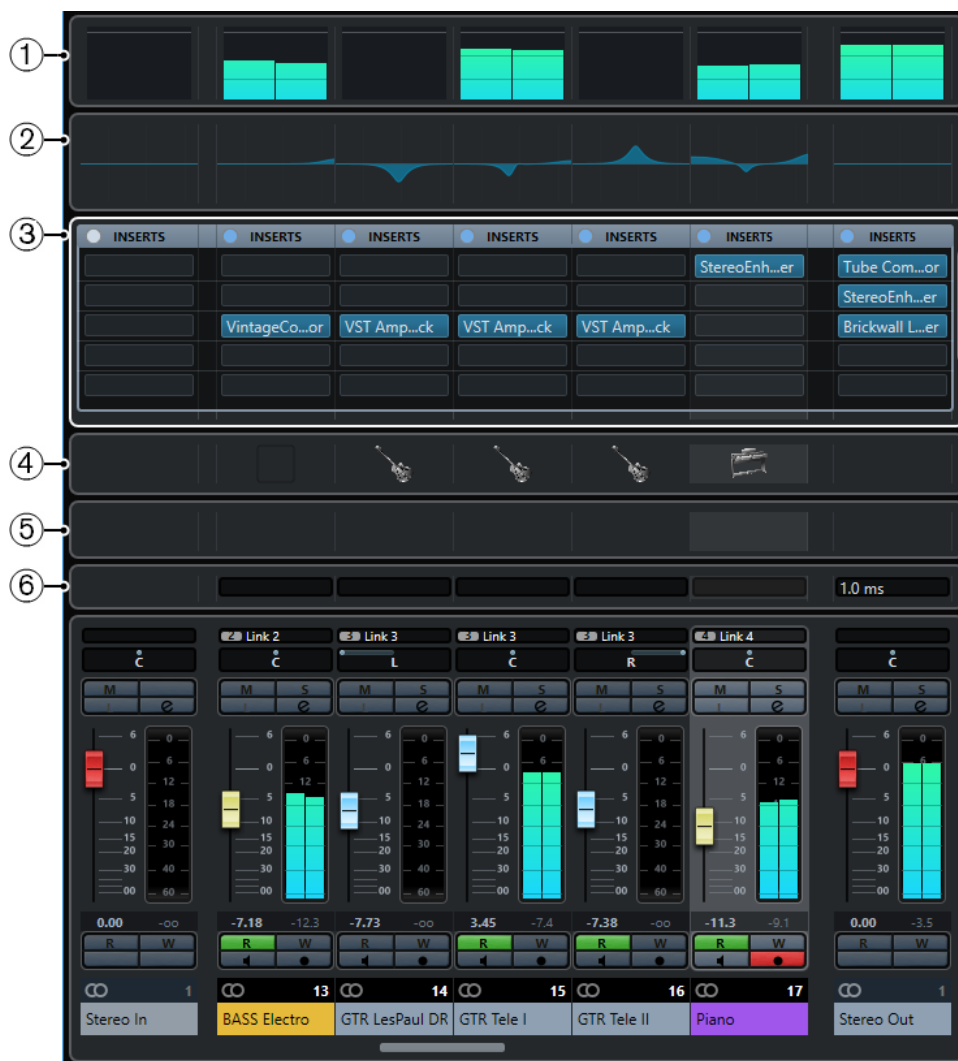
La barra de herramientas muestra herramientas y atajos de ajustes y funciones en **MixConsole**.

**2 Inspector**

Le permite configurar la visibilidad de canales en la sección de faders.

**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 Panel de medidores**  
Le permite monitorizar los niveles de sus canales.
- 2 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.
- 3 Racks de canal**  
Le permite mostrar controles adicionales de canales cuando sea necesario.
- 4 Imágenes**  
Le permite añadir una imagen a la canción seleccionada. Las imágenes le ayudan a identificar sus canales de **MixConsole** rápidamente.
- 5 Blocs de notas**  
Le permite introducir notas y comentarios acerca de un canal. Cada canal tiene su propio bloc de notas.
- 6 Latencias de canal**  
Le permite mostrar las latencias provocadas por efectos de inserción o módulos de channel strip.

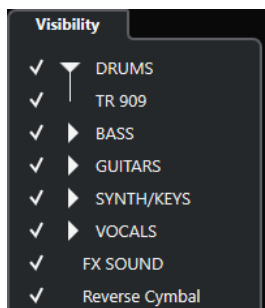
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Inspector de MixConsole \(zona izquierda\)](#) en la página 275
- [Barra de herramientas de MixConsole](#) en la página 276
- [Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32
- [Sección de faders](#) en la página 285
- [Selector de racks de canal](#) en la página 281
- [Buscador de imágenes de pista](#) en la página 140
- [Añadir notas a un canal de MixConsole](#) en la página 305
- [Vista general de latencia de canal](#) en la página 305
- [Channel strips](#) en la página 298

## Inspector de MixConsole (zona izquierda)

La zona izquierda del **MixConsole**, el **Inspector**, muestra una lista de canales de **MixConsole** que le permite mostrar/ocultar canales específicos.

- 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**.



### Visibilidad

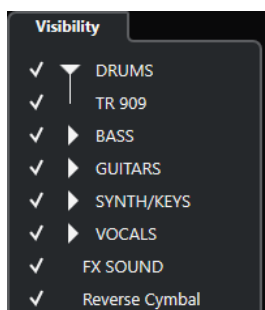
Lista todos los canales contenidos en su proyecto y le permite mostrar/ocultar canales específicos.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Barra de herramientas de MixConsole](#) en la página 276

## 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, márkelos/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.

---

## Barra de herramientas de MixConsole

La barra de herramientas contiene herramientas y atajos de ajustes y funciones en **MixConsole**.

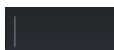
#### NOTA

La barra de herramientas del **MixConsole** de la zona inferior contiene un conjunto de herramientas limitado. Esto incluye: **Tipos de filtro de canal**, **Grupo enlazado**, **Paleta zoom**, **Menú de funciones de mezclador** y **Controles de zona de ventana**.

---

### Separador izquierdo

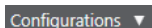
#### Separador izquierdo



Le permite usar el separador izquierdo. Las herramientas que se colocan a la izquierda del separador se muestran siempre.

### 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.

#### 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.

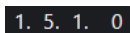
### Localizadores

#### 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.

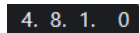
### Duración de rango de localizadores

#### 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

6. 1. 1. 0

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

0:00:11.000

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

1 2 3 4 5 6 7 8

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

M

Desactiva todos los estados de enmudecido.

### Desactivar todos los estados de solo

S

Desactiva todos los estados de solo.

### 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.

### Bypass inserciones

Ins

Omite todas las inserciones.

### Bypass de EQ

Eq

Omite todas las EQs.

### Bypass channel strip



Omite todos los módulos de channel strip.

### Bypass envíos



Omite todos los envíos.

### Grupo enlazado

#### Modo enlace temporal



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/Oculto la zona izquierda 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.

## Filtrar tipos de canales

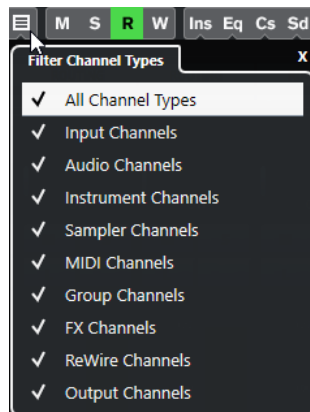
El filtro de tipos de canal, en la barra de herramientas de **MixConsole**, le permite determinar qué tipos de canales se muestran.

---

### 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, 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.

## **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) (solo Cubase Elements)**

Contiene controles de ganancia y de filtro de entrada, junto con controles de **Fase** y **Ganancia**, en canales relacionados con audio.

### **Inserciones**

Le permite seleccionar efectos de inserción para su canal.

### **Ecuadores (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.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Barra de herramientas de MixConsole](#) en la página 276

## **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> (solo Cubase Elements)**

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.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Barra de herramientas de MixConsole](#) en la página 276

## Enlazar canales

Puede enlazar canales seleccionados temporalmente. Cualquier cambio que se aplica a un canal se imita en todos los canales enlazados.

## 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** 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 **Fader**.

#### 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**.

#### 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.

### 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.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Barra de herramientas de MixConsole](#) en la página 276

## 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

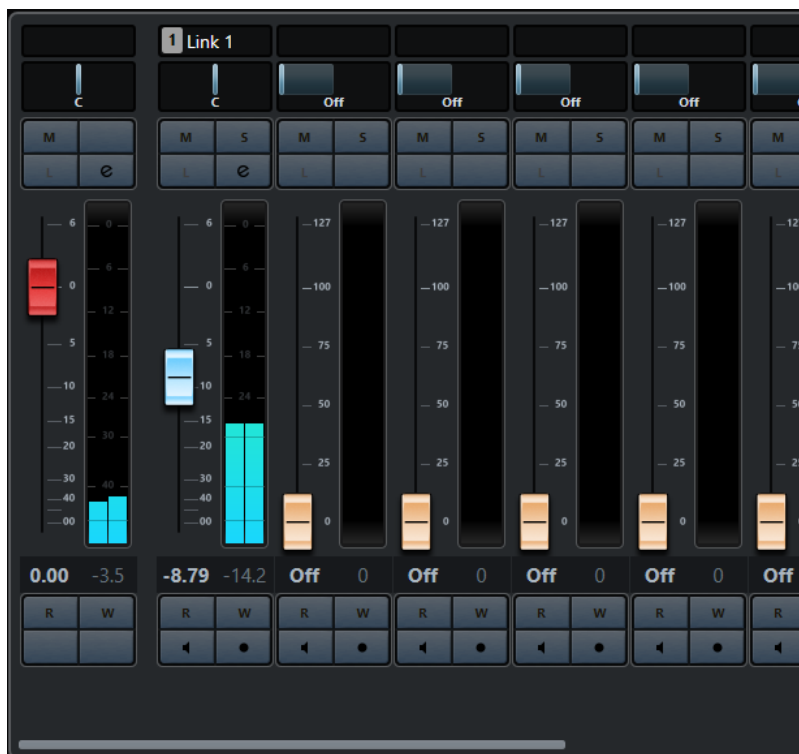
Las configuraciones de canal se aplicarán a los canales seleccionados.

#### 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 y ReWire (no en Cubase LE).



#### 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 visibilidad de pistas de la ventana de **Proyecto**.

La sección de faders le permite hacer lo siguiente:

- Ajustar panorama
- Activar enmudecer y solo
- 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

[Configuraciones de canal](#) en la página 306

[Escribir/Leer automatización](#) en la página 465

## 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.

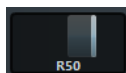
- Para efectuar ajustes finos, mantenga pulsado **Mayús** mientras desplaza el control de panoramizado.
- Para seleccionar la posición central por defecto de panoramizado, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y haga clic sobre el control de panoramizado.
- Para editar el valor numéricamente, haga doble clic en el control de panorama.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear nuevos proyectos](#) en la página 75

## Panoramizador de balance estéreo

El panoramizador de balance estéreo le permite controlar el balance entre los canales izquierdo y derecho. Está activado por defecto.



## 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-Mayús** y haga clic en el control del panorama.
- Para desactivar el bypass del panorama, pulse **Ctrl/Cmd-Alt-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.

## 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** 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** y haga clic de nuevo para activar la anulación del solo.

## 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

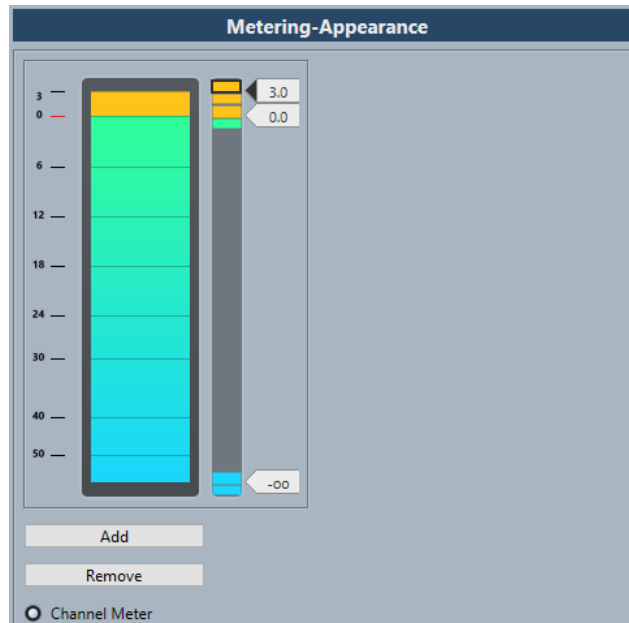
Reinicializa los medidores.

## 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. 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.
3. 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.
4. Haga clic en **Aceptar**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Medidores - Apariencia](#) en la página 739

## 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** 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** 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.

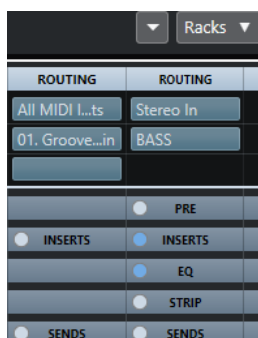
7. Si es necesario, use el fader del canal de entrada para ajustar el nivel de la señal.
- 

## 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.

## 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 291
- [Pre \(filtros/ganancia/fase\) \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 293
- [Inserciones](#) en la página 294
- [Ecuiladores \(EQ\)](#) en la página 295
- [Channel strips](#) en la página 298
- [Envíos](#) en la página 304

## 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 dépositelo en el rack sobre el que quiera mover los ajustes.
- Para copiar los ajustes de rack de un rack a otro, pulse **Alt**, arrastre el rack y dépositelo 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 de salida, pulse **Alt**, 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.

## 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.

Puede dirigir las salidas de múltiples canales de audio a un grupo. Por ejemplo, para controlar los niveles de canales usando un fader, y para aplicar los mismos efectos y ecualización a todos los canales.

## 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** 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.
- Buses de salida mono, o buses de salida de grupo mono.  
Estos no deberían conllevar retroalimentación.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Enrutado](#) en la página 291

## 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.
- Buses de salida mono o estéreo, y buses de salida de grupo mono o estéreo.  
Estos no deberían conllevar retroalimentación.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Enrutado](#) en la página 291

## Buses de salida

Para buses de salida es posible cualquier asignación.

## 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) (solo Cubase Elements)

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**.

---

### NOTA

No puede editar los ajustes del rack **Pre** en el visor de la curva de EQ.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ajustes del ecualizador](#) en la página 296

## 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 317

## 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.

## 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.

## 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 **Preset** 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**.

---

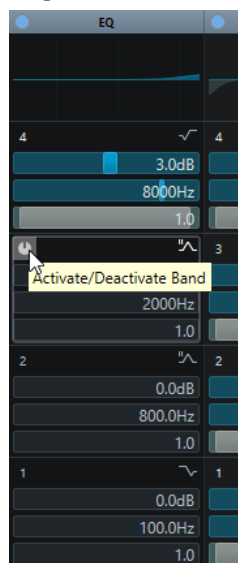
## Activar bandas del ecualizador

En el rack de **EQ** puede activar hasta 4 bandas de EQ para cada canal de audio.

---

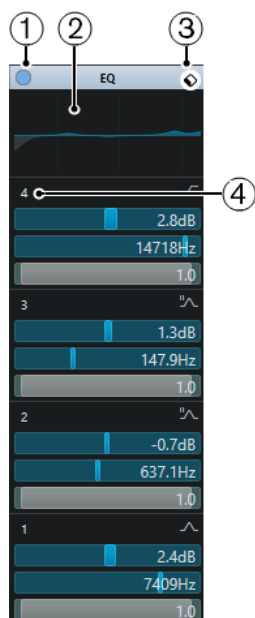
### PROCEDIMIENTO

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 en un canal para mostrar una versión más grande. El visor también está disponible en la sección **Ecualizadores** del **Inspector** de la ventana del **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** 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**.

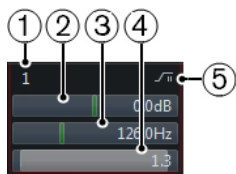
### 3 Seleccionar preset

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  $\pm 24$  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 293

## 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 procesamiento 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 (solo Cubase Elements)**

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 (solo Cubase Elements)**

Proporciona varias herramientas.

#### **Sat (solo Cubase Elements)**

Le permite añadir calidez al sonido.

#### **Limitar (solo Cubase Elements)**

Le permite evitar el clipping incluso a niveles elevados.

## **Puerta de ruido (solo Cubase Elements)**

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** (solo Cubase Elements) y **VintageCompressor** (solo Cubase Elements).

### **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 311

### Tube Compressor (solo Cubase Elements)

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 \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 311

### VintageCompressor (solo Cubase Elements)

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

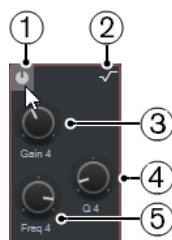
Indica la cantidad de compresión de la señal.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[VintageCompressor - Vista Detalles \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 312

## 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  $\pm 24$  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 (solo Cubase Elements)

Proporciona una herramienta para atenuar o realzar la ganancia de la fase de ataque y liberación del audio.

### 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 (solo Cubase Elements)**

Le permite añadir calidez al sonido. Abra el menú emergente para seleccionar entre **Tape Saturation**, y **Tube Saturation**.

### **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 (solo Cubase Elements)**

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 460

## 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.

### 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.

## Añadir notas a un canal de MixConsole

Puede añadir anotaciones a canales de **MixConsole**.

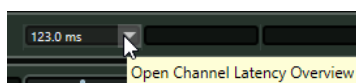
### PROCEDIMIENTO

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**.

## 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:

Channel Latency Overview			
Name	Type	Latency (ms)	Latency (Samples)
MultibandCompressor	Insert 1	123.0	5426
Brickwall Limiter	Strip 6	1.0	44
VST AmbiDecoder	Panner	23.2	1024
Total Channel Latency		147.3	6494

### 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 318

[Menú Funciones](#) en la página 283

[Limitar compensación de retardo](#) en la página 486

[Ventana de MixConsole](#) en la página 272

## 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.

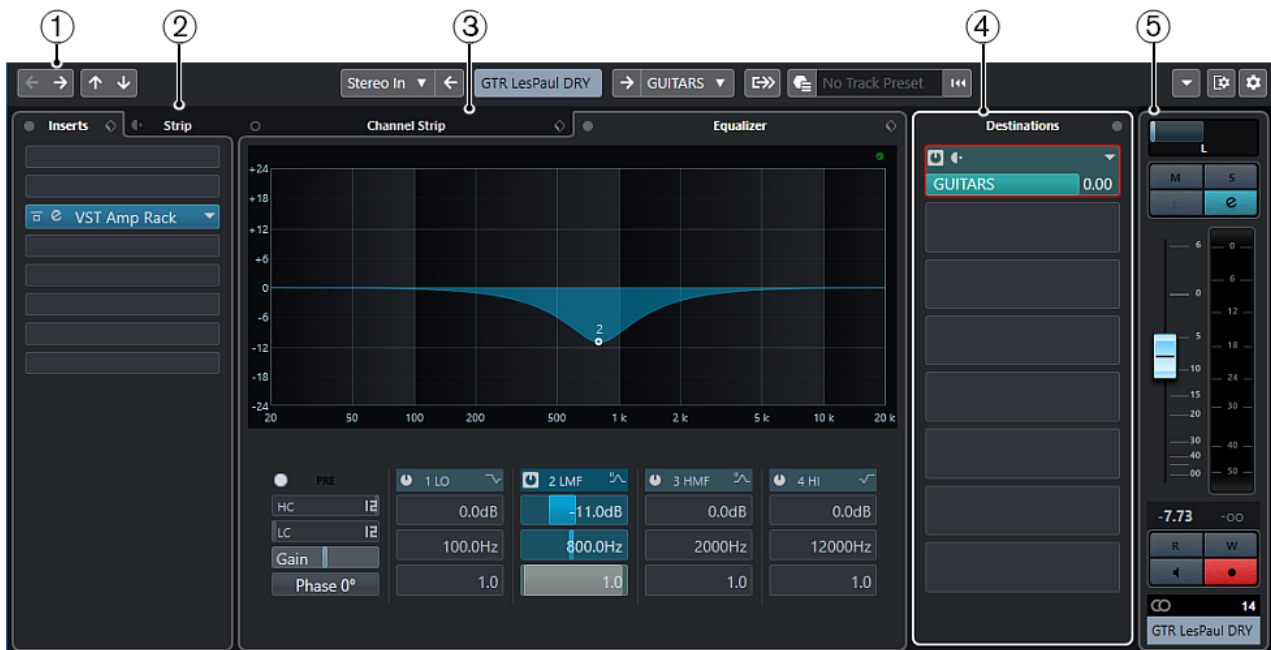
La selección de canal de la ventana **Configuraciones de canal** está sincronizada con la selección de canal de **MixConsole**, y con la selección de pista de la ventana de **Proyecto**.

#### 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 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 **Destinos**

La sección **Destinos** tiene ranuras de efectos de envío que le permiten cargar efectos de envío.

#### 5 **Fader**

La sección de faders muestra el canal actual.

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 309

[Configuraciones de canal – Channel strip](#) en la página 310

[Configuraciones de canal – Ecualizador](#) en la página 313

[Configuraciones de canal – Destinos](#) en la página 314

[Configuraciones de canal – Faders de canal](#) en la página 314

[Ajustes del ecualizador](#) en la página 296

## 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**.

## Separador izquierdo

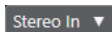
### Separador izquierdo



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

## Orígenes de canal

### Entrada



Abre el nombre del canal de entrada.

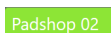
### Ir a entrada/Seleccionar una entrada



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**.

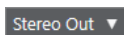
## Destinos de canal

### 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.

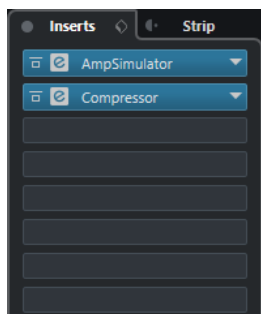
#### Configurar barra de herramientas



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.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configuraciones de canal](#) en la página 306



## 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.

### 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:

- Puerta de ruido (solo Cubase Elements)
- Compressor
- EQ
- Herramientas (solo Cubase Elements)
- Sat (solo Cubase Elements)
- Limitar (solo Cubase Elements)

Puede cambiar la posición de los módulos de channel strip en la cadena de señal arrastrando.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Puerta de ruido \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 298

[Compressor](#) en la página 299

[EQ](#) en la página 301

[Herramientas \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 301

[Sat \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 302

[Limitar \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 302

[Configuraciones de canal](#) en la página 306

## 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 299

## Tube Compressor – Vista Detalles (solo Cubase Elements)


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 \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 300

### VintageCompressor - Vista Detalles (solo Cubase Elements)

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 \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 300

## Configuraciones de canal – Ecuador

La sección **Channel strip/Ecuador** se muestra en la ventana **Configuraciones de canal**.



### **Bypass de ecualizadores**

Omite los ajustes de ecualización del canal.

### **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.

### **Mostrar/Ocultar controles del ecualizador**

Le permite moverse entre varios modos diferentes de visualización de la sección **Ecualizador: Mostrar controles del ecualizador, Mostrar diales del ecualizador u Ocultar controles del ecualizador.**

### **Gestión de presets**

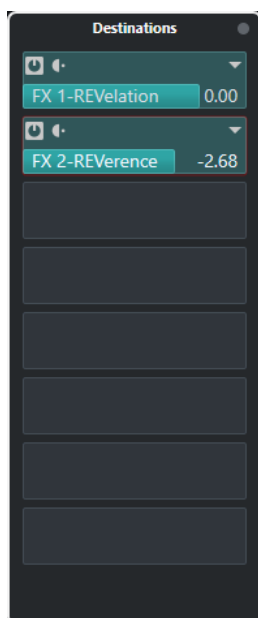
Le permite cargar o guardar presets de ecualización.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configuraciones de canal](#) en la página 306

## **Configuraciones de canal – Destinos**

La sección **Envíos de canal** se muestra en la ventana **Configuraciones de canal**.



### **Bypass envíos**

Omite los efectos de envío del canal.

### **Envíos—Destinos**

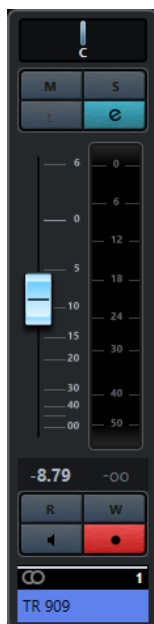
Le permite configurar un destino para los efectos de envío del canal.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configuraciones de canal](#) en la página 306

## **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 285

[Configuraciones de canal](#) en la página 306

## 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-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-Retorno**.

# 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 (no en Cubase LE).

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.

### Efectos de inserción

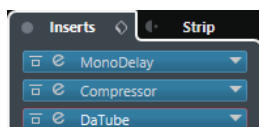
Los efectos de inserción se insertan en la cadena de señal de un canal de audio. De esta forma, toda la señal del canal pasa a través del efecto.

En Cubase Elements, puede añadir hasta 8 efectos de inserción diferentes por canal. En Cubase AI y Cubase LE, están disponibles 4 efectos de inserción por canal.

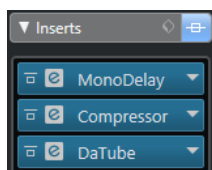
Use efectos de inserción tales como la distorsión, filtros u otros efectos que cambian las características tonales o dinámicas del sonido.

Para añadir y editar efectos de inserción, puede usar las siguientes secciones de inserción:

- 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 en Cubase Elements y 4 envíos en Cubase AI y Cubase LE, cada uno puede ser enrutado a un efecto (o a una cadena de efectos).

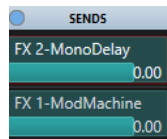
Use efectos de envío en los siguientes casos:

- 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.

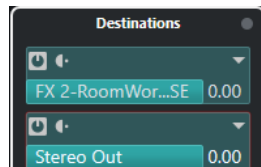


Para editar efectos de envío puede usar las siguientes secciones de envío:

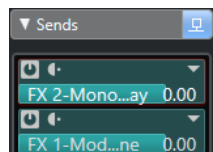
- El rack de **Envíos** en **MixConsole**.



- La sección **Destinos** en la ventana de **Configuraciones de canal**.



- La sección **Envíos** en el **Inspector**.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Procesado offline directo](#) en la página 338

## 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 procesamiento inteligente de plug-ins. Sí, es compatible hacia atrás completamente con VST 2.

## Procesado inteligente de plug-ins

El procesamiento inteligente de plug-ins es una tecnología que le permite desconectar el procesamiento 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 procesamiento inteligente de plug-ins, active **Suspender el procesamiento 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.

## 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 486

[Ventana de MixConsole](#) en la página 272

## Sincronía a tiempo

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.

En Cubase Elements, puede añadir hasta 8 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. En Cubase AI y Cubase LE, están disponibles 4 ranuras de inserción para pistas relacionadas con audio. Además, los canales ReWire no están disponibles en Cubase LE.

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 \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 329

[Añadir efectos de inserción a canales de grupo](#) en la página 321

[Menú Ajustes de rack](#) en la página 282

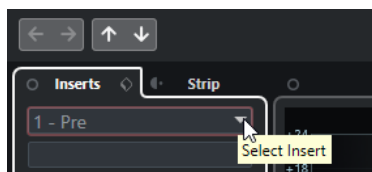
## Añadir efectos de inserción

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 329

## 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 119

## 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 119

## 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** 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, se reemplaza.

## 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.

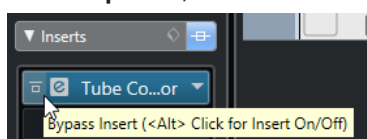
### PRERREQUISITO

Ha añadido un efecto de inserción a un canal de audio.

---

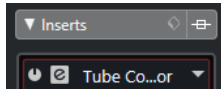
### PROCEDIMIENTO

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** 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.

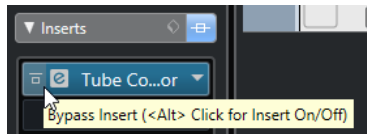
#### PRERREQUISITO

Ha añadido un efecto de inserción a un canal de audio.

---

#### PROCEDIMIENTO

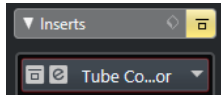
1. En la lista de pistas, seleccione la pista de audio con el efecto de inserción que quiera omitir.
2. En el **Inspector**, abra la sección **Inserciones**, y haga clic en **Bypass inserción**.



---

#### 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.

#### NOTA

Solo Cubase Elements: Las inserciones postfader no se pueden congelar.

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

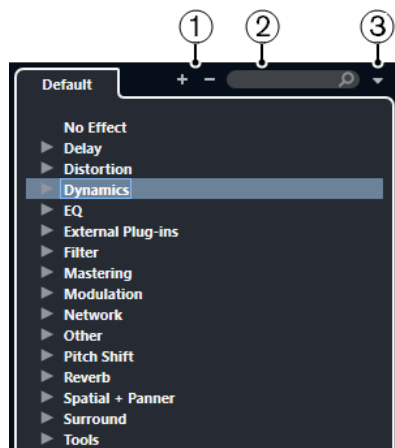
Para descongelar una pista congelada haga clic en el botón **Congelar** de nuevo.

## 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.

Para ello debe crear pistas de canal FX.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

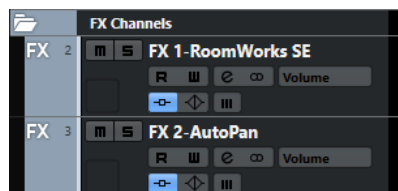
[Pistas de canal FX](#) en la página 325

## 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 326

## 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 114

## 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, haga clic derecho en las pistas a las que les quiera añadir un canal FX y seleccione **Añadir pista > Canal FX a canales seleccionados**.
  2. En el diálogo **Añadir pista**, abra el menú emergente **Efecto** y seleccione un efecto para la pista de canal FX.
  3. Abra el menú emergente **Configuración** y seleccione una configuración de canal para la pista de canal FX.
  4. Abra el menú emergente **Configuración de carpeta** y elija si quiere crear pistas de canal FX dentro o fuera de una carpeta dedicada.
  5. 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 114

## 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.

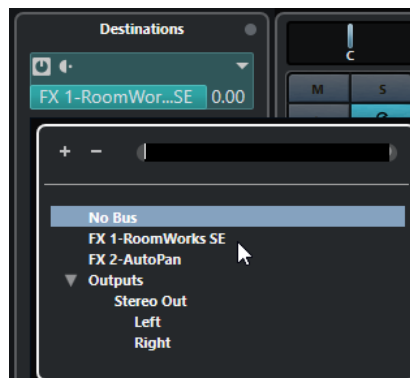
## Enrutar canales de audio a canales FX

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.

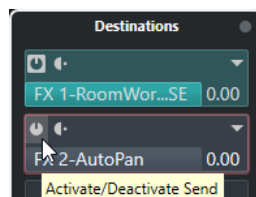
---

#### 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** de la pestaña **Destinos**, 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** 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.

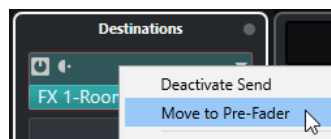
## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir pistas de canal FX](#) en la página 326

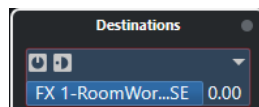
## Envíos pre/post fader (solo Cubase Elements)

Puede enviar la señal desde el canal de audio hasta el canal FX antes o después del fader de volumen del canal de audio.

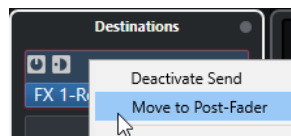
- Envíos pre-fader  
La señal del canal de audio se envía al canal FX antes del fader de volumen del canal de audio.
- Envíos post-fader  
La señal del canal de audio se envía al canal FX después del fader de volumen del canal de audio.
- Para mover un envío a la posición pre-fader, abra la ventana **Configuraciones de canal** del canal de audio, haga clic derecho en un envío y seleccione **Mover a pre-fader**.



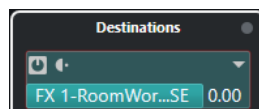
El botón **Pre-/Post-fader** indica que el envío está en posición pre-fader.



- 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

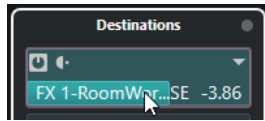
Si activa **Enmudecer pre-send si enmudecer está activado** en el diálogo **Preferencias** (página **VST**), los envíos en modo pre-fader se enmudecen si enmudece sus canales.

## Ajustar 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.

- Haga clic en **Editar configuraciones de canal** para abrir la ventana **Configuraciones de canal** de la pista de audio.
- En la sección **Envíos** de la pestaña **Destinos**, busque la ranura de efecto y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar el nivel de envío.



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.

---

## Efectos de dither (solo Cubase Elements)

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

- Seleccione **Estudio > MixConsole**.
  - Abra los **Ajustes de rack** y active **Núm. fijo de ranuras**.
  - Haga clic en **Editar configuraciones de canal** en el canal de salida.
  - En la sección **Inserciones**, haga clic en una ranura de efecto postfader, y seleccione **Mastering > UV22HR**.
  - 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 651

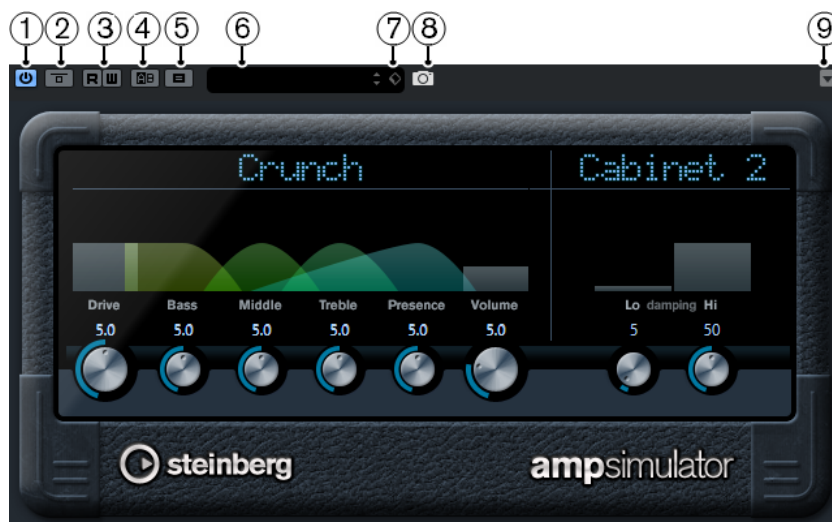
[Menú Ajustes de rack](#) en la página 282

## 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 doble 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 Copiar A a B**  
Copia los parámetros de efecto de la configuración del efecto A a la configuración del efecto B.
- 6 Explorador de presets**  
Abre el explorador de presets, donde puede seleccionar otro preset.
- 7 Gestión de presets**  
Abre un menú emergente que le permite guardar o cargar un preset.
- 8 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.
- 9 Menú Funciones**  
Abre un menú 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 331

## 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 mejor vista general si ha añadido un número de plug-ins a su proyecto cuyos paneles de control se amontonan en 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 329

## 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 329

## 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\\Mis Documentos\VST 3 Presets\\<nombre de plug-in>
- macOS: /Users/<nombre de usuario>/Library/Audio/Presets/<empresa>/<nombre de plug-in>

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

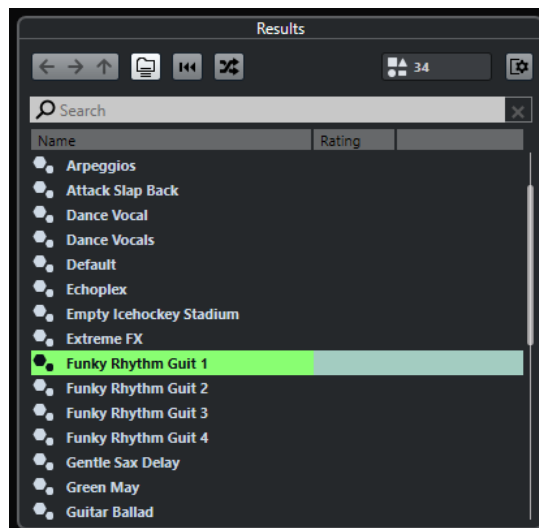
[Cargar presets de efectos](#) en la página 332

[Cargar presets de inserción](#) en la página 335

## 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

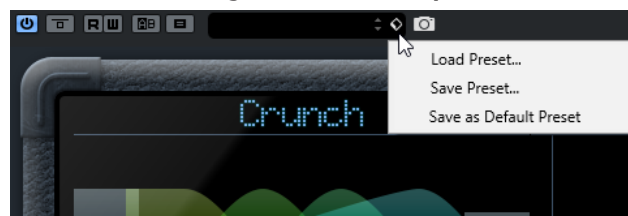
Puede volver al preset que estaba seleccionado cuando abrió el explorador de presets haciendo clic en **Volver al último ajuste**.

## 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.

## 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

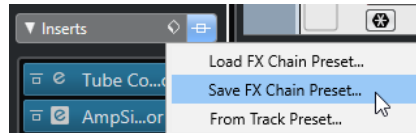
Puede guardar las inserciones del rack de efectos de inserción de un canal como preset de inserciones, junto con todos sus ajustes de parámetros. Los presets de inserciones se pueden aplicar a pistas de audio, de instrumento, de FX o de grupo.

#### 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.

## Cargar presets de inserción

Puede cargar presets de inserción en canales de audio, grupo, instrumento, y FX.

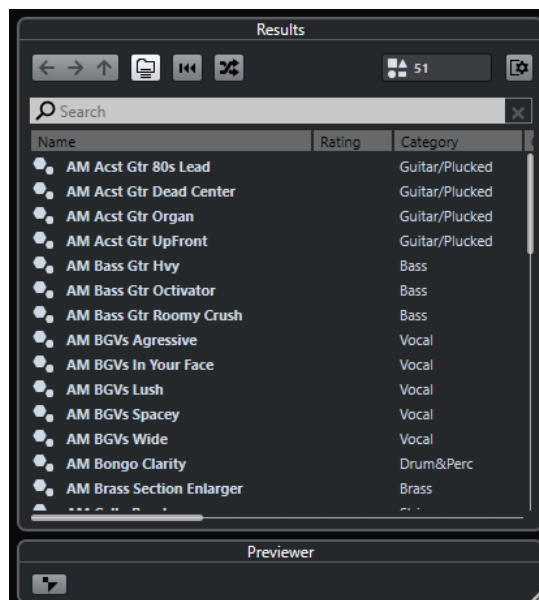
#### PRERREQUISITO

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 146

## Ventana de Información de componentes de sistema

La ventana **Información de componentes de sistema** lista todos los plug-ins disponibles de 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**.

Active	Instances	Name	Vendor	File	Path
<input checked="" type="checkbox"/>	-	FLAC	Steinberg Media Technologies	xiph.dll	C:\Program Files\Steinberg\Cubase LE AI B
<input checked="" type="checkbox"/>	-	MPEG 1 Layer 2	Steinberg Media Technologies	MPEG2DecoderAudioHandler.dll	C:\Program Files\Steinberg\Cubase LE AI B
<input checked="" type="checkbox"/>	-	MPEG 1 Layer 3 (Fraunhofer)	Steinberg Media Technologies	MP3AudioHandler.dll	C:\Program Files\Steinberg\Cubase LE AI B
<input checked="" type="checkbox"/>	-	OggVorbis	Steinberg Media Technologies	xiph.dll	C:\Program Files\Steinberg\Cubase LE AI B
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Windows Media Audio	Steinberg Media Technologies	WMMAudioHandler.dll	C:\Program Files\Steinberg\Cubase LE AI B

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 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 procesos de audio. 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 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 342

[Opciones de edición - Audio](#) en la página 726

[Flujo de trabajo del procesado offline directo](#) en la página 339

[Ventana de Procesado offline directo](#) en la página 339

## 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 añada o modifica el procesado offline, se aplica lo siguiente:

- Todos los cambios se aplican instantáneamente al audio.
- 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 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**.
- Puede aplicar permanentemente todo el procesado offline al audio.
- Si carga un proyecto que contiene procesado offline de 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 339

[Comandos de teclado de Procesado offline directo](#) en la página 348

## 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.

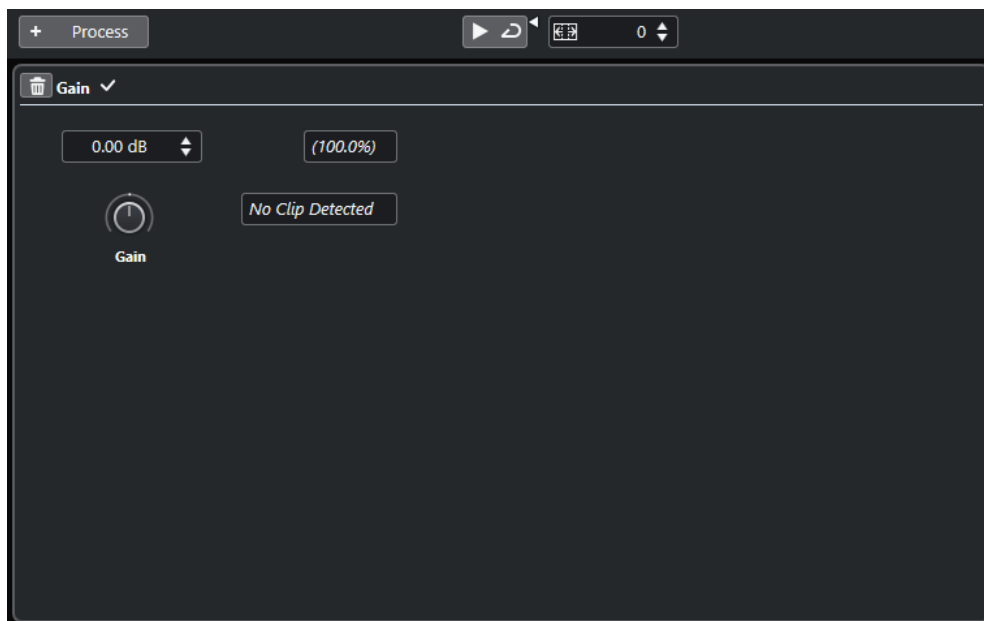
Para abrir la ventana de **Procesado offline directo**, haga uno de lo siguiente:

- 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.

#### Proceso

Muestra el último proceso añadido y le permite modificar sus ajustes o eliminarlo.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Aplicar procesado](#) en la página 341

[Aplicar procesado a múltiples eventos](#) en la página 342

[Barra de herramientas de procesado offline directo](#) en la página 340

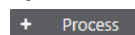
## Barra de herramientas de procesado offline directo

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 proceso



Le permite añadir un proceso de audio incluido con el programa al evento o clip seleccionado.

### 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.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Extensión de rango de procesado](#) en la página 342

## Aplicar procesado

Puede añadir procesado a uno o más eventos, clips o rangos en la ventana **Procesado offline directo**. Esto incluye procesos de audio y operaciones del **Editor de muestras**, tales como **Cortar**, **Pegar**, **Suprimir** y usar la herramienta **Dibujar**.

---

### 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. En la barra de herramientas del **Procesado offline directo**, haga clic en **Añadir proceso** y seleccione un proceso de audio.  
El proceso de audio seleccionado se añade a la lista de procesos, en la zona izquierda.
4. Active **Escuchar** y haga sus ajustes 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.

---

### RESULTADO

El 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 los procesos de audio incluidos con el programa a múltiples eventos al mismo tiempo. También puede modificar o suprimir el procesado en múltiples eventos a la vez.

- Para aplicar procesos de audio a múltiples eventos a la vez, seleccione el audio y añada, modifique o suprima el procesado.

### 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 343

[Ventana de Procesado offline directo](#) en la página 339

## 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.
- 

## Modificar procesos

Puede suprimir o modificar algunos o todos los procesos de un clip en la ventana **Procesado offline directo**. Esto incluye los procesos de audio del menú **Procesos** y operaciones del **Editor de muestras**, tales como **Cortar**, **Pegar**, **Suprimir** y dibujar con la herramienta **Dibujar**.

---

### 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. Haga uno de lo siguiente:
    - Active **Escuchar** y modifique los ajustes del proceso.
    - Suprima el proceso haciendo clic en **Suprimir** , en el panel del proceso.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de Procesado offline directo](#) en la página 339

[Columnas de la ventana de la Pool](#) en la página 413

## Procesos de audio incluidos

Cubase le proporciona varios procesos de audio que pueden ser usados para el **Procesado offline directo**.

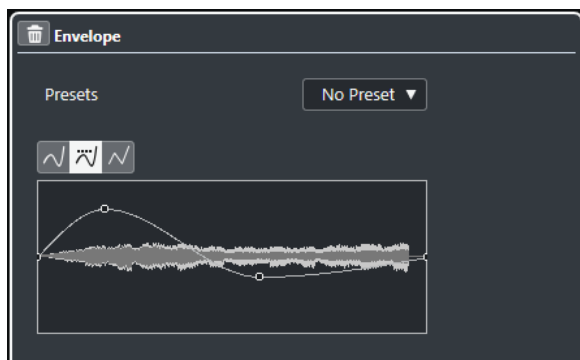
### IMPORTANTE

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.

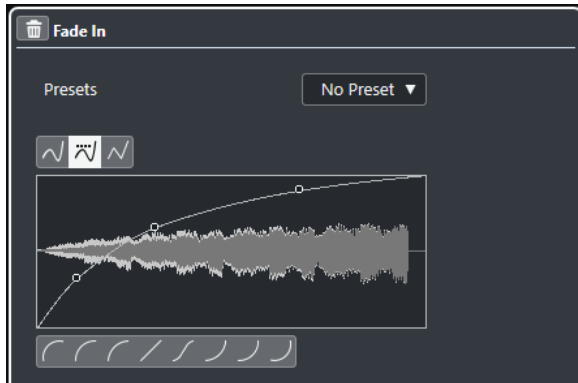
### Menú emergente de presets

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.

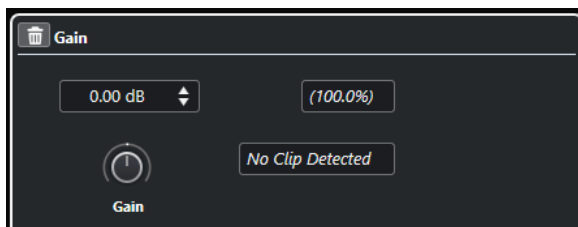
- Para guardar un preset, seleccione **Guardar preset** en el menú emergente, introduzca un nombre y haga clic en **Aceptar**.
- Para aplicar un preset, selecciónelo en el menú emergente.
- Para eliminar un preset, selecciónelo en el menú emergente y haga clic en **Eliminar preset**.

### 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.

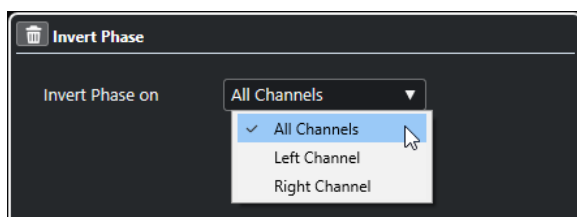
---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Normalizar](#) en la página 345

## Invertir fase

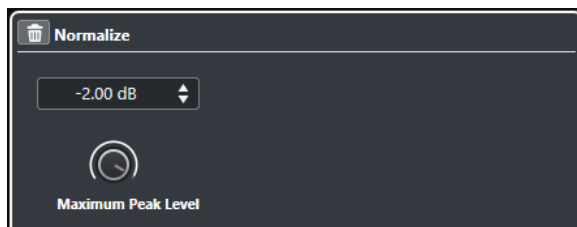
**Invertir fase** le permite invertir la fase del audio seleccionado.



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.



### Nivel máximo de pico en dBFS

Le permite ajustar un nivel máximo del audio, entre -50 dB y 0 dB.

A este nivel máximo, se le resta el nivel máximo actual del audio seleccionado, y la ganancia aumenta o disminuye la cantidad resultante.

## 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 357

## 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

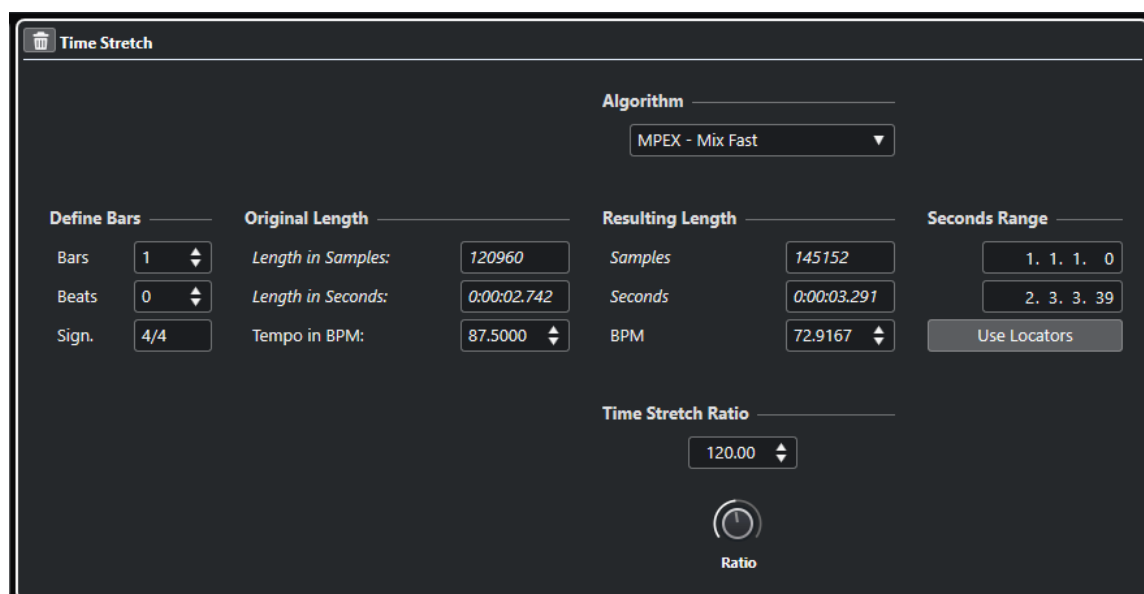
Mezcla ambos canales en un sonido mono.

### 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 tiempo.

### 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**.

### Intervalo en segundos

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 **Intervalo en segundos** 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](#) en la página 350

## Comandos de teclado de Procesado offline directo

Puede aplicar procesado offline usando comandos de teclado.

Si añade procesos de audio a través de comandos de teclado, se aplica lo siguiente:

- Se usan los ajustes actuales.
- 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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Comandos de teclado para el procesado offline directo](#) en la página 349

## Comandos de teclado para el procesado offline directo

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 <b>Procesado offline directo</b>	F7
Poner foco dentro de la ventana de <b>Procesado offline directo</b>	Tab
Navegar en la lista de procesos	Flecha arriba/Flecha abajo
Activar/Desactivar Escuchar ( <b>Activar/Desactivar la preescucha local con la [barra espaciadora]</b> debe estar activado en el diálogo de <b>Preferencias</b> )	Espacio
Deshacer	Ctrl/Cmd-Z

Para definir comandos de teclado para más operaciones de **Procesado offline directo** y para añadir directamente procesos de audio, use el diálogo **Comandos de teclado**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de Procesado offline directo](#) en la página 339

[Transporte](#) en la página 741

[Comandos de teclado](#) en la página 697



# Algoritmos de corrección de tiempo

En Cubase, se usan algoritmos de corrección de tiempo para operaciones como el procesado offline de **Corrección de tiempo** o en el **Editor de muestras**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Corrección de tiempo](#) en la página 347

[Editor de muestras](#) en la página 359

[Standard](#) en la página 350

[Limitaciones](#) en la página 351

## 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 a material de audio puede conllevar degradación de la calidad de audio y errores audibles. El resultado depende del material de origen, las operaciones particulares de corrección de tiempo aplicadas, y el preset del algoritmo de audio seleccionado.

Como regla general, los cambios pequeños en la duración causan menor degradación. Sin embargo, hay varias cuestiones que uno debe tener en cuenta al trabajar con algoritmos de corrección de tiempo.

### 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 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

Algunos algoritmos pueden poner limitaciones al grado máximo de corrección de tiempo soportado.

# Funciones de audio

Cubase le ofrece unas funciones especiales para analizar el audio de su proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Detectar silencio](#) en la página 352

[Ventana Analizador de espectro](#) en la página 355

[Ventana Estadísticas](#) en la página 357

## Diálogo Detectar silencio

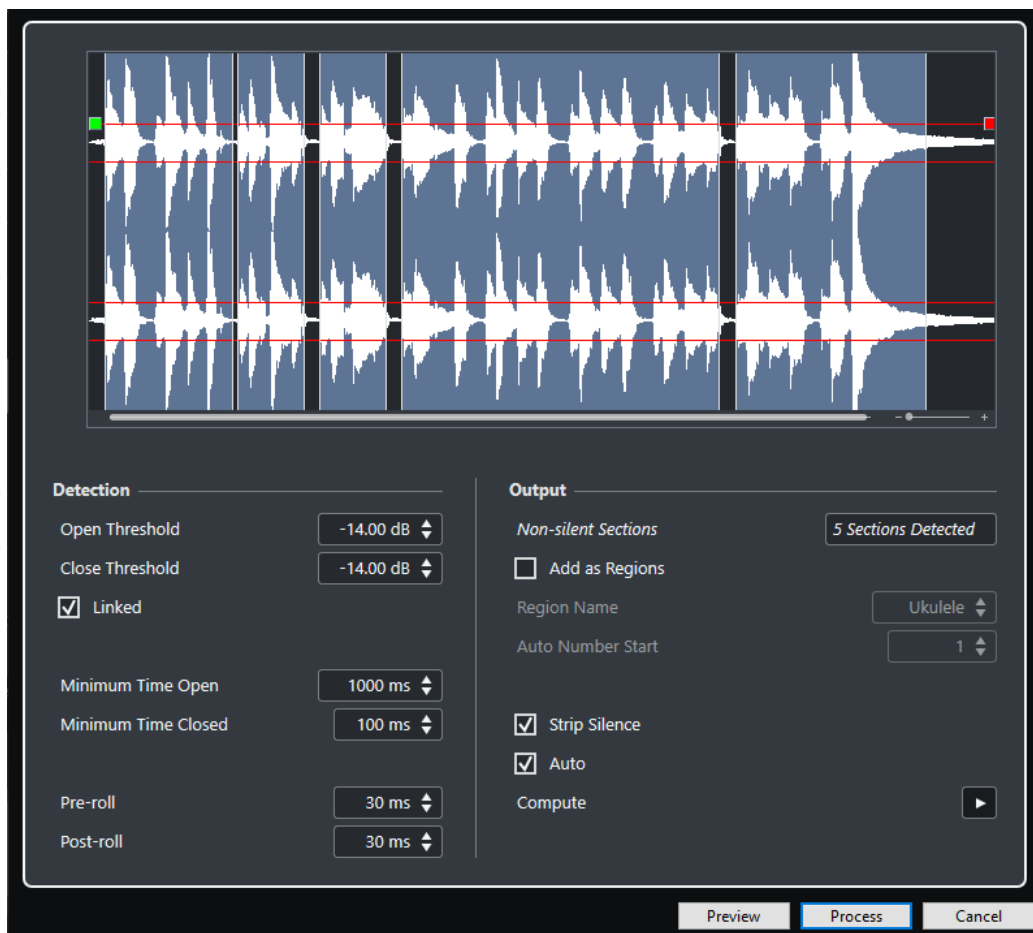
**Detectar silencio** le permite buscar secciones silenciosas en sus eventos. Puede dividir eventos y eliminar las partes silenciosas del proyecto, o crear regiones que se correspondan con las secciones no silenciosas.

- 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 355

## Eliminar secciones silenciosas

El diálogo **Detectar silencio** le permite detectar y eliminar secciones silenciosas de su audio.

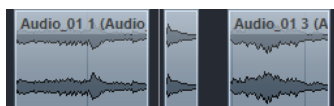
---

#### 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 ajustes 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.

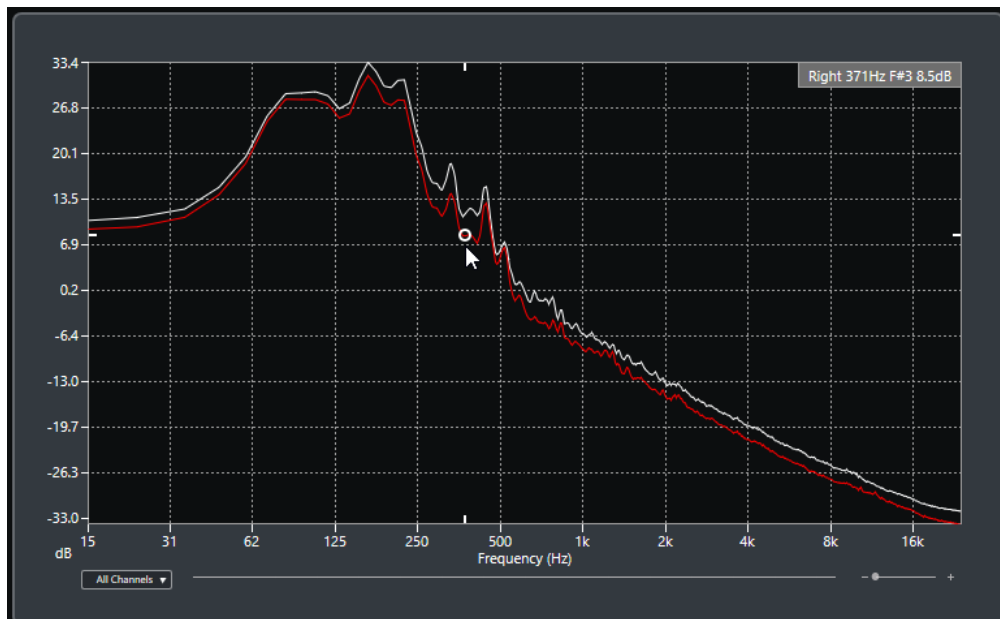
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Detectar silencio](#) en la página 352

## 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 356

## 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 357

## Comparar valores de niveles

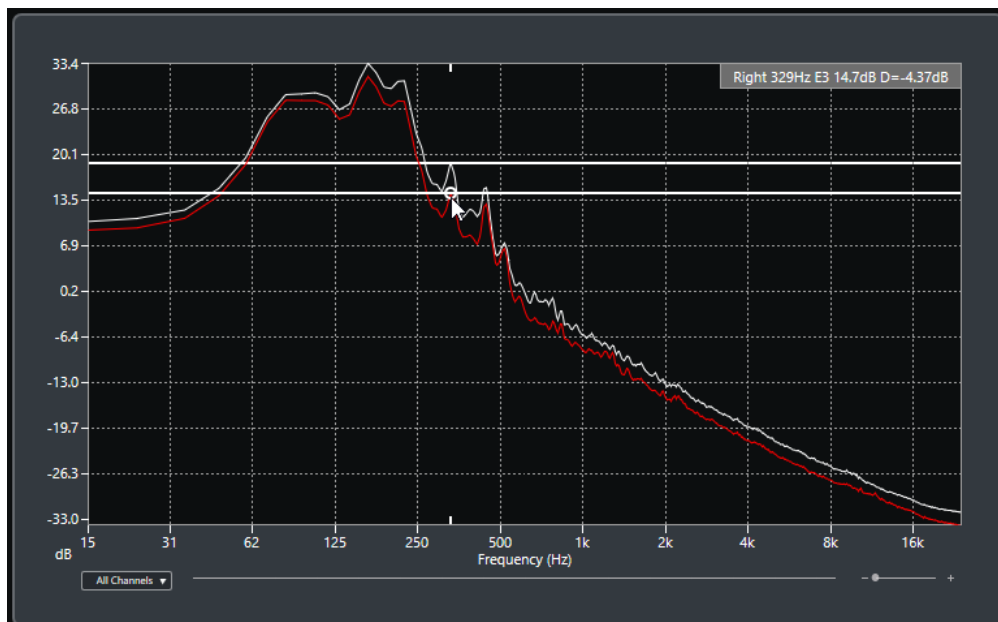
Puede mostrar la diferencia de nivel que hay entre dos posiciones del mismo gráfico o de diferentes gráficos en la ventana **Analizador de espectro**.

### 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 355

## 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**.



Channel	Left	Right
Min. Sample Value	-3.17 dB	-3.17 dB
Max. Sample Value	-3.98 dB	-3.98 dB
Peak Amplitude	-3.17 dB	-3.17 dB
True Peak	-3.17 dB	-3.17 dB
DC Offset	-23.62 %	-23.71 %
	-48.56 dB	-48.56 dB
Bit Depth	24 bit	24 bit
Estimated Pitch	10057.4Hz/D#8	10048.0Hz/D#8
Sample Rate	44.100 kHz	
Average RMS (AES-17)	-19.94 dB	-19.94 dB
Max. RMS	-15.07 dB	-15.07 dB
Max. RMS All Channels	-15.07 dB	

Copy to Clipboard      Close

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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opción Eliminar DC-Offset](#) en la página 345

# 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

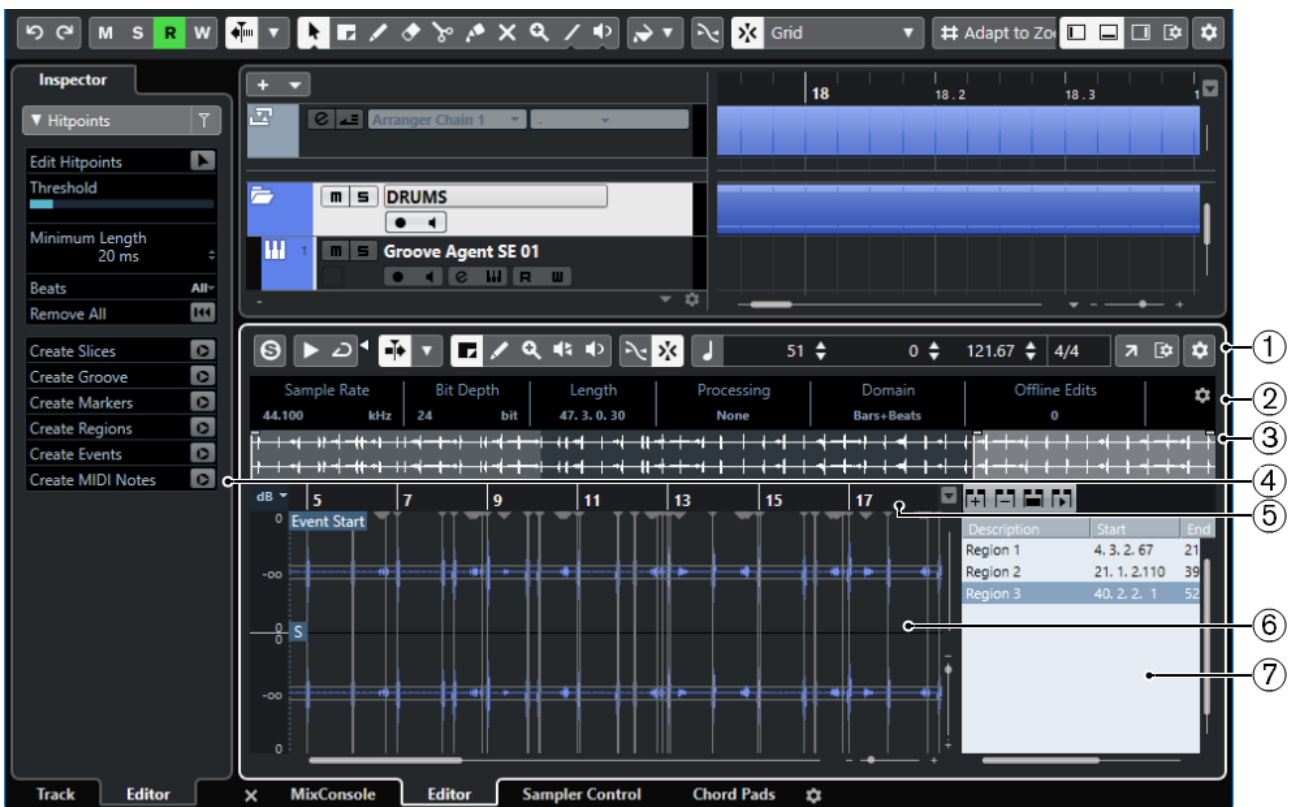
Si selecciona **Audio > Configurar preferencias de editores**, se abre el diálogo **Preferencias** en la página **Editores**. Haga sus ajustes para especificar si quiere que el **Editor de muestras** se abra en una ventana aparte, o si quiere que se abra en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

---

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

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 51

[Abrir el inspector del editor](#) en la página 45

[Barra de herramientas del editor de muestras](#) en la página 361

[Línea de información](#) en la página 365

[Línea de vista global](#) en la página 366

[Inspector del editor de muestras](#) en la página 366

[Regla](#) en la página 367

[Visor de forma de onda](#) en la página 367

[Lista de regiones](#) en la página 371

## 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

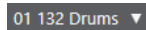


Resalta la sección correspondiente al evento editado en el visor de forma de onda y en la línea de vista global.

#### 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.

### 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** 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.

## 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

4 Bars

Muestra los compases estimados de su archivo de audio.

### Número de tiempos restantes definidos en el archivo de audio

0 Beats

Muestra el número de tiempos restantes de su archivo de audio.

### Tempo definido del archivo de audio

132.00

Muestra el tempo estimado de su archivo de audio.

### Tipo de compás definido del archivo de audio

4/4

Muestra el tipo de compás estimado de su archivo de audio.

### Algoritmo de warp para el clip de audio

Standard - Mix

Le permite seleccionar un algoritmo de warp.

## 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 el editor de zona inferior. 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 193

[Suspender desplazamiento automático al editar](#) en la página 193

## 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

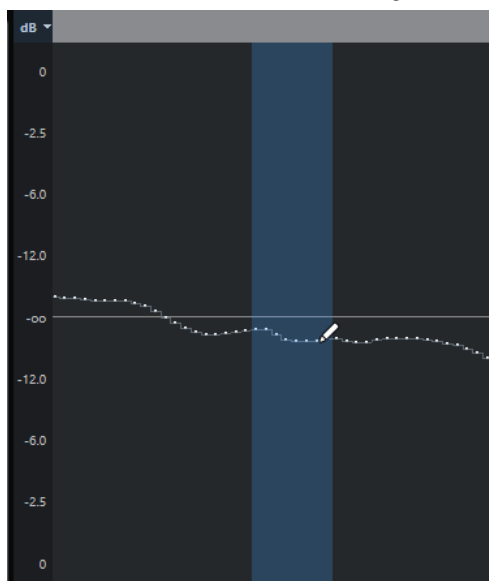
Puede determinar la velocidad y el tono de la reproducción arrastrando más rápido o más lento.

## 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.

## 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.

Sample Rate	Bit Depth	Length	Processing
44.100 kHz	24 bit	47. 3. 0. 30	None
Domain	Offline Edits	Zoom	Selection
Bars+Beats	1	2204.3865	-

- 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 45

## Sección Hitpoints

La sección **Hitpoints** le permite editar hitpoints para trocear su audio. Aquí puede crear mapas de cuantización de groove, marcadores, regiones, y eventos basados en hitpoints.

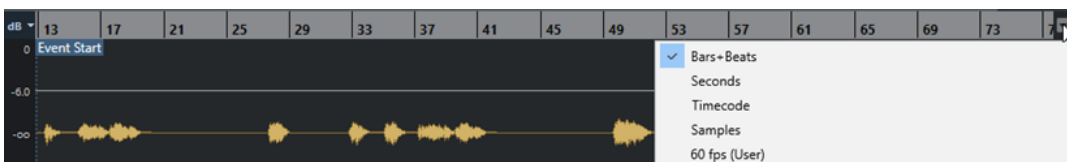
- Para abrir la sección **Hitpoints**, haga clic en su pestaña en el **Inspector**.



## Regla

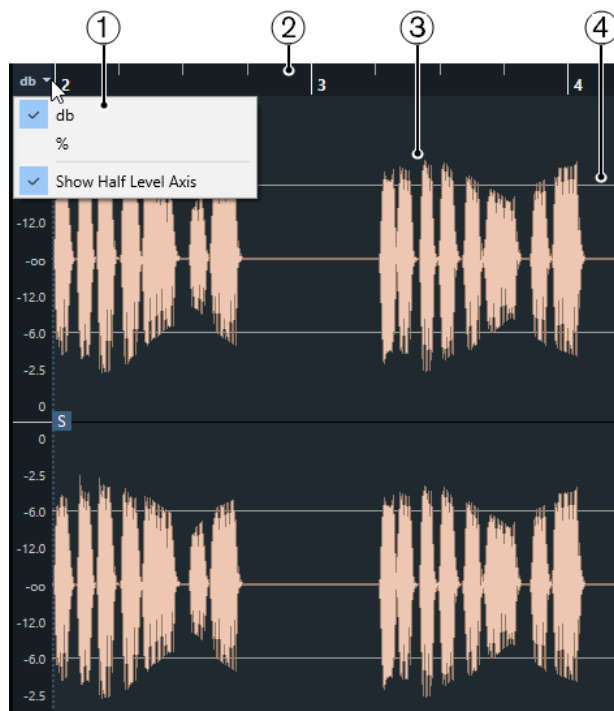
La regla muestra la línea de tiempo y el formato de visualización del proyecto, la rejilla de tiempo del proyecto.

La regla se encuentra encima del visor de forma de onda. Siempre se muestra.



## 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 tiempo del proyecto.

**3 Forma de onda del audio**

Muestra la imagen de la forma de onda del audio seleccionado.

**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.



**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.

### 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. Esto es útil si quiere editar rápidamente una sección específica en el visor de forma de onda, 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**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Copias compartidas](#) en la página 167

## 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 **Seleccionar** para seleccionar rangos.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú Seleccionar](#) en la página 370

## Menú Seleccionar

### Menú 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.

#### 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 370

## 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.

---

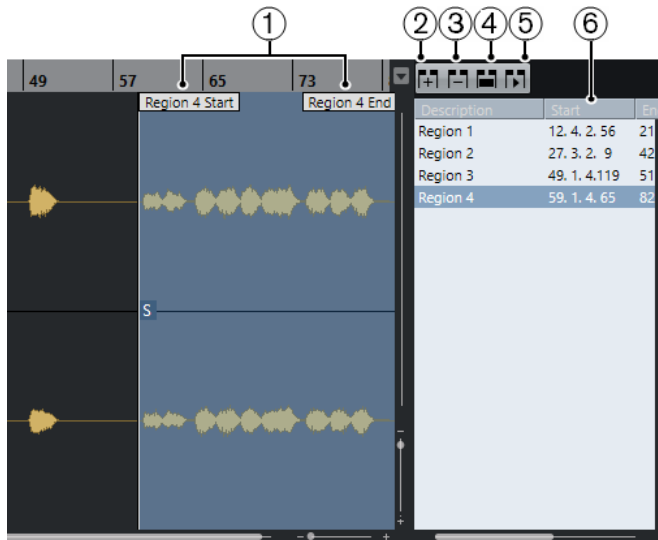
#### RESULTADO

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.

## 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 383

## 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**, 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

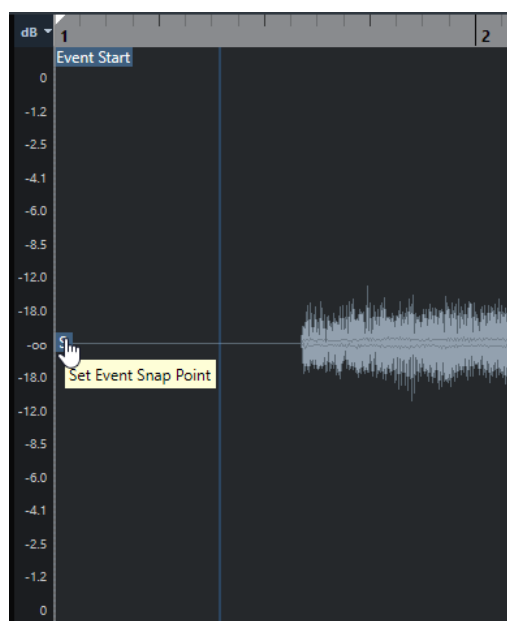
Se crea un evento a partir de la región.

## 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.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Barra de herramientas del editor de muestras](#) en la página 361

## 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.

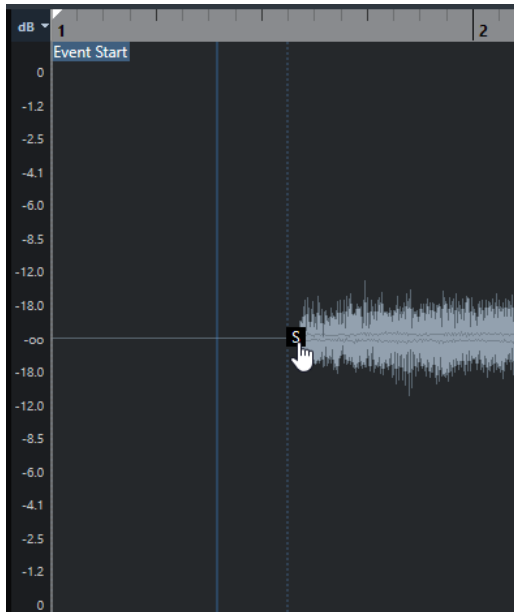
---

#### 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
- Crear marcadores a partir de audio
- Crear regiones a partir de audio
- Crear eventos 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 **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

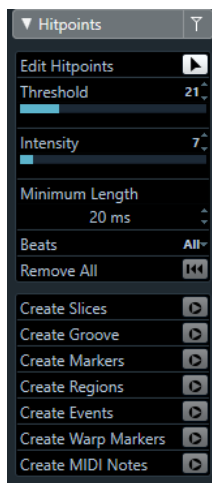
Puede desactivar la detección de hitpoints automática desactivando **Activar detección de hitpoints automática** en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Audio**).

---

## 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

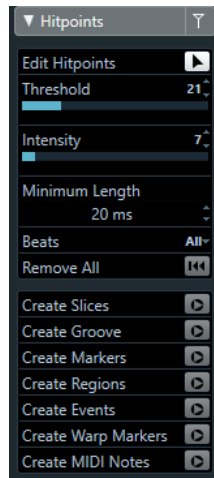
Es absolutamente crucial para cualquier edición futura que los hitpoints estén en las posiciones correctas. Por lo tanto, si la detección de hitpoints automática no cumple con sus expectativas, puede editar los hitpoints manualmente.

#### PRERREQUISITO

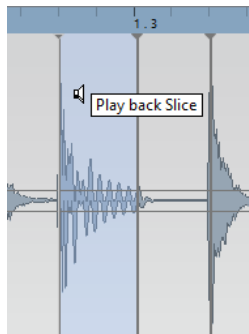
El evento de audio se abre en el **Editor de muestras** y, en la sección **Hitpoints**, los hitpoints se filtran según sus picos y/o intensidades, según sus distancias o según sus posiciones musicales.

## PROCEDIMIENTO

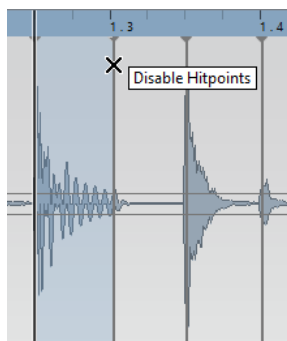
1. En la sección **Hitpoints** del **Inspector**, active la herramienta **Editar hitpoints**.



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** 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** 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 378

## 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-N** para navegar al hitpoint posterior.
    - Pulse **Alt-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.

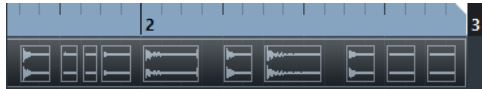
---

### PROCEDIMIENTO

- Realice una de las siguientes acciones:
    - En la sección de **Hitpoints** del **Inspector**, 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 381

[Editor de partes de audio](#) en la página 388

## 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 382

[Suprimir solapamientos](#) en la página 382

[Modo musical](#) en la página 387

[Efectuar ajustes globales de fundidos automáticos](#) en la página 252

[Hacer ajustes de fundidos automáticos en pistas individuales](#) en la página 252



## Cerrar espacios vacíos

Si el tiempo del proyecto es más lento que el tiempo 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 tiempo de nuevo, deshaga sus acciones y use el archivo original, sin corregir.

---

## Suprimir solapamientos

Si el tiempo del proyecto es mayor que el tiempo 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 de **Hitpoints** del **Inspector**, haga clic en **Crear eventos**.

---

### 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 de **Hitpoints** del **Inspector**, 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 263

## 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 de **Hitpoints** del **Inspector**, 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 372

## 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 de **Hitpoints** del **Inspector**, haga clic en **Crear eventos**.
-

#### RESULTADO

Los eventos se crean entre dos posiciones de hitpoints.

## 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 de **Hitpoints** del **Inspector**, haga clic en **Crear notas MIDI**.
2. En el diálogo **Convertir hitpoints a notas MIDI**, configure los parámetros.
3. Haga clic en **Aceptar**.

---

#### RESULTADO

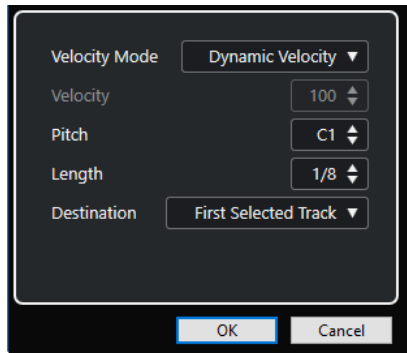
Se añade una pista MIDI a su proyecto, y se crean notas MIDI en cada posición de hitpoint.

#### 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

Al crear notas MIDI a partir de hitpoints puede especificar cómo se deberán convertir los 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 las 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 tiempo

Cubase le ofrece varias funciones que le permiten encajar el tiempo 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 tiempo:

- **Ajustar al tiempo del proyecto**  
Amolda el evento seleccionado para que encaje con el tiempo del proyecto.
- **Modo musical**  
Aplica corrección de tiempo en tiempo real a los clips de audio, para que encajen con el tiempo del proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

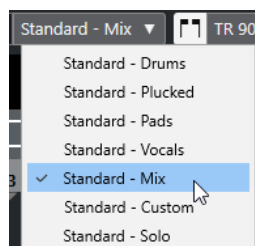
[Ajustar eventos de audio al tiempo del proyecto](#) en la página 386

[Modo musical](#) en la página 387

## 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.



El preset de algoritmo afecta a los cambios de warp en el **Modo musical**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preset de algoritmo](#) en la página 386

[Algoritmos de corrección de tiempo](#) en la página 350

## Ajustar eventos de audio al tiempo del proyecto

Puede ajustar loops de audio al tiempo 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 tiempo del proyecto**.
- 

#### RESULTADO

El loop de audio se corrige para que encaje con el tiempo 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 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.
-

# 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:

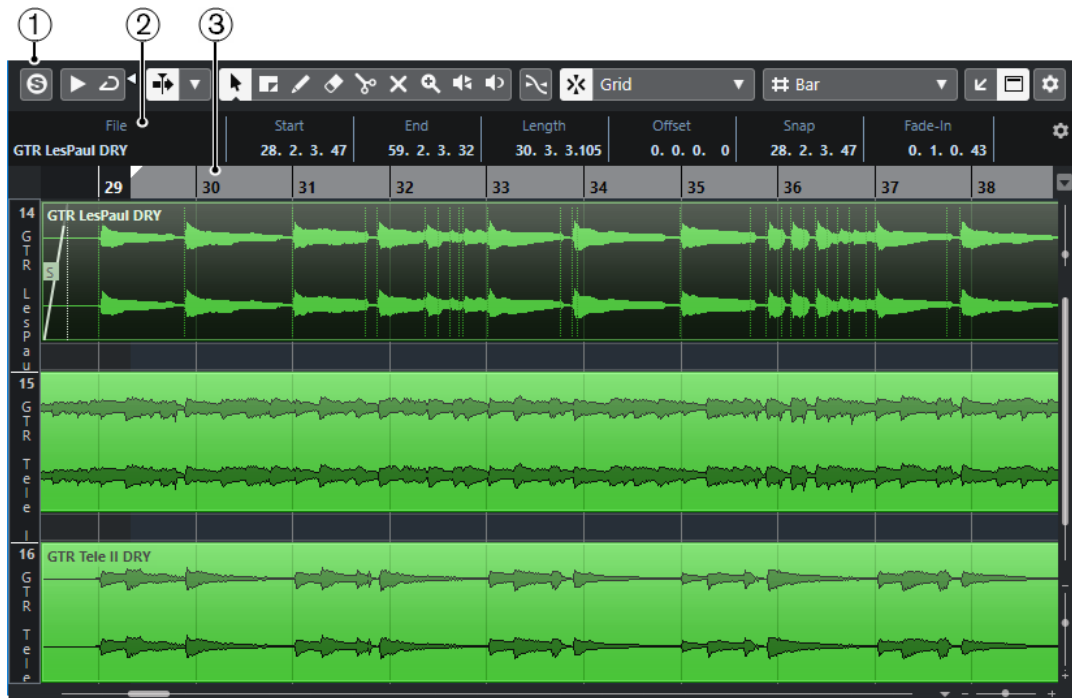
- Haga doble clic en una parte de audio en el **Proyecto**.
- Seleccione una parte de audio en la ventana de **Proyecto** y pulse **Retorno** o **Ctrl/Cmd-E**.
- Seleccione una parte de audio en la ventana de **Proyecto** y seleccione **Audio > Abrir editor de partes de audio**.
- En el diálogo **Comandos 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

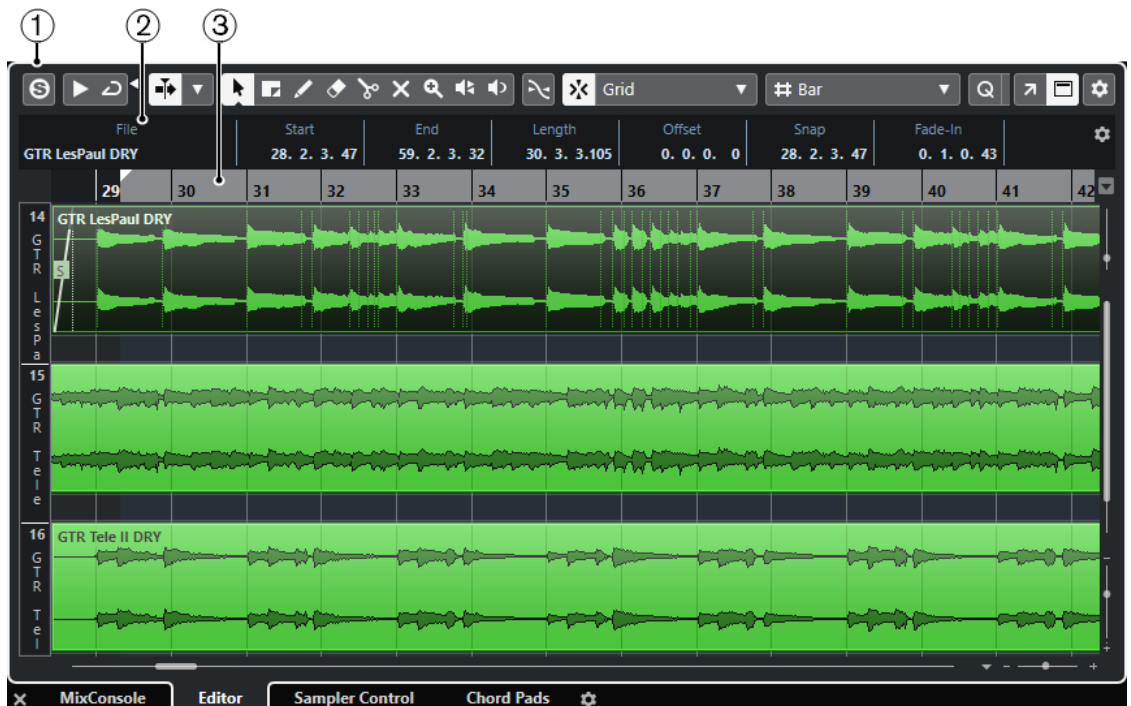
Si selecciona **Audio > Configurar preferencias de editores**, se abre el diálogo **Preferencias** en la página **Editores**. Haga sus ajustes para especificar si quiere que el **Editor de partes de audio** se abra en una ventana aparte, o bien si quiere que se abra en la zona inferior de la ventana 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 51



[Abrir el inspector del editor](#) en la página 45

[Regla](#) en la página 39

[Línea de información](#) en la página 41

[Barra de herramientas del Editor de partes de audio](#) en la página 390

## 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.

#### 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** y haga clic para hacer zoom alejando.

### Borrar



Suprime partes de audio.

### Dividir



Divide partes de audio.

### Enmudecer



Enmudece partes de audio.

### 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.

## Ajustes y selección de partes

### Mostrar bordes de parte



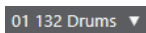
Muestra/Oculta los bordes de la parte de audio activa, dentro de los localizadores izquierdo y derecho.

### 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 iterativa act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización iterativa.

### 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.

## 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 el editor de zona inferior. 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

[Menú Ajustes de desplazamiento automático](#) en la página 193

[Suspender desplazamiento automático al editar](#) en la página 193

## 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.

File	Start	End	Length	Offset	Snap
04 piano 01	1. 1. 1. 0	3. 1. 1. 0	2. 0. 0. 0	0. 0. 0. 0	1. 1. 1. 0
Fade-In	Fade-Out	Volume	Lock	Transpose	Fine-Tune
0. 0. 0. 0	0. 0. 0. 0	0.00 dB	-	0	0
Mute	Musical Mode	Algorithm			
-	-	Standard - Mix			

- 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 390

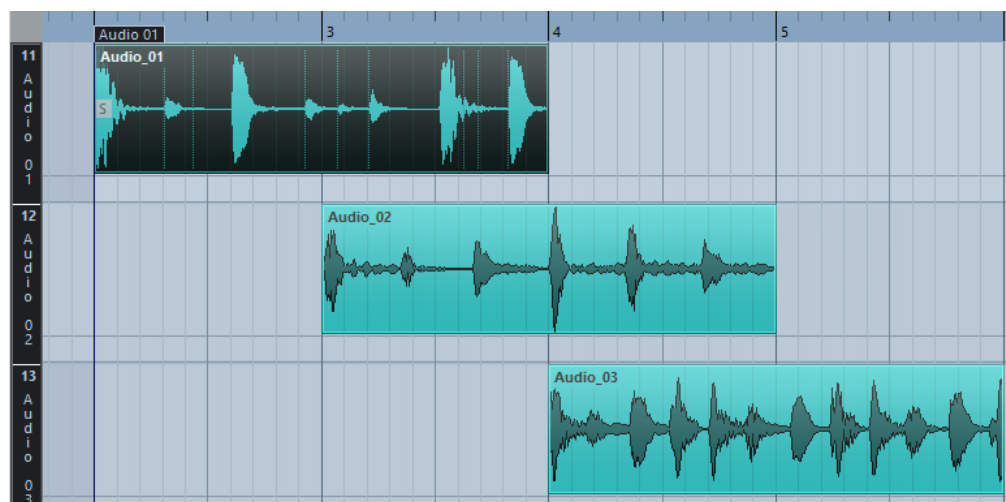
## Regla

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 135

## 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 30

[Copias compartidas](#) en la página 167

## Escuchar

Al oír con la herramienta **Altavoz** o con el icono **Escuchar**, el audio se enrutará directamente hacia la mezcla principal (el bus de salida por defecto).

### 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 390

## 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 390

## 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.  
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** 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 714

[Barra de herramientas del Editor de partes de audio](#) en la página 390

## 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 157

## 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 697

[Barra de herramientas del Editor de partes de audio](#) en la página 390



# Pistas de muestreador (solo Cubase Elements)

La 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 pista de muestreador incluye:

- Una pista de muestreador le permite controlar la reproducción de la muestra de audio que está cargada en el **Control de muestreador**.
- El **Control de muestreador** le permite cargar y editar muestras de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear pistas de muestreador](#) en la página 399

[Control de muestreador](#) en la página 399

## 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 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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Proyectos autocontenidos](#) en la página 87

[Pool](#) en la página 412

## 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 475

[Inspector de pista de instrumento](#) en la página 99

[Inspector de pista MIDI](#) en la página 109

## 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 parámetros de sonido**

Le permite hacer ajustes de corrección de tiempo y desplazamiento de formantes (sección **AudioWarp**), de afinación y modulación de tono (sección **Altura tonal**), de filtrado (sección **Filtro**) o 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 399

[Visor de forma de onda](#) en la página 403

[Editores de envolventes](#) en la página 406

[Sección de parámetros de sonido](#) en la página 404

[Sección de teclado](#) en la página 408

## Barra de herramientas del control del muestreador

La barra de herramientas del **Control de muestreador** contiene varios ajustes y funciones.

**Leer automatización**

**R**

Le permite leer la automatización de pista.

**Escribir automatización**

**W**

Le permite escribir la automatización de pista.

**Conmutar entre ajustes A/B**

**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



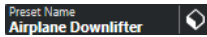
Restringe la edición de la muestra a puntos de cruce por cero, es decir, a posiciones en las que la amplitud es cero.

### 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

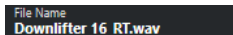


Abre el diálogo **Importar audio**, que le permite cargar un archivo de audio en el **Control de muestreador**.

#### 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



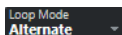
Muestra el tempo de la muestra.

### 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**.

### 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.

### One Shot (disparo único)



La muestra se reproduce desde el inicio hasta el final, sin importar los ajustes de bucleado.

### 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**.

### 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.

### 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.

Si esta opción está desactivada, puede tocar hasta 128 notas simultáneamente.

### 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 410

[Configurar bucles en muestras de audio](#) en la página 409

[Transferir muestras desde el control del muestreador hasta los instrumentos VST](#) en la página 411

## 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.



### Sample Start

Define el inicio de la muestra. Al reproducir, se ignora todo el audio que está antes del inicio de la muestra.

### Sample End

Define la detención de la muestra. Al reproducir, se ignora todo el audio que está después del final de la muestra.

### Sustain Loop Start

Define dónde empieza el bucle de sostenido.

### 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.

### Fade-In Length

Define la duración del fundido de entrada.

### Fade-Out Length

Define la duración del fundido de salida.

### 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

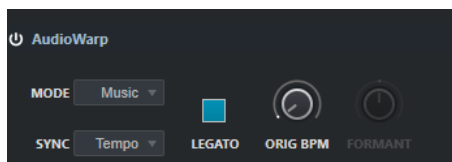
[Comandos de teclado](#) en la página 697

## Sección de parámetros de sonido

En la sección de parámetros de sonido puede hacer ajustes de corrección de tiempo y desplazamiento de formantes (sección **AudioWarp**), afinación y modulación de tono (sección **Altura tonal**), filtrado (sección **Filtro**) o de nivel y panorama (sección **Amp**).

### Sección AudioWarp

En la sección **AudioWarp** puede aplicar correcciones de tiempo y desplazamientos de formatos a sus muestras.



- Para activar los ajustes de AudioWarp, haga clic en **Activar/Desactivar AudioWarp**.

#### Modo AudioWarp

- 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.
- 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.

#### 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.

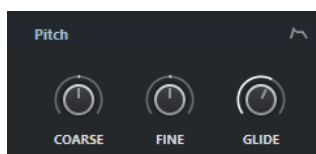
#### Formant

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**.

## 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.



#### Coarse

Ajusta el tono de la muestra de audio en pasos de semitonos.

#### Fine

Ajusta el tono de la muestra de audio de forma precisa, en centésimas de semitono.

#### Glide

Especifica el tiempo que se necesita para que el tono de una muestra de audio alcance al tono de la siguiente nota. Si mueve este control hacia la izquierda del todo, el **Glide** se desactiva.

#### Show/Hide Pitch Envelope

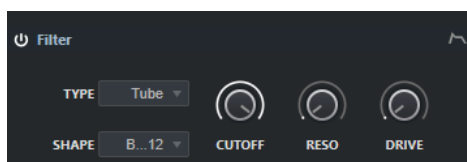
Muestra el editor de la envolvente de tono.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editores de envoltantes](#) en la página 406

## 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.



- Para activar los ajustes de filtrado, haga clic en **Activar/Desactivar 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.

### Show/Hide Filter Envelope

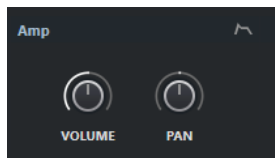
Muestra el editor de la envolvente de filtrado.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editores de envolventes](#) en la página 406

## 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.



### Volume

Ajusta el volumen de la muestra.

### Pan

Ajusta la posición de la muestra en el panorama estéreo.

### Show/Hide Amp Envelope


Muestra el editor de la envolvente de amplificación.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editores de envolventes](#) en la página 406

## 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 **Mostrar/Ocultar envolvente**  en la parte superior derecha de una sección para mostrar el editor de envolvente correspondiente.



Envolvente de tono

### Cantidad de envolvente de tono

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 en **Filtro** y **Altura tonal**.

---

#### Visor de envolvente

Muestra la curva de envolvente. 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.

#### Modo

Determina cómo se reproduce la envolvente cuando se lanza.

- 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.

#### Velocidad

Determina cómo afecta la velocidad al nivel de la envolvente.

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.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar nodos](#) en la página 407

[Añadir y eliminar nodos](#) en la página 408

[Ajustar la curva de envolvente](#) en la página 408

[Funciones de zoom en los editores de envolvente](#) en la página 408

## 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 58

## 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.

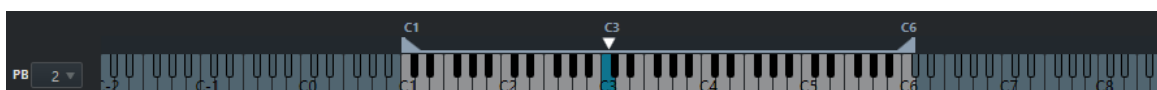
- Para hacer zoom acercándose o alejándose, haga clic en los botones **+** o **-** a la derecha de la barra de desplazamiento, debajo del editor de la envolvente, o use los correspondientes comandos de teclado.
- Para hacer zoom acercándose o alejándose en la posición actual, haga clic en la línea de tiempo y arrastre hacia arriba o hacia abajo.
- Para hacer zoom a una región específica, mantenga pulsado **Alt** y haga clic y arrastre el ratón sobre la región.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Comandos de teclado](#) en la página 697

## 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 12 semitonos.

### Teclado

Determina el tono fundamental y el rango de teclas de la muestra.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ajustar la tonalidad fundamental manualmente](#) en la página 410

[Ajustar el rango de teclas](#) en la página 410

## 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.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Arrastre la manecilla de **Set Sample Start** hacia la derecha para ajustar el punto de inicio de la muestra.
  2. Arrastre la manecilla de **Set Sample End** hacia la izquierda para ajustar el punto de final de la muestra.
- 

### Configurar bucles en muestras de audio

Puede configurar un bucle que se reproduzca cuando se dispare la muestra.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas, haga clic en **Loop Mode** y seleccione un modo de bucle en el menú emergente.  
Se muestran las manecillas de **Sustain Loop Start/End** y la superposición verde del rango del bucle.
2. Arrastre las manecillas de **Set Sustain Loop Start/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.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ajustar el inicio y final de la muestra](#) en la página 409

## 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.

### NOTA

Si carga una muestra que no contiene ninguna información sobre la tonalidad fundamental, la tonalidad fundamental se ajusta automáticamente a C3.

---

Para ajustar la tonalidad fundamental manualmente, 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 408

[Ajustar el rango de teclas](#) en la página 410

## 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.

---

### 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 408

## 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

[Teclado en pantalla](#) en la página 202

[Monitorizar a través de Cubase](#) en la página 208

[Eventos MIDI](#) en la página 154

[Métodos básicos de grabación](#) en la página 204

[Editores MIDI](#) en la página 534

## 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 Pro

## Transferir una muestra

#### PRERREQUISITO

Ha instalado Groove Agent, Groove Agent SE, HALion o Padshop Pro. 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 todos sus ajustes en el instrumento VST seleccionado.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Transferir una muestra](#) en la página 411

# 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

## 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**.

Name	Used	Status	Mus	Tempo	Sign.	Key	Algorithm	Info	Type	Date	Origin Time	Image	Path
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.

Solo Cubase Elements: 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.



Name	Used	Status	Mus	Tempo	Sign.	Key	Algorithm	Info	Type	Date	Origin Time	Image	Path
Bass Drum In	<input type="checkbox"/>	Record		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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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	<input type="checkbox"/>			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

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 **X**  
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 tiempo de los loops de audio con el tiempo 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 tiempo correcto antes de poder activar el **Modo musical**.

### Tempo

Muestra el tiempo de los archivos de audio si está disponible. Si no se ha especificado ningún tiempo, 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).

Solo Cubase Elements: 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

Los archivos de audio pueden incluir 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/Oculto 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 **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 422

## 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 375

## 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 375

[Reemplazar clips en eventos](#) en la página 153

[Cursor con forma de cruz](#) en la página 65

## 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**.

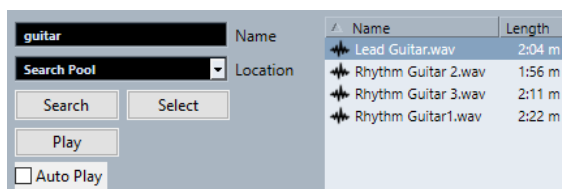
## Buscar archivos de audio

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 al bus de Main Mix (la salida por defecto), haciendo bypass de los ajustes de los canales 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 375

[Editor de muestras](#) en la página 359

## 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 657

[Importar archivos ReCycle](#) en la página 228

[Formatos soportados de archivos de audio comprimidos](#) en la página 224

[Compatibilidad con archivos de video](#) en la página 684

## 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**.

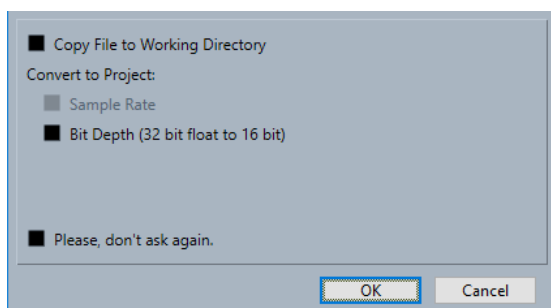
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importar pistas de CD de audio](#) en la página 225

## 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**.



### Copiar archivo al directorio de trabajo/Copiar archivos al directorio de trabajo

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 la configuración del proyecto/Convertir y copiar al proyecto si es necesario**

Convierte el archivo importado si la frecuencia de muestreo o la profundidad de bits difieren de los ajustes del diálogo **Configuración de proyecto**.

### **Por favor, 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 413

[Convertir archivos](#) en la página 428

## **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 374

## **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 338

## 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 88

## Convertir archivos

En la **Pool** puede convertir archivos a otro formato.

---

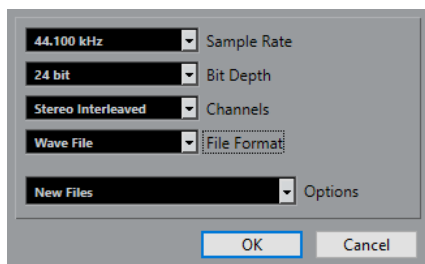
#### PROCEDIMIENTO

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 ajustes 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, 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 441

[Escanear carpetas](#) en la página 445

[Rack de medios en la zona derecha \(no en Cubase LE\)](#) en la página 431

[Añadir favoritos usando la página de favoritos](#) en la página 439

[Añadir favoritos usando la página del explorador de archivos](#) en la página 440

## Rack de medios en la zona derecha (no en Cubase LE)

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 31

[Página Inicio](#) en la página 431

[Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

## 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, 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**.

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

#### **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 458

[Cargar loops y muestras](#) en la página 457

[Cargar presets de pista](#) en la página 458

[Cargar presets de plug-ins de efectos](#) en la página 459

[Cargar presets de cadena de FX](#) en la página 459

[Cargar presets de strip](#) en la página 460

[Añadir favoritos usando la página de favoritos](#) en la página 439

[Añadir favoritos usando la página del explorador de archivos](#) en la página 440

## **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.

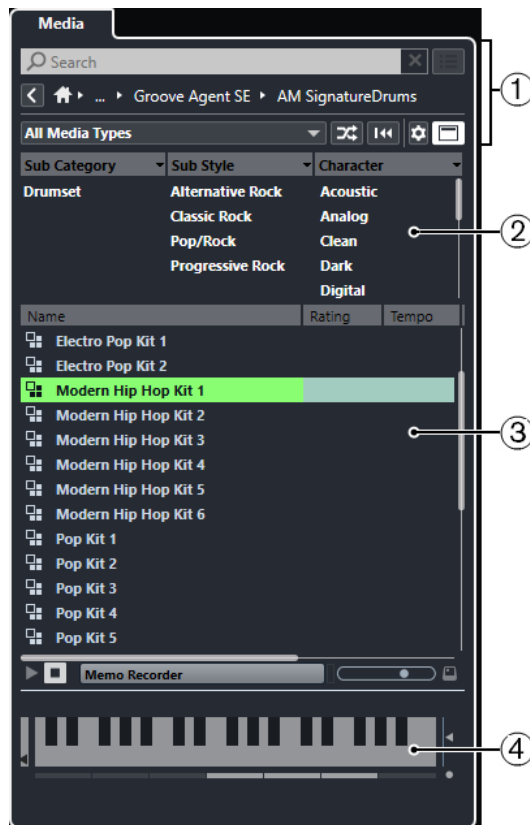
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir favoritos usando la página de favoritos](#) en la página 439

## 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 437

[Configurar las columnas de la lista de resultados](#) en la página 447

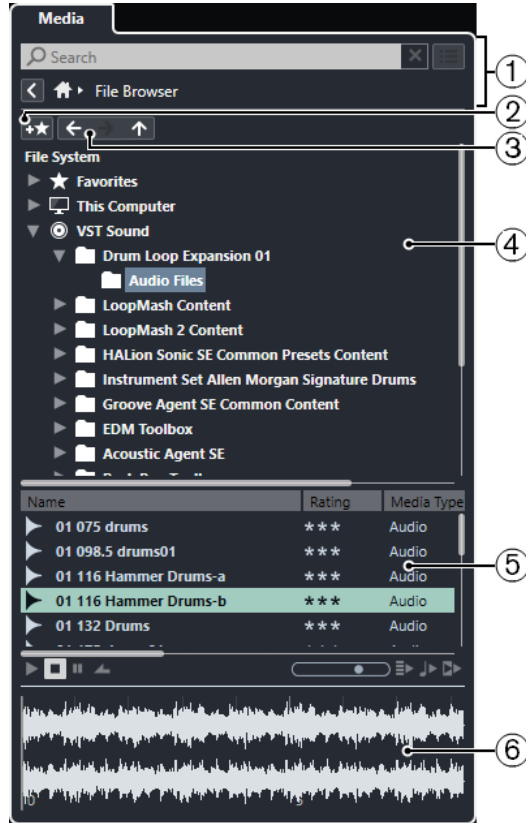
[Sección de resultados](#) en la página 447

[Sección Preescuchar](#) en la página 452

## 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 437

[Sección Explorador de archivos](#) en la página 445

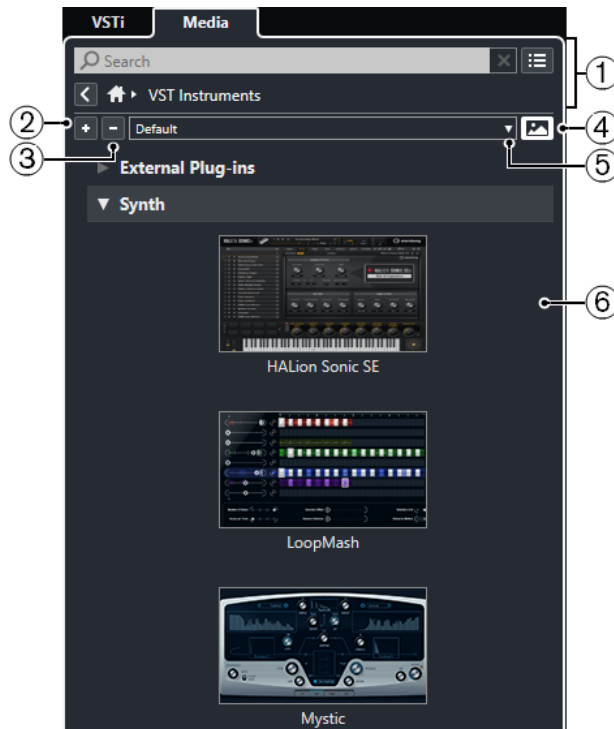
[Sección de resultados](#) en la página 447

[Sección Preescuchar](#) en la página 452

## 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/Ocultar 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

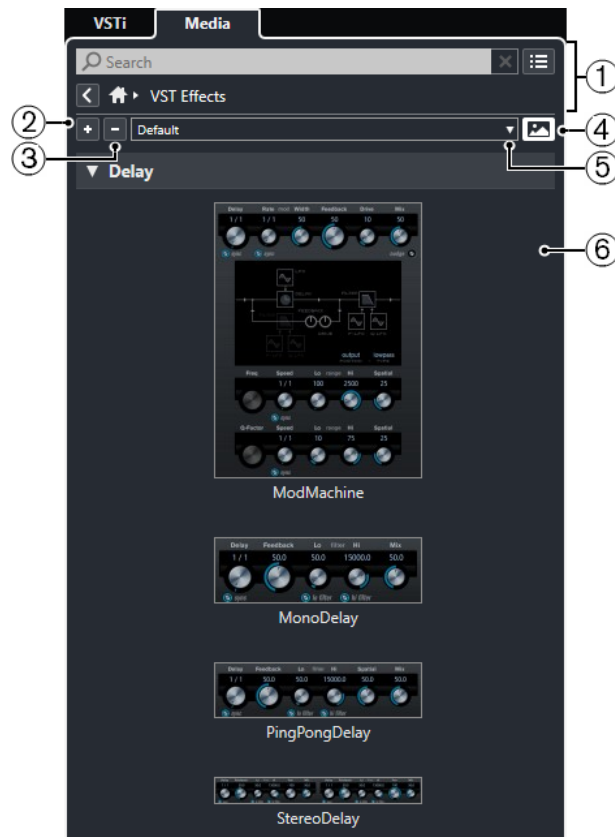
[Ventana Gestor de plug-ins VST en la página 491](#)

[Añadir imágenes de instrumentos VST al rack de medios en la página 440](#)

## 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/Ocultas 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 491

[Añadir imágenes de efectos VST al rack de medios](#) en la página 441

## 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.

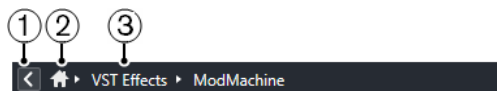
### 2 Reiniciar búsqueda

Le permite reiniciar 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/Ocultar la sección de **Filtros de atributo**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Página Inicio](#) en la página 431

[Página de resultados](#) en la página 433

[Atributos de archivos de medios](#) en la página 456

## 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 \(no en Cubase LE\)](#) en la página 431

[Página de resultados](#) en la página 433

## 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 458

## 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 459

## 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 432

## 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 434

## 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.

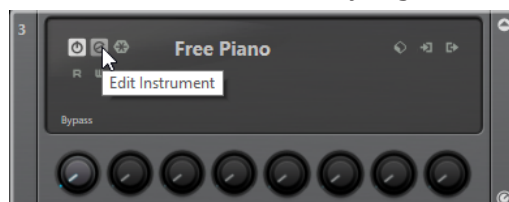
#### PRERREQUISITO

Ha añadido el instrumento VST de otro fabricante como rack o instrumento de pista.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio > Instrumentos VST** para abrir la ventana **Instrumentos VST**.
2. Encuentre el instrumento VST y haga clic en **Editar instrumento**.



Se abre el panel de control del instrumento VST.

3. 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 \(no en Cubase LE\)](#) en la página 475

[Panel de control de instrumento VST \(no en Cubase LE\)](#) en la página 475

## 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. En el **Inspector** de la pista o en **MixConsole**, abra la sección **Inserciones**, encuentre el efecto VST y haga doble clic en la ranura de efecto.  
Se abre 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 320

[Panel de control de efectos](#) en la página 329

## 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**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Sección Explorador de archivos](#) en la página 445

[Barra de herramientas de MediaBay](#) en la página 442

[Añadir favoritos](#) en la página 446

[Escanear carpetas](#) en la página 445

[Sección Filtros](#) en la página 456

[Sección de resultados](#) en la página 447

[Sección Preescuchar](#) en la página 452

[Configurar el MediaBay](#) en la página 445

## 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.

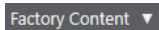
## Favoritos

### 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.

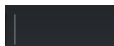
### Incluir carpetas y subcarpetas



Actívelo para mostrar el contenido de carpetas y subcarpetas.

## Separador izquierdo

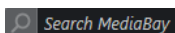
### Separador izquierdo



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

## Búsqueda de texto

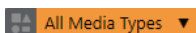
### Buscar



Le permite buscar archivos de medios por nombre o por atributo.

## Filtro de tipos de medio

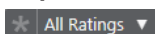
### Seleccionar tipos de medios



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/Ocultar la zona izquierda de la ventana.

### Mostrar/Ocultar zona inferior



Muestra/Ocultar la zona inferior de la ventana.

### Mostrar/Ocultar zona derecha



Muestra/Ocultar 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.

---

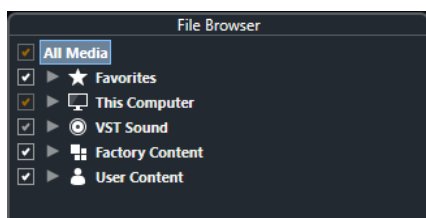
### PROCEDIMIENTO

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 445

[Añadir favoritos](#) en la página 446

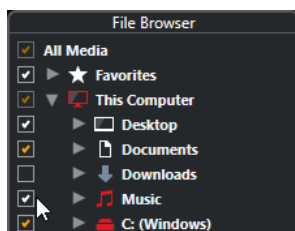
## Escanear carpetas

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 escaneo.
- Naranja indica que por lo menos se excluye una subcarpeta del escaneo.

El color de la carpeta indica el estado del escaneo:

- 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 hasta que el **MediaBay** complete el escaneo 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 445

## 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 escaneo 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**.

---

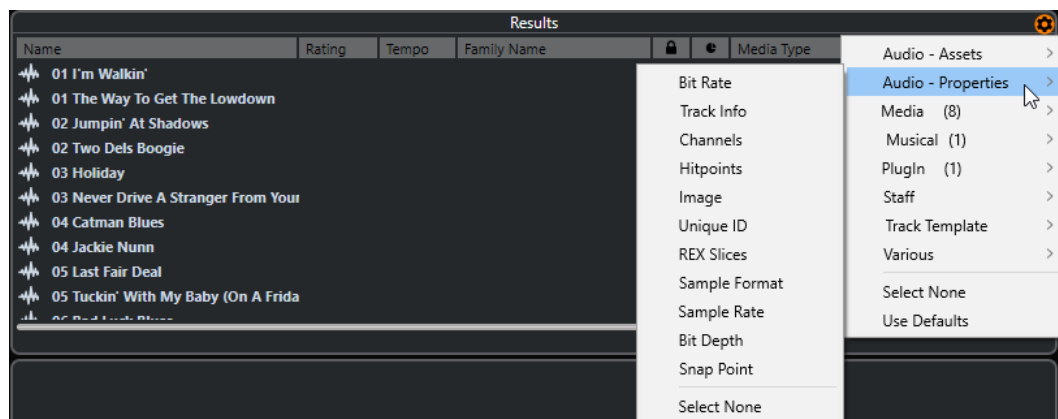
## Configurar las columnas de la lista de resultados

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 active o desactive las opciones de los submenús.



Para excluir una categoría en particular, seleccione **Anular selección** en el submenú correspondiente.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar el MediaBay](#) en la página 445

## 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.

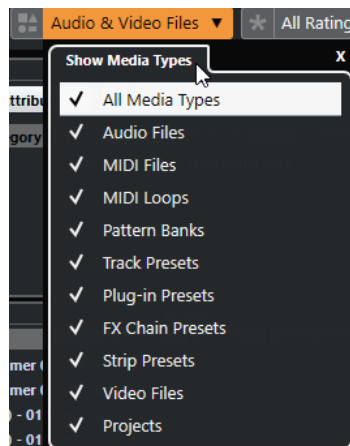
## Filtrado según el tipo de medio

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**.

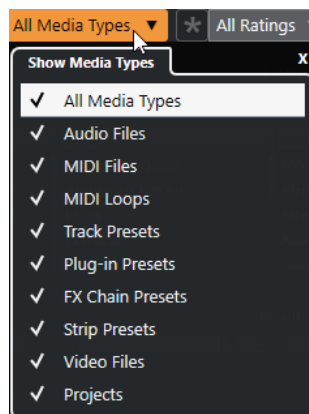
---

#### 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`).

### 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 `.stripreset`). 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 (`.cpr`).

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets de pista](#) en la página 146

[Guardar/Cargar presets de strip](#) en la página 303

[Guardar/Cargar presets de EQ](#) en la página 297

[Guardar/Cargar presets de cadena de FX](#) en la página 295

[Compatibilidad con archivos de video](#) en la página 684

## 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 (no en Cubase LE).

---

#### PROCEDIMIENTO

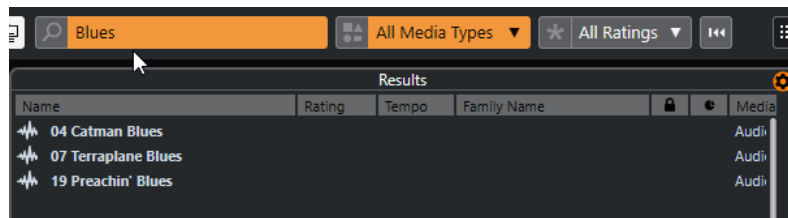
- En la sección **Filtro de puntuación** de la barra de herramientas del **MediaBay**, seleccione un valor en el menú emergente **Filtro de puntuación**.
- 

## 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.

- 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 reiniciar la búsqueda de texto, borre el texto o haga clic en **Reinicializar filtros**.

## 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 [«»]

[«texto de ejemplo»]

Con las comillas puede definir secuencias de varias palabras. Los archivos que se encuentran contienen esta secuencia de palabras.

## 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.

## 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 462

## 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 387

## 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

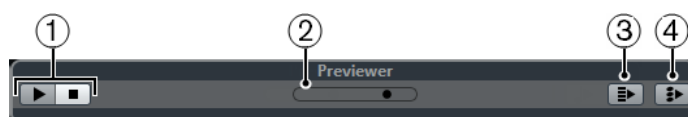
[Instrumentos VST](#) en la página 475

## 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.

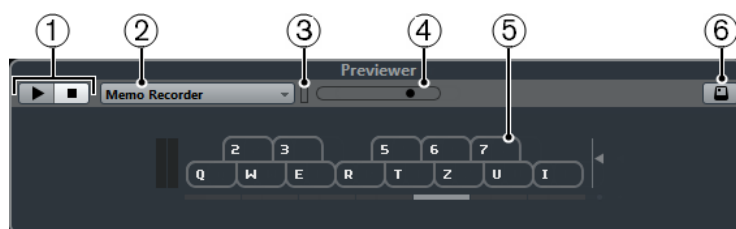
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Usar Seguir pista de acordes](#) en la página 615

## 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 455

[Teclado en pantalla](#) en la página 202

## 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.
- 

## Sección Filtros

El **MediaBay** le permite refinar sus búsquedas de archivos.

### Atributos de archivos de medios

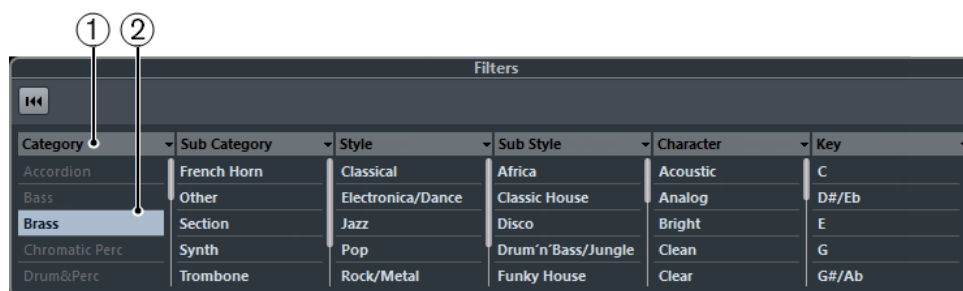
Los atributos de archivos de medios son conjuntos de metadatos que ofrecen información adicional acerca del archivo.

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.

### 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.

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.

### 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.

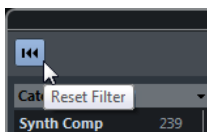
---

## 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**.

---

## 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** (no en Cubase LE), 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 (no en Cubase LE), 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 449

## 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 (no en Cubase LE), 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 449

## 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 (no en Cubase LE), 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 438

[Selector Mostrar tipos de medios](#) en la página 449

## 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 (no en Cubase LE), 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 449

[Añadir efectos VST a proyectos](#) en la página 438

## 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 (no en Cubase LE), 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 dépositelo 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 449

## 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 (no en Cubase LE), 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 dépositelo 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 449

[Guardar/Cargar presets de strip](#) en la página 303

## 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

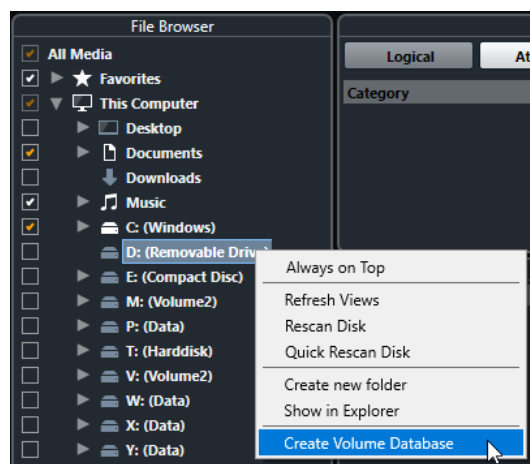
[Refrescar vistas](#) en la página 446

## Crear una base de datos de volumen

---

### 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.

---

### RESULTADO

La información de archivos para esta unidad se escribe en un nuevo archivo de base de datos. Cuando el nuevo archivo de base de datos esté disponible, se reflejará 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**.

## Eliminar una base de datos de volumen

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

Ocultar 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.

---

#### 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.

# 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.

## Grabar sus acciones

Si los ajustes de su proyecto actual son cruciales, es posible que no quiera experimentar con la automatización hasta que no sepa mejor cómo encaja todo junto. Si es así, cree un nuevo proyecto para el siguiente ejemplo. El proyecto no tiene que contener ningún evento de audio, solo unas pocas pistas de audio.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, haga clic en **W** para activar la escritura en todas las pistas.
2. Empiece la reproducción y ajuste algunos faders de volumen y/u otros ajustes de parámetros en **MixConsole**.  
Detenga la reproducción cuando haya acabado y vuelva a la posición de inicio.
3. Haga clic en **W** para desactivar el modo escritura y haga clic en **R** para activar el modo lectura en todas las pistas.
4. Empiece la reproducción y fíjese en **MixConsole**.  
Se recrean exactamente todas las acciones que fueron realizadas durante la última reproducción.
5. Seleccione **Proyecto > Mostrar toda la automatización usada** para ver todos los eventos de automatización grabados.
6. Para rehacer cualquier cosa que fue grabada, haga clic en **W** de nuevo y empiece la reproducción desde la misma posición.

### NOTA

Puede tener **W** y **R** activados simultáneamente, si quiere ver y escuchar sus acciones grabadas en **MixConsole** mientras está grabando movimientos de faders para otro canal, etc.

---

## 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 de salto

Las curvas de salto 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.

## Datos de parte MIDI vs. automatización de pista

Puede introducir o grabar datos de controladores MIDI como datos de automatización en una pista de automatización, o como datos de parte en la parte MIDI.

- Si **Leer automatización** está activado en una pista, los datos de controladores se escriben como datos de automatización en una pista de automatización en la ventana del **Proyecto**.

- Si **Leer automatización** está desactivado, los datos de controladores se escriben en la parte MIDI y se pueden ver y editar, por ejemplo, en el **Editor de teclas**.

Sin embargo, puede tener ambos tipos de datos de controlador en una parte MIDI si graba datos de controlador en un paso y datos de automatización en otro. En este caso, estos tipos de datos conflictivos se combinan durante la reproducción así:

- 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 punto de interrupción de automatización en la pista de automatización.

## 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 467

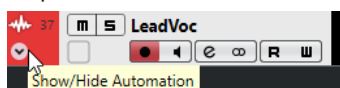
## Escritura automática de datos de automatización

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.

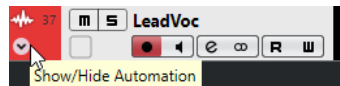
## Escritura manual de datos de automatización

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**

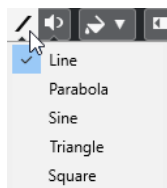
Si hace clic en una pista de automatización con la herramienta **Seleccionar**, se añade un evento de automatización. Si mantiene pulsado **Alt** puede dibujar varios eventos de automatización.

### 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 32

[Editor de eventos de automatización](#) en la página 470

## Crear transiciones suaves entre eventos de automatización (curvas de automatización de Bézier)

Cubase soporta curvas de automatización de Bézier, 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.

### 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.



## 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 470

## 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:

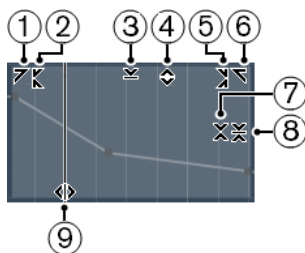
- Active la herramienta **Seleccionar** y dibuje un rectángulo de selección sobre una pista de automatización de tipo rampa.
- Active la herramienta **Selección de rango** y seleccione un rango en una pista de automatización de tipo rampa.

#### 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 Inclinarse 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** 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** 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** 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 464

## 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**, 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 469

## 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**.
- 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.

---

## 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, active **Mostrar pista de automatización en proyecto al escribir un parámetro** en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición**).

## 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.

## 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.

# 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 (no en Cubase LE).
- 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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas de instrumento](#) en la página 98

## Añadir instrumentos VST (no en Cubase LE)

### 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 (no en Cubase LE)

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 Copiar A a B**  
Copia los parámetros del instrumento de los ajustes A a los ajustes B.
- 5 Indicador de eventos recibidos**  
Se enciende al recibir mensajes de note-on y mensajes de controlador.
- 6 Explorador de presets**  
Abre el explorador de presets, donde puede seleccionar otro preset.
- 7 Gestión de presets**  
Abre un menú emergente que le permite guardar, renombrar o eliminar un preset.
- 8 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.
- 9 Menú contextual de instrumento VST**  
Abre un menú con funciones y ajustes específicos.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Añadir imágenes de instrumentos VST al rack de medios](#) en la página 440
- [Menú contextual de instrumento VST](#) en la página 481
- [Ocultar/Mostrar paneles de control de instrumentos VST](#) en la página 477

## 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 \(no en Cubase LE\)](#) en la página 475

## 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 \(no en Cubase LE\)](#) en la página 475

## Selector de instrumento VST

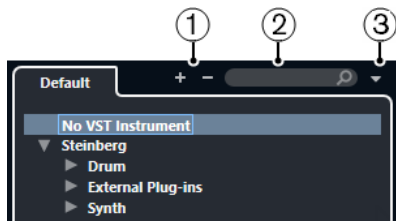
El selector de instrumento VST le permite seleccionar instrumentos VST de la colección activa.

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

- En el área de controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir pista** .
- Haga clic en **Instrumento**.
- Abra el menú emergente **Instrumento** y seleccione un instrumento VST.
- 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 (no en Cubase LE)

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 31

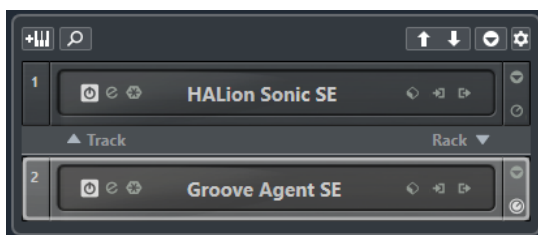
[Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

## Ventana Instrumentos VST (no en Cubase LE)

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 98

## Barra de herramientas de la ventana Instrumentos VST (no en Cubase LE)

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



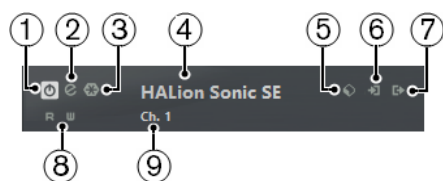
Abre el menú de **Ajustes**, en el que puede activar/desactivar los siguientes modos:

- **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 (no en Cubase LE)

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 484

## Menú contextual de instrumento VST

Las siguientes funciones están disponibles en el menú contextual de instrumentos:

**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 de instrumento.

**Preset por defecto**

Le permite definir y guardar un preset por defecto.

**Cambiar a ajuste A/Cambiar a ajuste B**

Activa el ajuste A o el ajuste B.

**Copiar A a B**

Copia los parámetros de efecto de la configuración del efecto A a la configuración del efecto B.

**Activar salidas**

Le permite activar una o más salidas del instrumento.

**Editor de control remoto**

Abre el **Editor de control remoto**.

## 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.

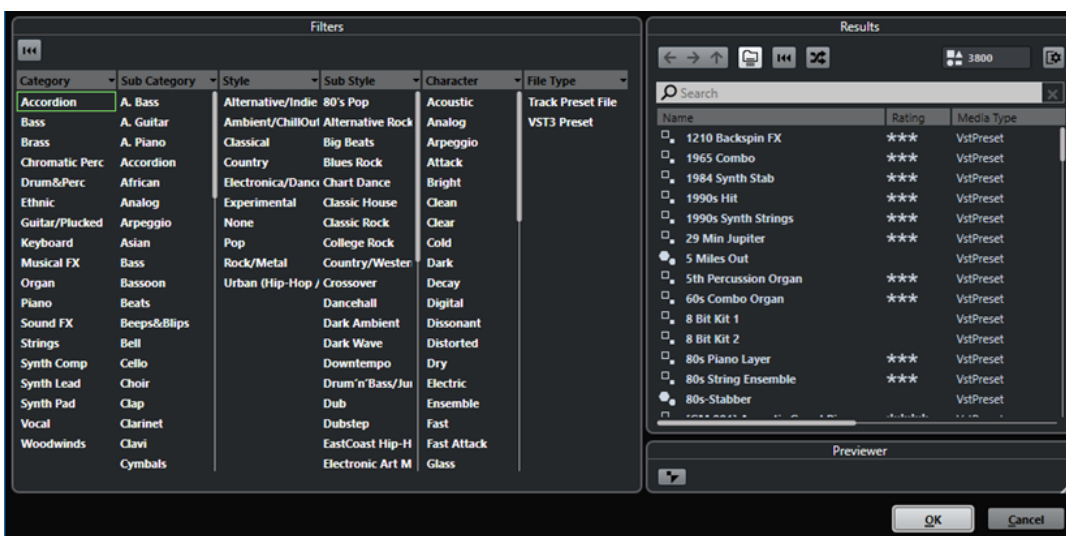
### RESULTADO

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 añada, 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 484

[Suspender el procesado de plug-ins VST 3 cuando no se reciban señales de audio](#) en la página 745

## 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. En el diálogo **Opciones de congelar instrumentos**, haga sus ajustes.

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 VST**), 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 14

## 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 32

## Opciones de importación y exportación

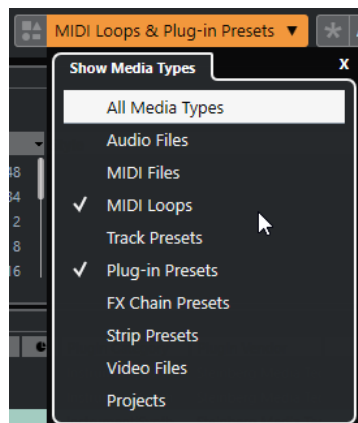
### Importar loops MIDI

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 **Preset 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 482  
[Filtrado según el tipo de medio](#) en la página 449

## 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\\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. En el diálogo **Opciones de exportación**, haga sus ajustes.  
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 137

## Controles rápidos VST (no en Cubase LE)

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 496

[Conectar controles rápidos VST con controladores remotos](#) en la página 489

## 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 500

# 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

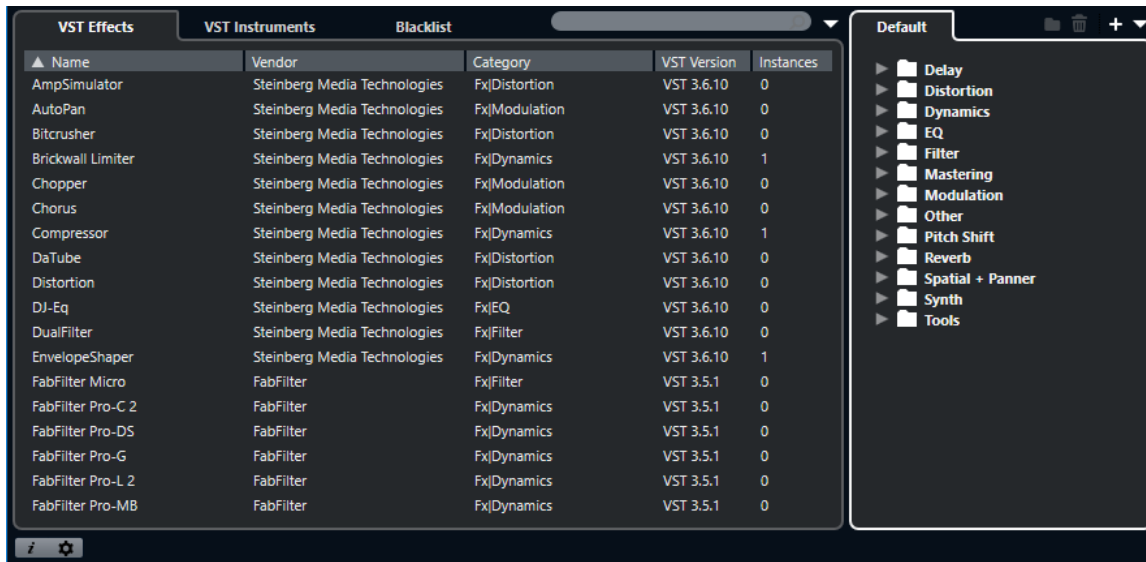
[Ventana Gestor de plug-ins VST](#) en la página 491

[Añadir nuevas colecciones de plug-ins](#) en la página 493

## 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 negra

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.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Plug-ins y colecciones](#) en la página 490

[Página Sistema de audio VST](#) en la página 15

[Barra de herramientas del Gestor de plug-ins VST](#) en la página 492

[Ajustes de ruta de plug-ins VST 2](#) en la página 493

[Ocultar plug-ins](#) en la página 494

[Reactivar plug-ins de la lista negra](#) en la página 494

## 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.

### 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.

### Reescanear todo

Reescanea la lista de plug-ins.

## Añadir nuevas colecciones de plug-ins

Puede añadir nuevas colecciones de efectos VST o de instrumentos VST.

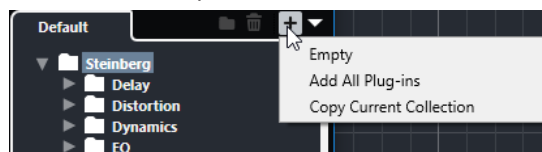
### PRERREQUISITO

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 490

[Ventana Gestor de plug-ins VST](#) en la página 491

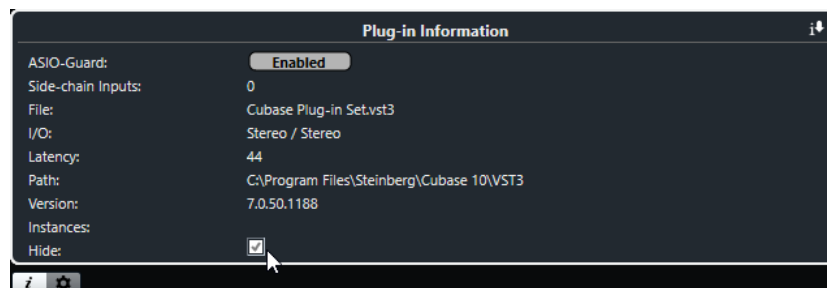
## Ocultar plug-ins

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 721

## Reactivar plug-ins de la lista negra

Puede reactivar plug-ins de 64 bits que estén en la lista negra.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la pestaña **Lista negra**, 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 negra.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Si quiere mover el plug-in de vuelta a la lista negra, 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 491

# 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 500

## 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 20

## 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 21

## Configurar dispositivos remotos

---

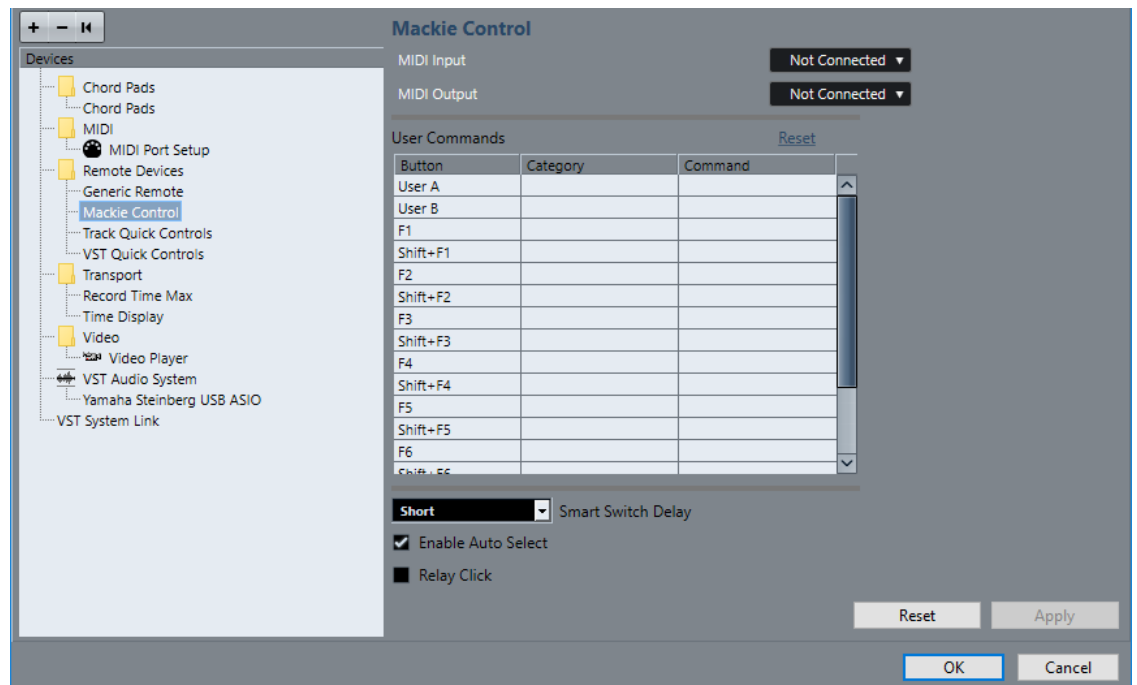
#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio > Configuración de estudio**.
2. Haga clic en **+**, 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.

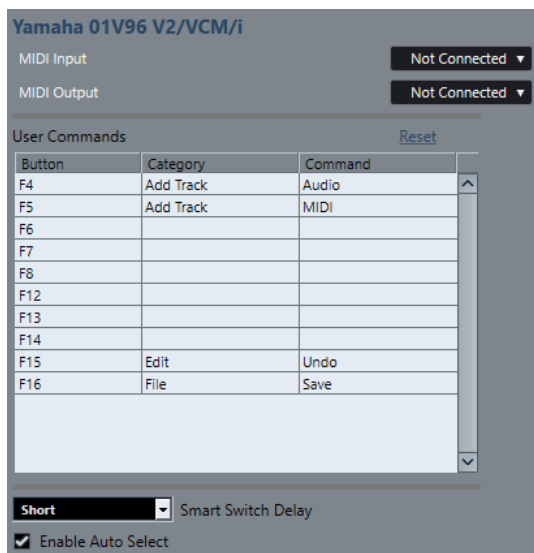
#### NOTA

Para reinicializar todos los dispositivos de la lista de **Dispositivos**, haga clic en **Enviar mensaje de reinicio a todos los dispositivos**, 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

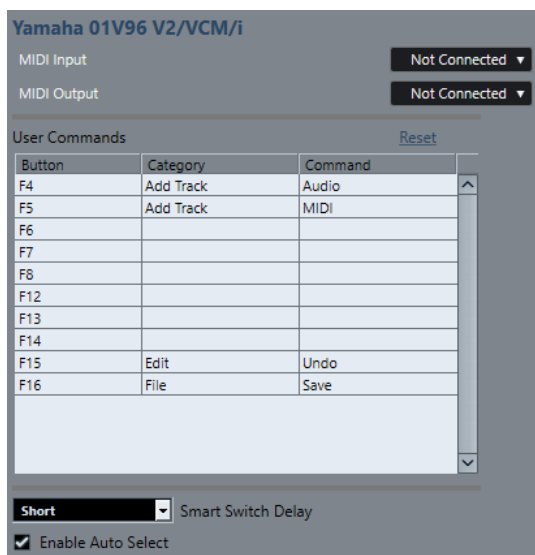
Puede asignar a dispositivos remotos cualquier comando de Cubase al que se le pueda asignar un comando de teclado.

---

### PROCEDIMIENTO

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

- 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**.



- 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**.
- 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.
- Haga clic en **Aplicar**.

---

#### RESULTADO

La función seleccionada está asignada al botón o control del dispositivo remoto.

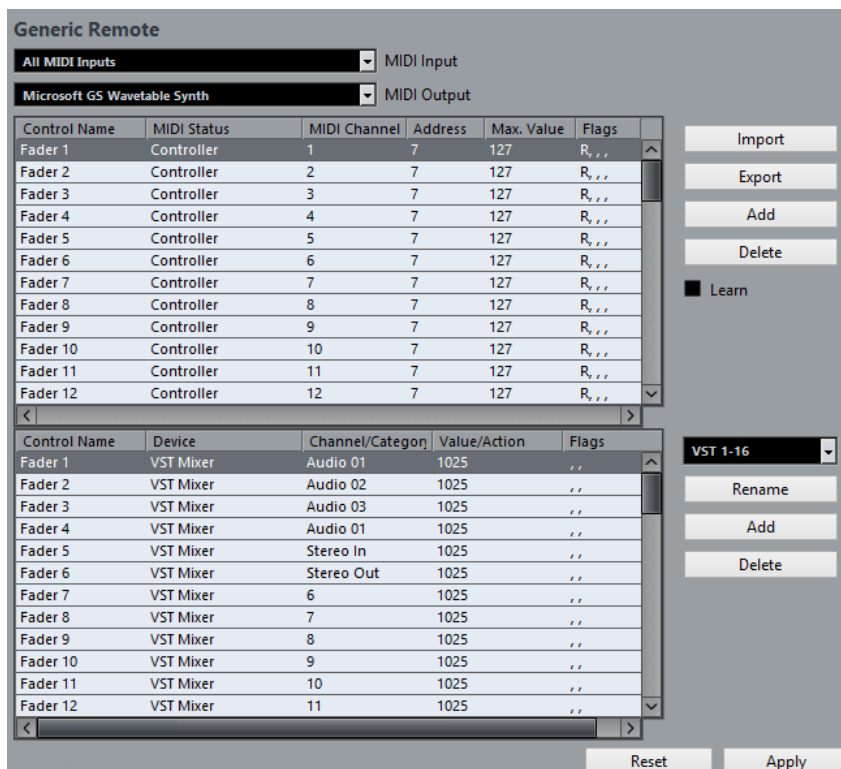
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Comandos de teclado](#) en la página 697

## 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 501

[Asignación de controles de Cubase](#) en la página 503

## 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**.



Control Name	MIDI Status	MIDI Channel	Address	Max. Value	Flags
Fader 1	Controller	1	7	127	R, r, r
Fader 2	Controller	2	7	127	R, r, r
Fader 3	Controller	3	7	127	R, r, r
Fader 4	Controller	4	7	127	R, r, r
Fader 5	Controller	5	7	127	R, r, r
Fader 6	Controller	6	7	127	R, r, r
Fader 7	Controller	7	7	127	R, r, r
Fader 8	Controller	8	7	127	R, r, r
Fader 9	Controller	9	7	127	R, r, r
Fader 10	Controller	10	7	127	R, r, r
Fader 11	Controller	11	7	127	R, r, r
Fader 12	Controller	12	7	127	R, r, r

Import  
Export  
Add  
Delete  
 Learn

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.

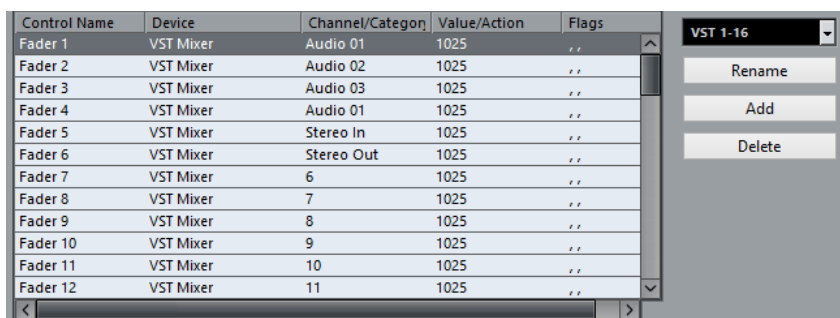
### Aprender

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**.



Control Name	Device	Channel/Categoron	Value/Action	Flags
Fader 1	VST Mixer	Audio 01	1025	..
Fader 2	VST Mixer	Audio 02	1025	..
Fader 3	VST Mixer	Audio 03	1025	..
Fader 4	VST Mixer	Audio 01	1025	..
Fader 5	VST Mixer	Stereo In	1025	..
Fader 6	VST Mixer	Stereo Out	1025	..
Fader 7	VST Mixer	6	1025	..
Fader 8	VST Mixer	7	1025	..
Fader 9	VST Mixer	8	1025	..
Fader 10	VST Mixer	9	1025	..
Fader 11	VST Mixer	10	1025	..
Fader 12	VST Mixer	11	1025	..

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 504

## 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 (no en Cubase LE)

#### MIDI Mezclador

#### Panel Maestro MMC

#### Mezclador

#### Transporte

#### Metrónomo

#### Mezclador VST

#### 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

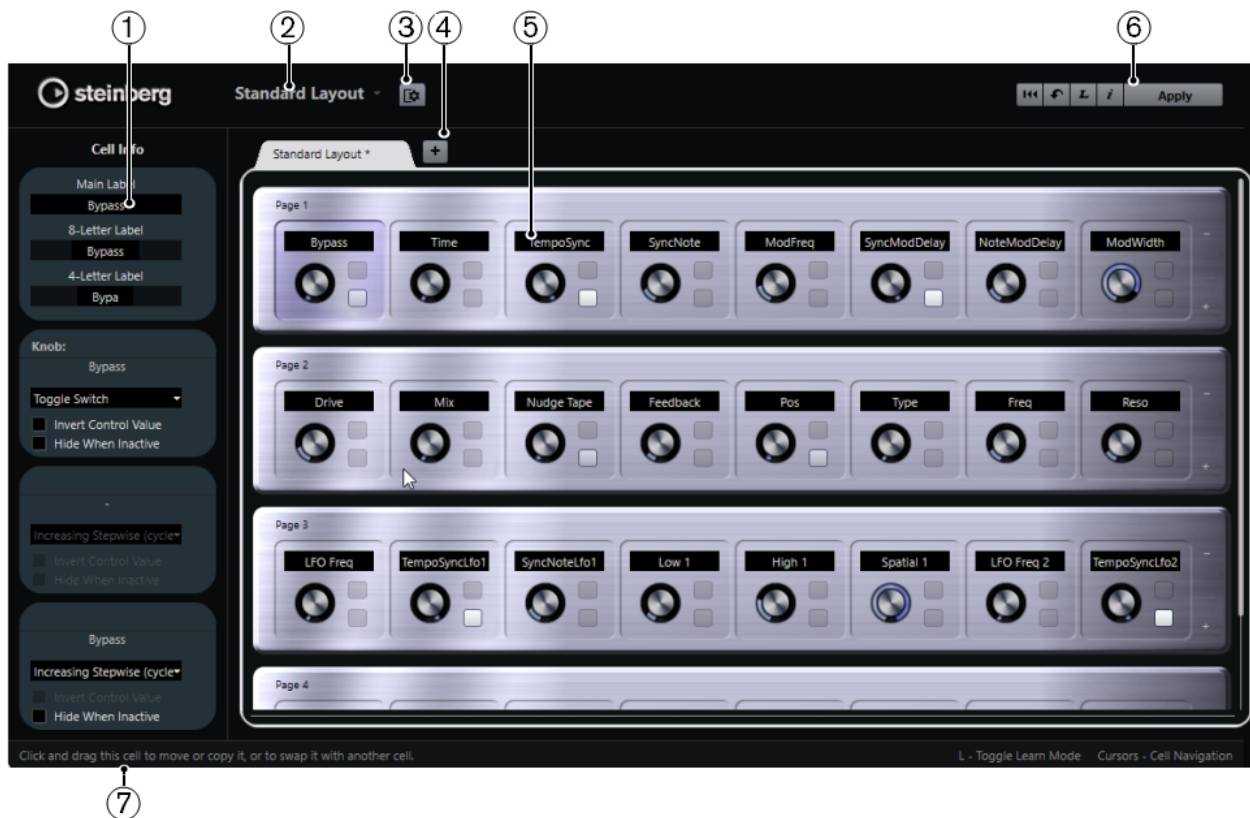
Si usa la función **Aprender** en un control que envía un valor de cambio de programa, se selecciona **Disp. cambio de programa** automáticamente en el menú emergente **Estado MIDI**. Esto le permite usar los diferentes valores de un parámetro de cambio de programa para controlar diferentes parámetros 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 (solo Cubase Elements)

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 506

## 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.

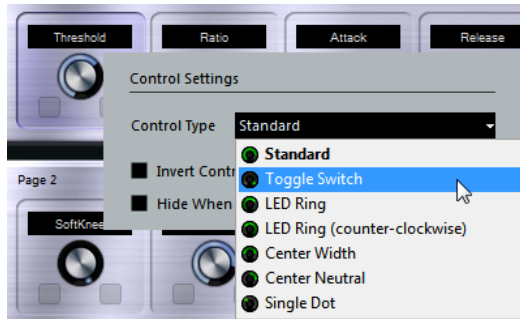
Para abrir el panel de **Ajustes de control**, haga clic derecho en el control.

## 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

Se muestra un anillo de LEDs alrededor del potenciómetro. El valor va aumentando en el sentido de las agujas del reloj.

### Anillo LED (antihorario)

Se muestra 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.

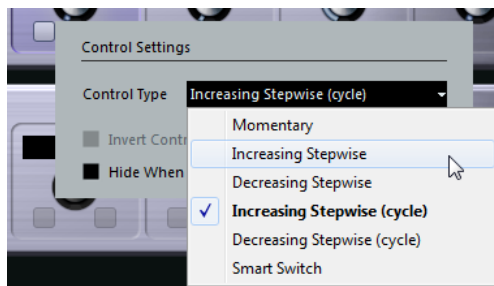
### Central - Neutral

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**

Oculto 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 506

## 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.

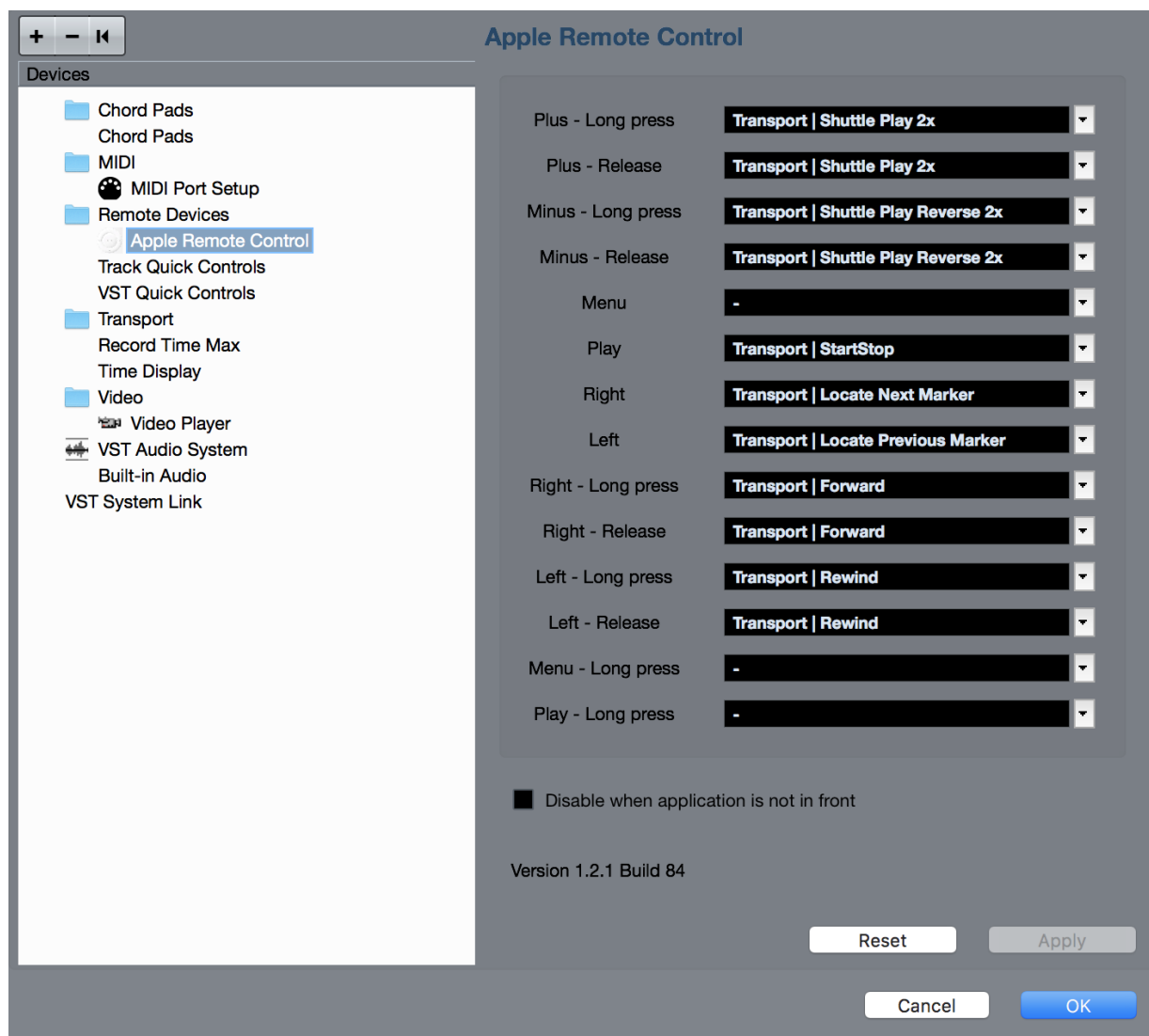
---

## Apple Remote (solo macOS)

Muchos ordenadores Apple vienen con un Apple Remote, un pequeño dispositivo de mano que le permite controlar remotamente ciertos aspectos de Cubase.

- Para abrir los ajustes de **Apple Remote Control**, seleccione **Estudio > Configuración de estudio**, y en la lista de **Dispositivos**, seleccione **Apple Remote Control**.





### Lista de controles

Lista los controles de Apple Remote. Abra el menú emergente para seleccionar el parámetro de Cubase que quiera asignar a ese control.

### Desactivar cuando la aplicación no está en primer plano

Actívelo si no quiere que el Apple Remote controle Cubase cuando este no esté en primer plano.

Por defecto, el Apple Remote siempre controla la aplicación que está en primer plano en su ordenador Macintosh, siempre que esta aplicación soporte el Apple Remote.

## Controles rápidos VST (no en Cubase LE)

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

[Controles rápidos VST \(no en Cubase LE\)](#) en la página 488

# Parámetros MIDI a tiempo real

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
- **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 525

## 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

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Inspector de pista MIDI](#) en la página 109

## 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.

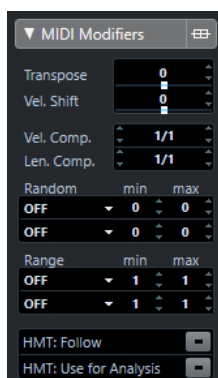
#### NOTA

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 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**.

---

#### 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.

#### Aleatorio

Le permite introducir variaciones aleatorias a varias propiedades de notas MIDI.

#### Rango

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: Seguir (solo Cubase Elements)

Active esta opción para aplicar afinación Hermode a las notas que se tocan en esta pista.

#### HMT: Usar para análisis (solo Cubase Elements)

Active esta opción para usar las notas que tocó en esta pista para calcular la reafinación.

## 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 el menú emergente **Aleatorio** y seleccione la propiedad de la nota que quiera aleatorizar.
  4. Especifique los límites de la aleatoriedad en los dos campos numéricos. Los valores variarán entre el valor mínimo y el valor máximo. No puede ajustar el valor **mín** a un valor mayor que el valor **máx**.
  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 **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 el menú emergente **Rango** y 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 funciones de **Rango**.

---

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para desactivar la función, abra el menú emergente **Rango** y seleccione **Desact..**

## Modos de rango

En el menú emergente 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.

#### Vel. Limitar

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**.

#### Vel. Filtro

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 (solo Cubase Elements)

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: Seguir**.
4. Activar **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: Seguir**. 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.

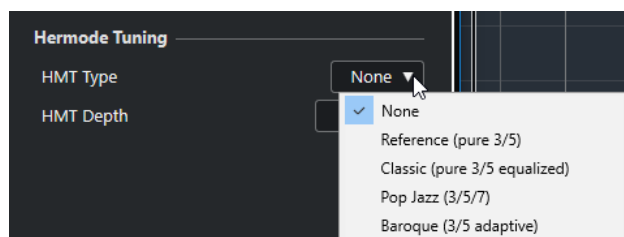
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Afinación Hermode](#) en la página 515

## 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 equalización. 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. Pruébalo 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 línea de información **Transposición** y **Velocidad**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Inspector de pista MIDI](#) en la página 109

## 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.

# 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.

## 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**.

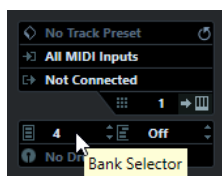
Los mensajes de cambio de programa le permiten seleccionar entre 128 parches diferentes en su dispositivo MIDI.

### 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 contruidos 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**.



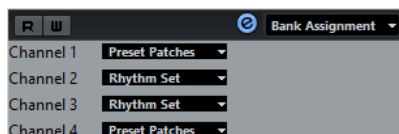
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Gestor de dispositivos MIDI](#) en la página 518

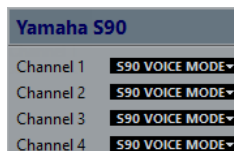
## Bancos de patch (parches)

La lista **Bancos de patch** puede tener dos o más bancos principales, dependiendo del dispositivo seleccionado.

Esto es debido al hecho que tipos de parches diferentes se gestionan de forma diferente en los instrumentos. Los parches, por ejemplo, típicamente son programas normales de los que usted 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.



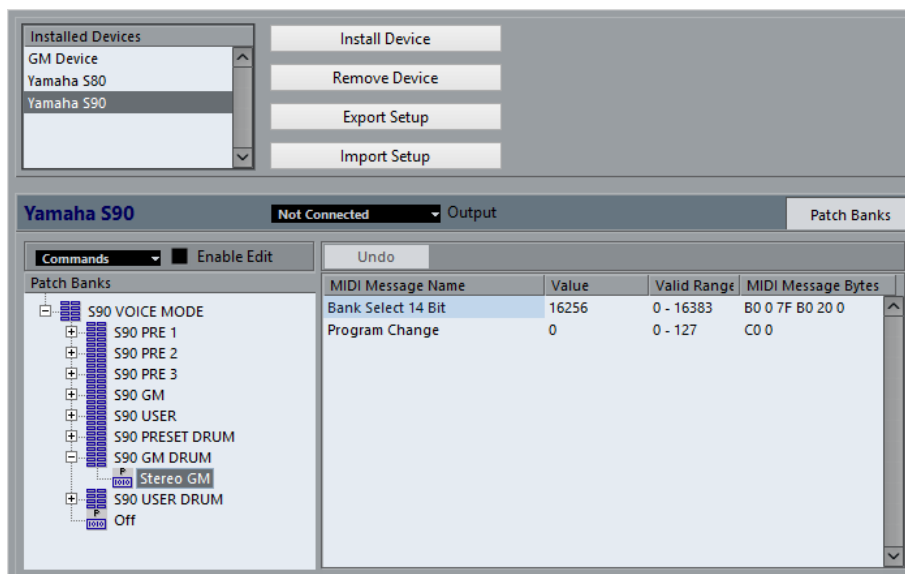
La **Asignación de banco** afecta a qué banco se muestra cuando selecciona programas por su nombre para el dispositivo en la lista de pistas o en el **Inspector**.

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**.

## 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 dispositivos y/o información de parches. Las configuraciones de dispositivos también se añaden a la lista de dispositivos instalados al importarse.

### Salida

Le permite seleccionar una salida MIDI para el dispositivo seleccionado.

### Habilitar edición

Actívelo para habilitar la edición del dispositivo seleccionado.

### Comandos

Le permite editar el dispositivo seleccionado. La estructura de parches del dispositivo seleccionado se muestra en la parte izquierda.

### Mensajes MIDI

Muestra qué mensajes MIDI se envían para seleccionar el parche marcado en la lista de la izquierda.

## Comandos de parches

En el **Gestor de dispositivos MIDI**, los parches se pueden estructurar en bancos, carpetas y presets.

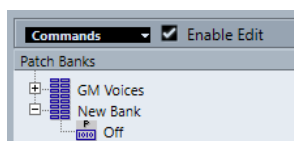
### NOTA

Active **Habilitar edición** para usar el menú emergente **Comandos** del dispositivo seleccionado.

El menú emergente **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.

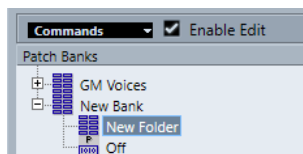


Si especifica más de un banco, se añade una opción de **Asignación de banco** al menú emergente en la parte superior de la ventana. Úselo para asignar bancos a los diferentes canales MIDI.

Si especifica más de un banco, se añade un botón de **Asignación de banco** al lado del botón **Bancos de patch**.

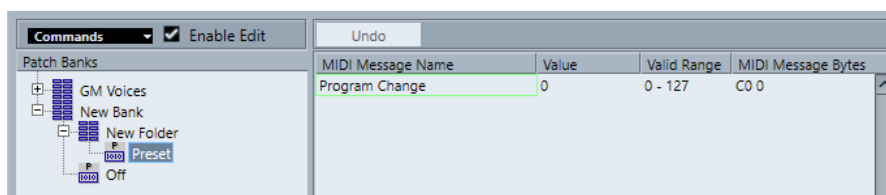
#### Nueva carpeta

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.

---

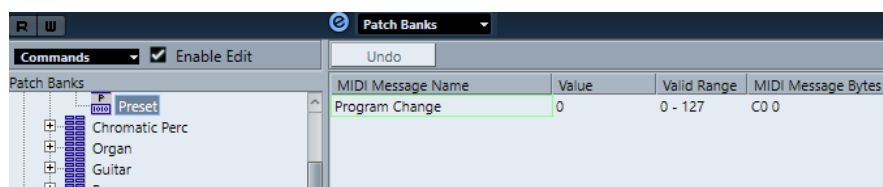
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Funciones de añadir preset](#) en la página 521

[Bancos de patch \(parches\)](#) en la página 518

## 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

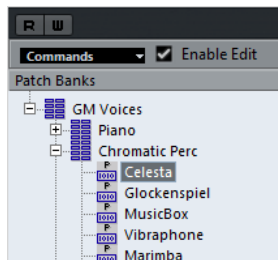
Puede instalar presets de dispositivos MIDI, es decir, scripts de nombres de parches que no incluyen mapeado de dispositivos.

#### 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.
- 

#### RESULTADO

Se muestra la estructura del script de nombres de parches. Normalmente tiene una o varias capas de bancos o grupos con parches.



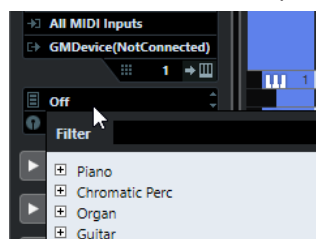
## Seleccionando parches de dispositivos instalados

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**. Asegúrese de que la pestaña **Bancos de patch** está seleccionada.
3. Active **Habilitar edición**.
4. En la lista de **Bancos de patch**, busque el parche que quiera renombrar y haga clic en el nombre.
5. 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 y active los canales MIDI que quiera usar.
  6. Haga clic en **Aceptar**.
  7. Seleccione el dispositivo en la lista de **Dispositivos instalados**.
  8. Active **Habilitar edición** y use el menú emergente **Comandos** para organizar la estructura de parches del nuevo dispositivo.
-

# 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.

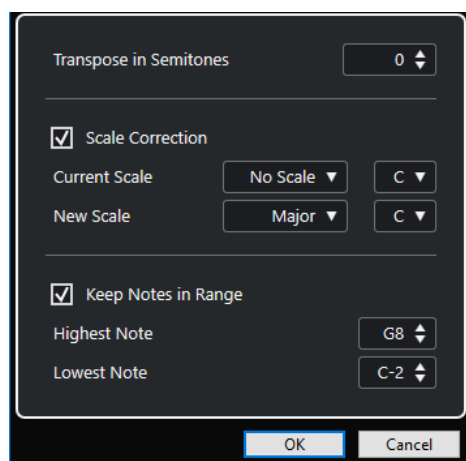
## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Parámetros MIDI a tiempo real](#) en la página 511

## 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 cercana 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.

---

## Fusionar eventos MIDI en una nueva parte

Puede fusionar todos los eventos MIDI en una nueva parte, aplicar 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 ajustes.
  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 526



[Congelar modificadores MIDI](#) en la página 516

## 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 modificadores 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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Captura](#) en la página 200

## Aplicar efectos a una sola parte

Puede aplicar modificadores MIDI a una sola parte.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Configure sus modificadores 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 modificadores MIDI, así la pista se reproducirá como antes.

## Diálogo Dissolver 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 **Dissolver parte**, seleccione la parte MIDI que quiera disolver y seleccione **MIDI > Dissolver 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.

## 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 396

## Extender notas MIDI

Puede extender las notas MIDI para que lleguen a las notas siguientes.

#### PRERREQUISITO

Una parte MIDI con algunos eventos de notas 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 559

## 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 notas 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 553

## 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 notas 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 553

## 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

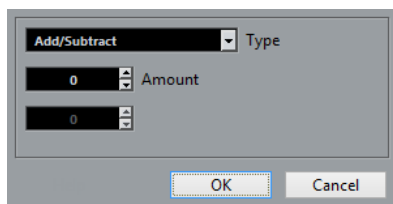
Las velocidades de notas se cambian según sus ajustes.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Velocidad](#) en la página 530

## 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.

## 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**.
-

#### 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.

---

## 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.



# 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 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 partituras** muestra las notas MIDI como una partitura musical, y le ofrece una edición e impresión básica de la partitura.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editor de teclas](#) en la página 550

[Editor de percusión](#) en la página 583

[Editor de partituras](#) en la página 569

## 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.
- 

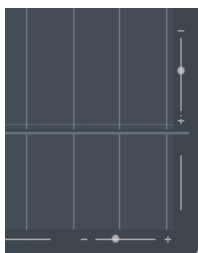
## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú Formato de visualización de la regla](#) en la página 39

## 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**.

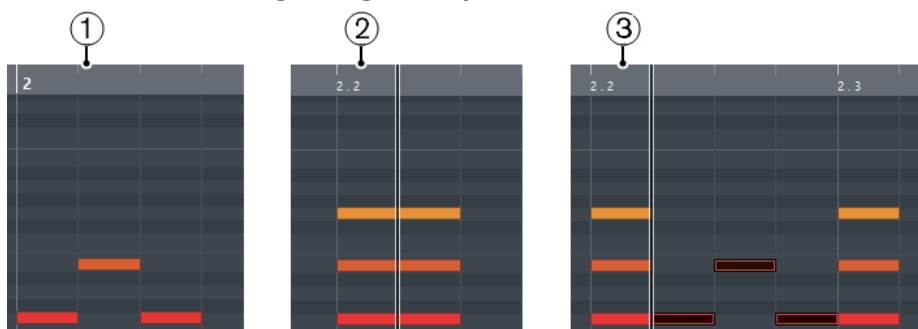
Cuando usa la herramienta de **Zoom** para hacer zoom puede determinar si quiere un zoom solo horizontal, u horizontal y vertical a la vez.

- 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.

### Voz

Los eventos de nota tienen diferentes colores dependiendo de sus voces (soprano, alto, tenor, etc.).

### Pista de 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**, el menú emergente también contiene una opción **Configuración**. Esta opción abre un diálogo donde puede especificar qué colores están asociados a qué velocidades, alturas tonales, o canales.

## 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.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Submenú Seleccionar de eventos de nota](#) en la página 536

[Edición](#) en la página 724

## 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 538

## **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 desennudecer un evento de nota, haga clic sobre él o rodéelo con la herramienta **Enmudecer**. También puede seleccionar un evento de nota y seleccionar **Editar > Desennudecer**.

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.

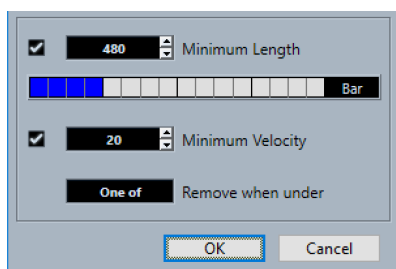
## Suprimir eventos de nota

- 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** 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.

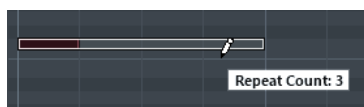
- Para aplicar un cambio de valor a todos los eventos de nota seleccionados, pulse **Ctrl/Cmd** y cambie un valor en la línea de información.
- Para ajustar la altura tonal o la velocidad de los eventos de nota usando su teclado MIDI, haga clic en los campos **Altura tonal** o **Velocidad** en la línea 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** 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** 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

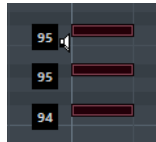
La función **Ajustar** restringe el movimiento horizontal y la colocación a ciertas posiciones. Esto le ayuda a encontrar posiciones exactas en el visor de notas al editar eventos de nota en un editor MIDI. Las operaciones afectadas incluyen mover, duplicar, dibujar, redimensionar, etc.

- Para activar/desactivar el ajuste, haga clic en **Ajustar**.  
Si selecciona el formato de visualización **Compases+Tiempo**, 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 **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.  
Si el botón no es visible, haga clic derecho en la barra de herramientas y seleccione **Bucle de pista independiente** en el menú.  
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** 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

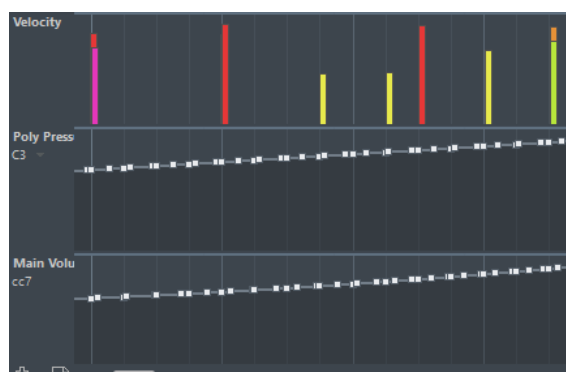
Para repetir los eventos del rango del bucle y rellenar la parte MIDI activa, seleccione **MIDI > Repetir bucle**.

## Usar el visor de controladores


El visor de controladores muestra los eventos de controlador. El visor de controladores está disponible en el **Editor de teclas** y en el **Editor de percusión**.

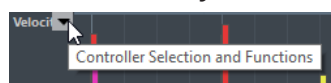
Por defecto, el visor de controladores tiene un solo carril o pista que muestra un tipo de evento a la vez. Sin embargo, puede añadir todos los carriles que necesite. El uso de varios carriles de controlador le permite ver y editar diferentes controladores a la vez.

Cada pista MIDI guarda la configuración de su carril de controlador (número de pistas y tipos de evento seleccionados). Cuando crea nuevas pistas, obtiene la última configuración de carril de controlador usada.



El visor de controladores con carriles.

- Para añadir un carril de controlador, haga clic en **Crear carril de controlador**  o abra el menú **Selección y funciones de controlador** y seleccione **Crear carril de controlador**.



- Para eliminar un carril de controlador, abra el menú emergente **Selección y funciones de controlador** y seleccione **Suprimir este carril**.

Esto oculta el carril de la vista. No afecta a los eventos de ninguna manera.



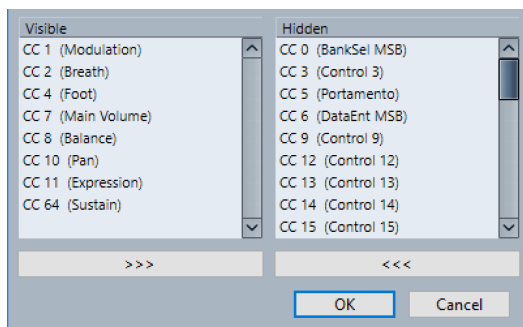
Si elimina todos los carriles, el visor de controladores se oculta. Para traerlo de vuelta, haga clic en **Crear carril de controlador**.

- Para mostrar/ocultar múltiples carriles, abra el menú emergente **Configuración de carril de controlador**, y seleccione **Mostrar/Ocultar carriles de controlador**.
- Para restablecer el visor de controladores para que solo muestre el carril de velocidad, abra el menú emergente **Configuración de carril de controlador** y seleccione **Solo velocidad**.
- Para mostrar automáticamente todos los carriles de controlador con datos, abra el menú emergente **Configuración de carril de controlador** y seleccione **Mostrar controladores usados**.

## 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 **Selección y funciones de controlador**, a la derecha del visor de controlador y seleccione **Configuración**.



### Visible

Lista los controladores MIDI que están visibles.

### Ocultos

Lista los controladores MIDI que están ocultos.

>>>

Seleccione un elemento de la lista **Visible** y haga clic en >>> para ocultarlo.

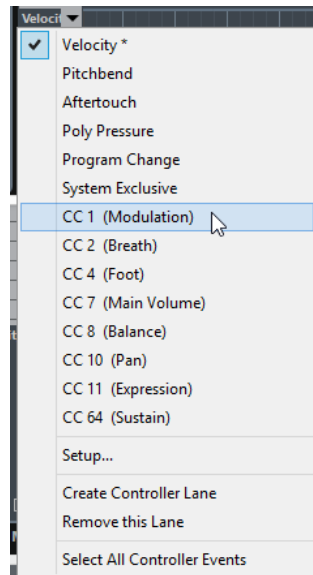
<<<

Seleccione un elemento de la lista **Ocultos** y haga clic en <<< para hacerlo visible.

## Seleccionar el tipo de evento de controlador

Cada carril de controlador muestra un tipo de evento al mismo tiempo. Puede seleccionar qué tipo de evento mostrar en un carril de controlador.

- Para seleccionar qué tipo de evento se muestra, abra el menú emergente **Selección y funciones de controlador** y seleccione un tipo de evento.



## Configurar los controladores continuos disponibles

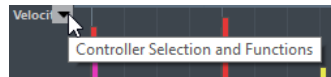
En el diálogo **Configuración de controlador MIDI**, puede especificar qué controladores continuos están disponibles para su selección.

### NOTA

El diálogo **Configuración de controlador MIDI** se puede abrir desde 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.

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Selección y funciones de controlador > Configuración**.



2. En el diálogo **Configuración de controlador MIDI**, mueva todos los controladores que necesite a la lista de la izquierda, y mueva los controladores que no necesite a la lista de la derecha.
3. Haga clic en **Aceptar**.


## Gestionar presets de carril de controlador

Una vez ha hecho su configuración de carril de controlador, puede guardarlo como preset de carril de controlador. Por ejemplo, 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.

## Guardar una configuración de carril de controlador como preset

Puede guardar una configuración de carril de controlador a través del menú emergente **Configuración de carril de controlador**.

### 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.

#### NOTA

Para aplicar un preset guardado, abra el menú emergente **Configuración de carril de controlador** y seleccione el preset.

---

#### NOTA

Para eliminar o renombrar un preset, abra el menú emergente **Configuración de carril de controlador** y seleccione **Organizar presets**. Se abre un diálogo en el que puede eliminar y renombrar presets.

---

## Añadir eventos en el visor de controladores

- Para crear un nuevo evento en el visor de carril de velocidad, haga clic con la herramienta **Dibujar** o la herramienta **Línea** en el visor de eventos.
- Para crear un nuevo evento para cualquier otro tipo de evento, haga clic con la herramienta **Dibujar** o la herramienta **Línea** en el visor de controladores.

#### NOTA

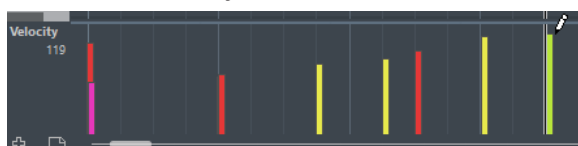
En el **Editor de teclas**, también puede añadir eventos de controlador de modulación (CC1) copiando eventos de notas del visor de eventos y pegándolos en el carril de controlador.

---

## Editar eventos en el visor de controladores

Todos los valores de controladores se pueden editar con la herramienta **Dibujar** o la herramienta **Línea**. Si ha seleccionado más de un evento de controlador en un carril de controlador, se muestra el editor de carril de controlador.

- Para editar eventos en el visor de carril de controlador, use la herramienta **Dibujar** o la herramienta **Línea** y arrastre el evento.

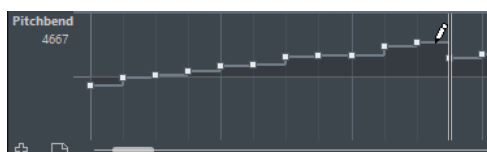


La herramienta **Seleccionar** cambia automáticamente a la herramienta **Dibujar** cuando mueve el puntero al visor de controladores.

Al mover el puntero en el carril de controlador, el correspondiente valor del tipo de evento se muestra debajo del nombre del tipo de evento.

En modo velocidad, no se añaden nuevos eventos de controlador de esta forma.

- Para editar los valores de cualquier otro tipo de evento en el visor de controlador, pulse **Alt** y arrastre, o use la herramienta **Dibujar** o la herramienta **Línea** y arrastre.



Cuando mueve el puntero dentro de un carril de controlador, el valor de tipo de evento cambia de acuerdo con el movimiento del puntero. El valor de tipo de evento se muestra debajo del nombre del tipo de evento, a la izquierda del visor de controladores.

- Si hay más de una nota en la misma posición, sus barras de velocidad se solapan en el carril de controlador. Si ninguna de las notas está seleccionada, todas las notas de la misma posición se ajustan al mismo valor de velocidad que dibuje.  
Para editar la velocidad de solo una de las notas en la misma posición, primero seleccione una en el visor.
- Para seleccionar todos los eventos de un carril de controlador, abra el menú emergente **Configuración de carril de controlador** y seleccione la opción **Seleccionar todos los eventos de controlador**.
- Para usar la herramienta **Seleccionar** para seleccionar eventos en el visor de controlador de velocidad, pulse **Alt**.
- Para cortar, copiar, y pegar eventos en el visor de controlador seleccione el evento y seleccione **Editar > Cortar/Copiar/Pegar**.

Al pegar eventos, los eventos del portapapeles se añaden, empezando en la posición del cursor de proyecto y manteniendo sus distancias relativas. Si los eventos pegados acaban en la misma posición de otro evento del mismo tipo, el evento antiguo será reemplazado.

#### NOTA

Si la **Realimentación acústica** está activada en la barra de herramientas, las notas se reproducen cuando ajusta la velocidad. Esto le permite escuchar sus cambios.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editor de eventos de controlador](#) en la página 548

## Editar eventos en el visor de controladores usando la herramienta de línea

Puede dibujar y editar eventos en el visor de controladores con la herramienta **Línea**.

### Modo línea

En el modo **Línea** puede dibujar eventos en línea recta.

- Para dibujar una línea recta en el visor de controlador, haga clic en el lugar en el que quiere que empiece la rampa y arrastre el cursor hasta donde quiere que termine.



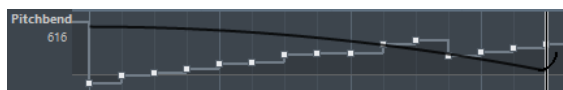
#### NOTA

Si **Ajustar** está activado, el valor **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**. Para evitar curvas de controlador demasiado densas, que podrían producir saltos o bloqueos en la reproducción, use una densidad media-baja.

---

### Modo parábola

En modo **Parábola**, puede dibujar eventos en una curva parabólica. Esto proporciona curvas y fundidos más naturales. El resultado depende de la dirección en que dibuje la parábola.



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**.
- Para aumentar o disminuir el exponente, pulse **Mayús**.

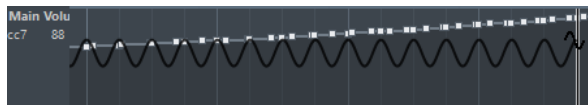
#### NOTA

Si **Ajustar** está activado, el valor **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**. Para evitar curvas de controlador demasiado densas, que podrían producir saltos o bloqueos en la reproducción, use una densidad media-baja.

---

## Modo sinusoidal, triángulo y cuadrado

Los modos **Sinusoidal**, **Triángulo** y **Cuadrado** crean eventos con valores que están alineados con curvas continuas.



En estos modos, el valor de cuantización determina el periodo de la curva, que es la duración de un ciclo de curva, y el valor **Cuantizar duración** determina la densidad de los eventos. Cuanto mayor sea el valor de nota de **Cuantizar duración**, más suave será la curva.

#### NOTA

Si **Cuantizar duración** está en **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-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.

## Modo pincel

En modo **Pincel**, puede dibujar múltiples notas.

El valor de cuantización determina la densidad de las curvas de controlador creadas. Para curvas muy suaves, use un valor de cuantización pequeño o desactive **Ajustar**. Sin embargo, esto crea un gran número de eventos MIDI, que en algunas ocasiones podría provocar saltos o bloqueos en la reproducción del MIDI. Una densidad media-baja suele ser suficiente.

## Editar eventos usando la herramienta de dibujar

Puede dibujar y editar eventos en el visor de controladores con la herramienta **Dibujar**. La herramienta **Dibujar** tiene la misma funcionalidad que la herramienta **Línea** en el modo **Pincel**.

- Para cambiar la velocidad de una sola nota, haga clic en su barra de velocidad y arrastre la barra hacia arriba o hacia abajo.

#### NOTA

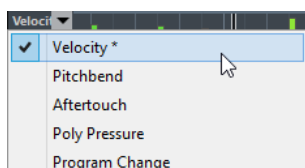
Cuando mueve el puntero dentro de un carril de controlador, el valor de tipo de evento cambia de acuerdo con el movimiento del puntero. El valor de tipo de evento se muestra debajo del nombre del tipo de evento, a la izquierda del visor de controladores.

---

## Controladores continuos

Cuando se selecciona un controlador continuo en el carril de controlador, se muestran datos adicionales. Esto se debe al hecho de que los datos de controladores MIDI se pueden grabar o introducir bien en una pista de automatización o bien en una parte MIDI.

Si ya existen datos de automatización para un controlador, esto se indica con un asterisco al lado del nombre del controlador en el menú emergente **Selección y funciones de controlador**.



Si los datos de automatización son datos de controlador que ha introducido en un editor MIDI, los datos se muestran en el carril de controlador. Si los datos de controlador se grabaron en una pista de automatización en la ventana de **Proyecto**, se muestran en el carril de controlador.

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.

## Eventos Poly Pressure

Los eventos poly pressure son eventos que pertenecen a un número de nota específico (tecla). Es decir, cada evento poly pressure tiene los siguientes valores editables: el número de nota y la cantidad de presión.

Cuando **Poly Pressure** está seleccionado en el menú emergente **Selección y funciones de controlador**, los campos de valores de número de nota y de cantidad se muestran a la izquierda del visor de controladores.

## Añadir eventos de poly pressure

---

### PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Selección y funciones de controlador** y seleccione **Poly Pressure**.
2. Haga clic en el visor de teclado para ajustar el número de nota.  
El número de nota seleccionada se muestra en el campo superior de la izquierda del visor de controladores.

#### NOTA

Esto solo funciona para el carril de más arriba. Si ha seleccionado poly pressure en varios carriles de controlador, tendrá que escribir el número de la nota directamente en el campo inferior a la izquierda de cada carril.

---

3. Use la herramienta **Dibujar** para añadir un nuevo evento.
-

## Editar eventos de Poly Pressure

### PROCEDIMIENTO

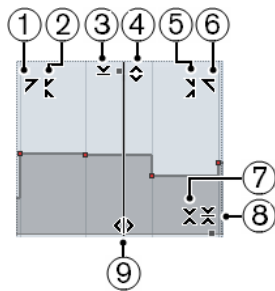
1. Abra el menú emergente **Selección y funciones de controlador** y seleccione **Poly Pressure**.
2. Haga clic en el botón de flecha junto al número de nota a la izquierda del carril de controlador.  
Se abre un menú emergente y muestra todos los números de nota que ya tienen eventos de poly pressure.
3. Seleccione un número de nota del menú emergente.  
Los eventos Poly Pressure para los números de nota seleccionados se mostrarán en los carriles de controlador.
4. Use la herramienta **Dibujar** para editar los eventos.  
Para editar eventos sin añadir nuevos eventos, pulse **Ctrl/Cmd-Alt** mientras dibuja.

## 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.

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** 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** 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 Inclinarse 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** 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.

## Edición en el editor del carril de controlador

El editor del carril de controlador le permite realizar más operaciones de escalado para la selección de rangos en curvas de controlador.

- Para abrir el editor del carril de controlador, use la herramienta **Seleccionar** para crear un rectángulo de selección en el carril de controlador, rodeando los eventos de controlador que quiera editar.  
En carriles de velocidad, pulse **Alt** para obtener la herramienta **Seleccionar**.
- Para cambiar el editor de carril de controlador a un modo de escalado vertical, pulse **Mayús** y haga clic en cualquiera de los controles inteligentes.
- Para mover toda la selección hacia arriba/abajo o izquierda/derecha, haga clic en un evento de controlador dentro del editor y arrastre la curva.
- Para restringir la dirección del movimiento a horizontal o vertical, dependiendo de la dirección en la que empieza a arrastrar, pulse **Ctrl/Cmd** al arrastrar.

### NOTA

La opción Ajustar se tiene en cuenta cuando mueve curvas de controlador horizontalmente.

---

## Mover eventos en el visor de controladores

Puede mover eventos en un carril de controlador.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los eventos que quiera mover con la herramienta **Seleccionar**.  
También puede hacer clic y arrastrar para crear un rectángulo de selección que abarque los eventos que quiere mover.
  2. Haga clic en un punto de la curva de dentro de la selección y arrastre los eventos.
- 

### RESULTADO

Los eventos de dentro de la selección se moverán a la nueva posición. La opción Ajustar se tiene en consideración..



#### NOTA

Si **Seleccionar controladores automáticamente** está activado en la barra de herramientas del **Editor de teclas**, el hecho de seleccionar notas también selecciona los eventos de controlador. Mover eventos en el visor de notas también mueve los eventos de controlador correspondientes.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar controladores dentro del rango de notas](#) en la página 550

## Suprimir eventos en el visor de controladores

#### IMPORTANTE

Si hay más de una nota en la misma posición, solo hay una barra de velocidad visible. Asegúrese de que suprime solo las notas que quiere eliminar.

---

- Para suprimir eventos, haga clic en ellos con la herramienta **Borrar** o selecciónelos y pulse **Retroceso**.  
También puede suprimir notas eliminando sus barras de velocidad en el visor de controladores.  
Si hay más de una nota en la misma posición, puede que solo haya una única barra de velocidad visible. Asegúrese de que elimina solo las notas deseadas.

## Seleccionar controladores dentro del rango de notas

Un rango de nota discurre hasta el comienzo de la próxima nota o el final de la parte. Los controladores seleccionados con las notas serán movidos si mueve las notas.

Puede seleccionar los mensajes de controlador junto con el rango de notas seleccionado.

- Para seleccionar siempre los controladores correspondientes cuando selecciona un evento de nota, active **Seleccionar controladores automáticamente**.
- Para seleccionar los controladores dentro del rango de notas, seleccione **Editar > Seleccionar > Seleccionar controladores en el rango de notas**.  
Para que esto funcione, solo tiene que haber 2 notas seleccionadas.

## 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 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**.

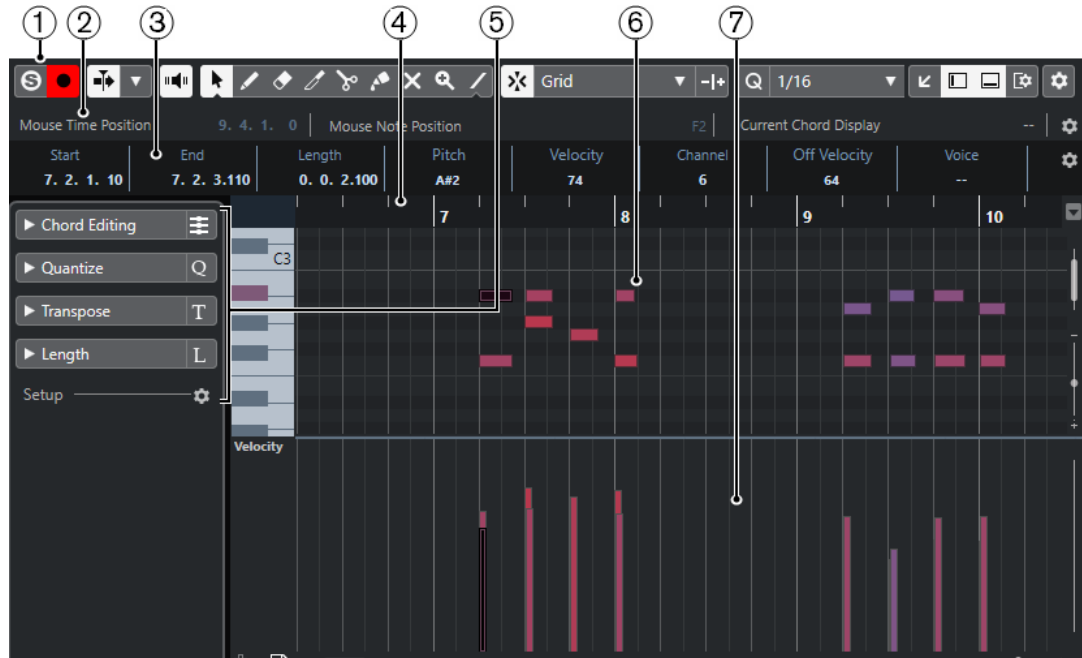
Para abrir una parte MIDI en el **Editor de teclas**, haga uno de lo siguiente:

- 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 ajustes 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** 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 del ratón, de la posición de nota del ratón y del 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**  
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 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 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**.

---

### Separador izquierdo

#### Separador izquierdo



Le permite usar el 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**.

### 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** y haga clic para hacer zoom alejando.

### 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.

## 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 iterativa act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización iterativa.

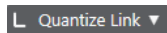
### Abrir panel de cuantización



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 parte



Muestra/Oculto 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

01 132 Drums ▾

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.

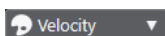
### Registrar la velocidad de note off



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.

## 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 el editor de zona inferior. Abre el 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 534

## Línea de estado

La línea de estado muestra información acerca de la posición de tiempo del ratón, de la posición de nota del ratón y del 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 del editor de zona inferior 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.

#### Posición de nota en ratón

Muestra el tono exacto de la posición del puntero del ratón. Esto facilita la búsqueda del tono correcto al introducir o transponer notas.

#### 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 540

## 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**.

Start	End	Length	Pitch	Velocity	Channel	Off Velocity	Voice	Text
17. 2. 3. 0	17. 4. 1. 0	0. 1. 2. 0	A#2	100	1	64	--	

Los valores de duración y posición se visualizan en el formato de visualización en la regla seleccionado.

Los estados de activado/desactivado de la línea de información de la ventana del **Editor de teclas** y del editor de zona inferior son independientes el uno del otro.

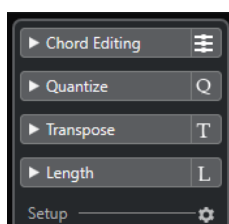
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar eventos de nota en la línea de información](#) en la página 539

[Cambiar el formato de visualización de la regla](#) en la página 534

## Inspector del editor de teclas

En un editor MIDI, el **Inspector** se encuentra a la izquierda del visor de notas. El **Inspector** contiene herramientas y funciones para trabajar con datos MIDI.



### Edición de acordes (solo Cubase Elements)

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 alcanzan el inicio de la siguiente nota.
- Para hacer que los nuevos ajustes de duración sean permanentes, haga clic en **Congelar duraciones MIDI** a la derecha del deslizador **Escalar duración/Escalar legato**.
- 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.
- Use la función **Legato** o el deslizador para extender una nota hasta la siguiente nota seleccionada, active **Entre seleccionados**.  
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. Haga clic en **Configurar inspector** y, en el menú emergente, seleccione **Configuración**.

### NOTA

Estas acciones también están en el **Inspector** del editor de la zona inferior.

---

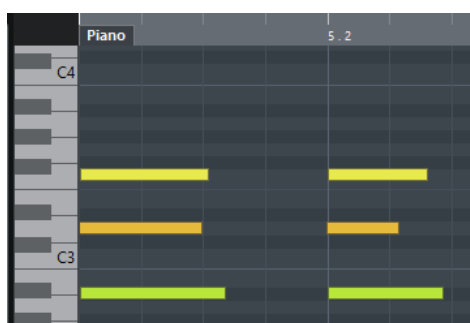
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel de cuantización](#) en la página 235

[Abrir el inspector del editor](#) en la página 45

## Visor de notas

El visor de notas es el área 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. El teclado de piano le ayuda a encontrar el número de nota correcto.

## Visor de controladores

El área situada debajo de la ventana del **Editor de teclas** es un visor de controladores. Contiene los eventos de controlador.

Para mostrar u ocultar el visor de controladores, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas y active o desactive el **Carriles de controlador**.

Los estados de activado/desactivado de los carriles de controlador de la ventana del **Editor de teclas** y del editor de zona inferior son independientes el uno del otro.

El visor de controladores consiste en una o varias capas de controladores que muestran una de las siguientes propiedades o tipos de evento:

- Valores de Velocidad de las notas
- Eventos Pitchbend
- Eventos Aftertouch
- Eventos Poly Pressure
- Eventos de cambio de programa
- Eventos de Sistema exclusivo
- Cualquier tipo de evento de controlador continuo

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.



Los eventos que no son valores de velocidad se muestran como bloques. El bloque corresponde a valores de evento. El inicio de un evento se marca con un punto de curva.

#### NOTA

A diferencia de los eventos de nota, 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.

---

## Operaciones con el editor de teclas

Esta sección describe las principales operaciones de edición dentro del **Editor de teclas**.

### 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.

---

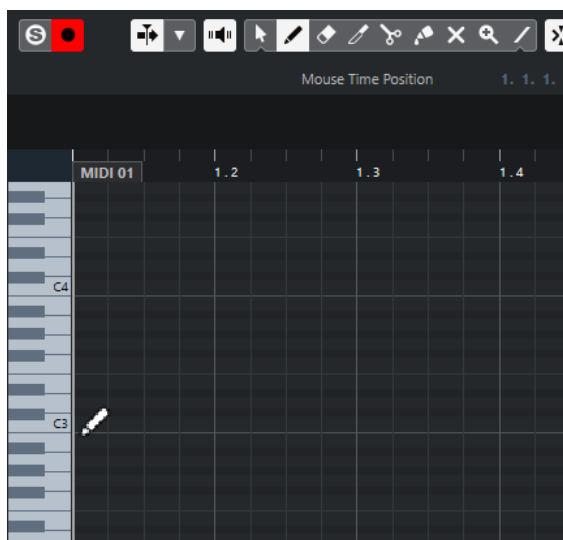
#### RESULTADO

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**.

### 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 múltiplo 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**.

---

## 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** 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**.

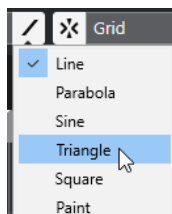
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Modos de la herramienta de línea](#) en la página 563

## 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 las teclas **Flecha arriba/Flecha abajo**.
- 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 524

## 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 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 714

[Reglas de edición de valores en la línea de información](#) en la página 41

[Usar la herramienta de recortar \(trim\)](#) en la página 564

[Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar con alteración de la duración](#) en la página 162

## 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 (solo Cubase Elements)

Puede usar los botones de tipo de acorde para cambiar el tono de los acordes.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector**, 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 **Tríadas** o botones **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 (solo Cubase Elements)

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector**, 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.
-

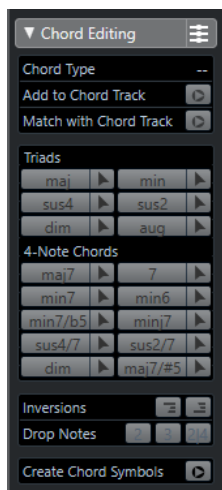


## RESULTADO

Se transponen las notas seleccionadas para que así concuerden con el tipo de acorde seleccionado.

## Sección Edición de acordes (solo Cubase Elements)

La sección **Edición de acordes** en el **Inspector** le permite insertar y editar acordes, y cambiar voicings.



### Tipo de acorde

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** a la pista de acorde. 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.

### Tríadas

Le permite insertar tríadas al visor de notas. También puede hacer clic en uno de los botones **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 - Mover la nota más alta abajo



Invierte la nota más alta del acorde. Las notas correspondientes se transponen todas las octavas que sea necesario.

### Inversiones - Mover la nota más baja arriba



Invierte la nota más baja del acorde. Las notas correspondientes se transponen todas las octavas que sea necesario.

### Eliminar notas - Mover la segunda nota más alta una octava más abajo



Mueve la segunda nota más alta de un acorde una octava más abajo.

### Eliminar notas - Mover la tercera nota más alta una octava más abajo



Mueve la tercera nota más alta de un acorde una octava más abajo.

### Eliminar notas - Mover la segunda y cuarta notas más altas una octava más abajo



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 (solo Cubase Elements)

Puede usar las herramientas de la sección **Edición de acordes** del **Inspector** para insertar y editar acordes.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector**, 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, oírás 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**, 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 **Posición de nota en ratón**.
- En el evento de nota, si el factor de zoom es lo suficientemente alto.
- Al arrastrar un evento de nota.

## 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

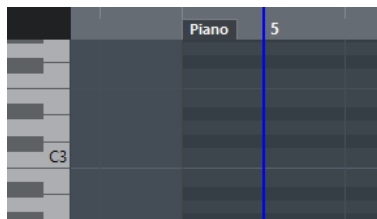
La introducción paso a paso, o la grabación paso a paso, le permite introducir eventos de nota o acordes uno a uno, sin tener que preocuparse sobre la temporización. Esto es muy útil, por ejemplo, cuando sabe tocar la parte que quiere grabar pero no es capaz de tocarla con la precisión que desearía.

---

### 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.

- 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.



- 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**.

- 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.

- 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.
- Cuando haya acabado, haga clic en el botón **Introducción paso a paso** de nuevo para desactivarlo.

---

## Editor de partituras

El **Editor de partituras** muestra notas MIDI como una partitura musical.

Puede abrir el **Editor de partituras** en una ventana aparte o en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**. Abrir el **Editor de partituras** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto** es útil si quiere tener acceso a las funciones del **Editor de partituras** desde dentro de una zona fija de la ventana de **Proyecto**.

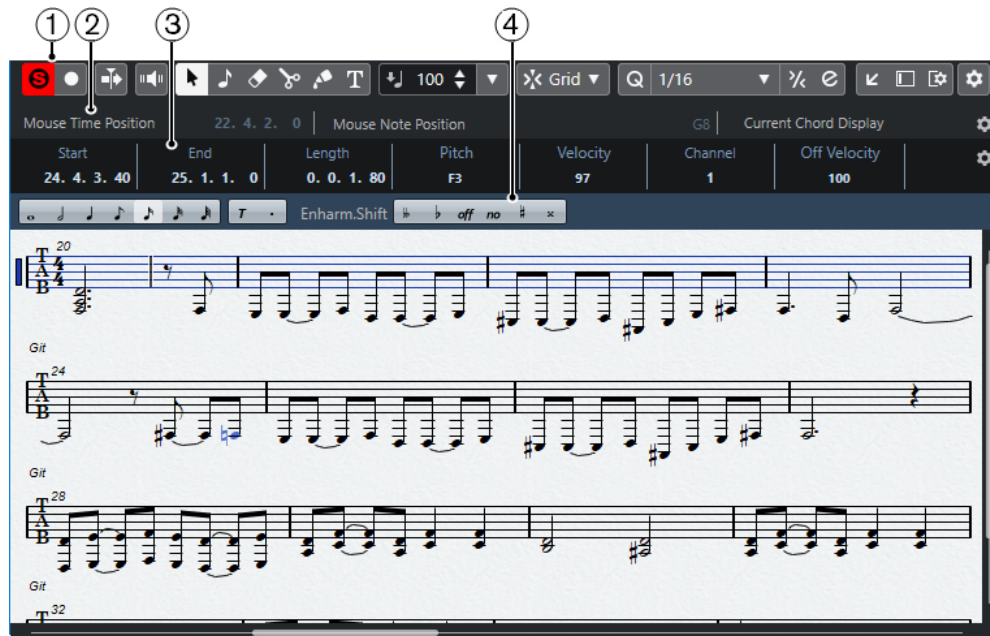
Para abrir una parte MIDI en el **Editor de partituras**, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** y seleccione **MIDI > Partituras > Abrir editor de partituras**.
- Seleccione una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** y pulse **Ctrl/Cmd-R**.

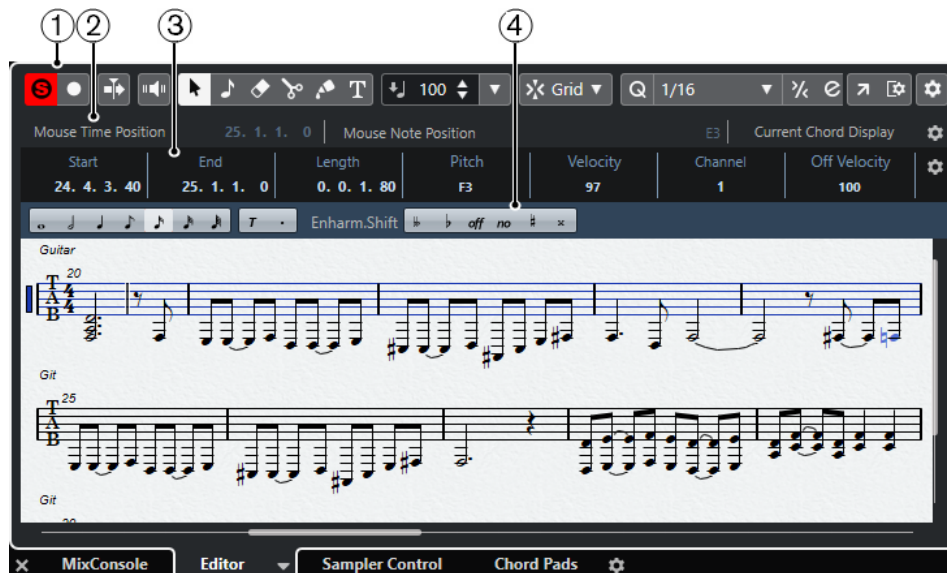
## NOTA

Si selecciona **MIDI > Configurar preferencias de editores**, se abre el diálogo **Preferencias** en la página **Editores**. Haga sus ajustes 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 partituras**:



El **Editor de partituras** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**:



El **Editor de partituras** se divide en varias secciones:

- 1 Barra de herramientas**  
Contiene herramientas y ajustes.
- 2 Línea de estado**  
Informa acerca de la posición de tiempo del ratón, de la posición de nota del ratón y del acorde actual.
- 3 Línea de información**

Muestra información del evento de nota acerca de una nota MIDI seleccionada.

#### 4 Barra de herramientas extendida

Contiene botones de valores de nota y botones de cambio enarmónico.

- Para abrir una o varias partes en el **Editor de partituras**, seleccione una o varias pistas o cualquier número de partes, y seleccione **MIDI > Abrir editor de partituras**.  
Si ha seleccionado partes en varias pistas, tendrá un pentagrama para cada pista. Los pentagramas están unidos por barras de compás y se colocan en el orden de las pistas en la ventana de **Proyecto**.
- Para reordenar los pentagramas, cierre el editor y, en la ventana de **Proyecto**, recolocque las pistas. Luego abra de nuevo el **Editor de partituras**.

#### NOTA

Puede activar/desactivar la línea de estado, la línea de información, las herramientas y los filtros haciendo clic en **Configurar disposición de ventanas**, en la barra de herramientas, y activando/desactivando las opciones correspondientes.

---

## Barra de herramientas del editor de partituras

La barra de herramientas contiene herramientas y varios ajustes para el **Editor de partituras**.

- 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.

### Edición solo

#### 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.

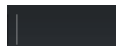
#### NOTA

Esto solo funciona si **Modo grabación MIDI** está ajustado a **Mezcla** o a **Reemplazar**.

---

### 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.

### 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.

### Insertar nota



Inserta notas.

### Borrar



Suprime eventos.

### Dividir



Divide eventos.

### Pegar



Junta eventos de la misma altura tonal.

### Insertar texto



Inserta texto.

## Velocidad

### Velocidad de inserción de notas



Le permite especificar un valor de velocidad para las nuevas notas.

## Ajustar

### 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.

## Cuantizar

### Aplicar cuantización



Aplica los ajustes de cuantización.

### Presets de cuantización



Le permite seleccionar un preset de cuantización o de groove.

### Cuantización iterativa act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización iterativa.

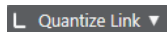
### Abrir panel de cuantización



Abre el **Panel de cuantización**.

### Cuantizar duración

#### Cuantizar duración



Le permite especificar un valor para cuantizar las duraciones de eventos.

### Introducción paso a paso/MIDI

#### Introducción por teclado de ordenador



Activa/Desactiva la introducción por teclado de ordenador.

#### Introducción paso a paso



Activa/Desactiva la introducción paso a paso MIDI.

#### Entrada MIDI



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.

### 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 el editor de zona inferior. Abre el editor en una ventana aparte.

### Abrir en zona inferior



Este botón está disponible en el editor de zona inferior. Abre el editor en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

### Mostrar/Ocultar zona izquierda



Muestra/Ocultar la zona izquierda.

### 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.

## Línea de estado

La línea de estado se muestra debajo de la barra de herramientas. Muestra información importante acerca de la posición del ratón y el visor de acordes. Seleccione las notas que forman (componen) el acorde para hacer que la línea de estado aparezca en el **Visor de acorde actual**.

- Para mostrar u ocultar la línea de estado, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas, y active o desactive **Línea de estado**.

Los estados de activado/desactivado de la línea de estado de la ventana del **Editor de partituras** y del editor de zona inferior 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.

### Posición de nota en ratón

Muestra el tono exacto de la posición del puntero del ratón. Esto facilita la búsqueda del tono correcto al introducir o transponer notas.

### Visor de acorde actual

Cuando el cursor de proyecto está colocado sobre notas que forman un acorde, este acorde se muestra aquí.

## Línea de información

La línea de información muestra valores y propiedades de las notas MIDI seleccionadas. Si están seleccionadas varias notas, se muestran los valores de la primera nota en color.

- 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**.

Start	End	Length	Pitch	Velocity	Channel	Off Velocity	Release Length	Voice	Text
24. 4. 3. 40	25. 1. 1. 0	0. 0. 1. 80	F3	97	1	100	0. 0. 0. 0	--	

Los estados de activado/desactivado de la línea de información de la ventana del **Editor de teclas** y del editor de zona inferior son independientes el uno del otro.

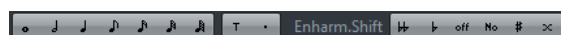
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cambiar el formato de visualización de la regla](#) en la página 534

## Barra de herramientas extendida del editor de partituras

La barra de herramientas extendida contiene botones de valores de nota y botones de cambio enarmónico.

- Para mostrar la barra de herramientas extendida, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas, y active **Herramientas**.



### Botones de valor de nota

Le permite seleccionar un valor de nota para la entrada. Las opciones y son opciones para valores de nota de tresillo y puntillo.

El valor de la nota seleccionada se muestra en el campo **Duración** en la línea de información.

Para redimensionar todas las notas seleccionadas al mismo valor de nota, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en uno de los botones de valor de nota.

### Cambio enarmónico

Le permite seleccionar manualmente si una nota se muestra con alteraciones de bemol o sostenido. El botón **Desact.** restablece las notas a su visualización original.

Las otras opciones son **dobles bemoles**, **bemoles**, **No** (no se muestran alteraciones, sin importar el tono), **sostenidos** y **dobles sostenidos**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

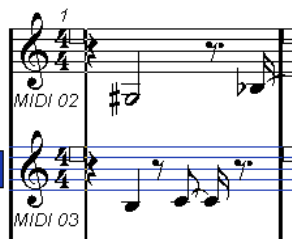
[Cambio enarmónico](#) en la página 581

## Visor de partitura

El área principal de la ventana del **Editor de partituras** muestra las notas en las partes editadas en uno o varios pentagramas. Las partes de pistas diferentes se muestran en pentagramas diferentes.

- Si está editando una o varias partes en la misma pista, se mostrará en varios pentagramas en la medida de lo posible, comparable con una partitura en papel.
- Si está editando partes en varias pistas, estas se colocan en un sistema de pentagramas. Un sistema se compone de varios pentagramas que se unen con barras de compás.
- El número de compases que se muestran en pantalla dependerá del tamaño de la ventana y del número de notas en cada compás.
- El final de la última parte se indica con una doble barra de compás.

Toda entrada MIDI se dirige a una de las pistas, llamada el pentagrama activo. El pentagrama activo se indica con un rectángulo a la izquierda del símbolo de clave.



- Para cambiar el pentagrama activo, haga clic sobre el pentagrama que desee activar.

## Operaciones con el editor de partituras

Esta sección describe las principales operaciones de edición dentro del **Editor de partitura**.

### Mejorar la visualización de la partitura

Al abrir el **Editor de partituras** para una parte que fue grabada en tiempo real, es posible que la partitura no sea lo legible que usted espera. El **Editor de partituras** puede ignorar pequeñas variaciones de tiempo en la interpretación y hacer una partitura más bonita. Para conseguirlo, el diálogo **Ajustes de pentagrama** le ofrece ajustes que determinan cómo el programa muestra la música.

### Diálogo de ajustes de pentagrama

Este diálogo le permite cambiar cómo Cubase muestra la música.

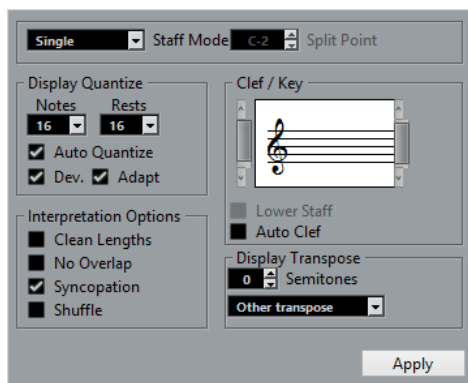
#### IMPORTANTE

Los ajustes que hace en este diálogo son independientes para cada pentagrama (pista), pero comunes para un pentagrama de piano que haya creado con la opción **Dividir**.

---

Para abrir el diálogo **Ajustes de pentagrama**, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione un pentagrama y seleccione **MIDI > Partituras > Ajustes de pentagrama**.
- Haga doble clic en el área a la izquierda del pentagrama.



## NOTA

El tipo de compás obedece a los tipos de compás de están establecidos en el editor de la **Pista de tempo**. Estos ajustes son comunes a todas las pistas/pentagramas de la partitura.

---

## Modo pentagrama

El **Modo pentagrama** determina cómo se muestra el pentagrama.

- En modo **Único**, todas las notas de la parte se muestran en el mismo pentagrama.
- En modo **Dividir**, la parte se divide en la pantalla en un pentagrama en clave de sol y otro en clave de fa, como en una partitura de piano.

El valor de **Punto de división** determina el lugar en el que quiere que ocurra la división. Las notas por encima, incluyendo la nota de división, aparecen en el pentagrama superior, y las notas por debajo de la nota de división aparecen en el pentagrama inferior.

## Cuantización visual

Esta sección le permite cambiar la forma en que Cubase muestra las partituras.

## IMPORTANTE

Estos valores de visualización solo se usan para el visor gráfico del **Editor de partituras**. No afectan a la reproducción.

---

## Notas

Determina el valor de nota más pequeño a mostrar, y la posición más pequeña reconocida y correctamente mostrada. Ajuste este valor a la figuración de nota significativa más pequeña en su música.

Por ejemplo, si hay notas en posiciones de semicorchea impares, ponga este valor a 16. Los valores **T** son para los valores de nota de tresillo. Este ajuste lo sobrescribe parcialmente el ajuste **Cuantización auto**.

## Silencios

Este valor se usa como recomendación. Cubase no muestra los silencios más pequeños que este valor, a menos que sea necesario. De hecho, este parámetro también determina cómo se muestra la duración de las notas. Ajústelo de acuerdo con el valor (duración) de la nota más corta que quiera mostrar dentro de un compás, colocada en un tiempo.

## Cuantización auto.

Le permite hacer que su partitura tenga una apariencia lo más legible posible.

**Cuantización auto.** le permite mezclar redondas con tresillos dentro de una parte.

Sin embargo, **Cuantización auto.** también usa el valor de cuantización (visual). Si no

hay ningún valor de nota apropiado para una nota en concreto, o para un grupo de notas, se usa el valor de cuantización establecido para mostrarlas.

De forma general, active únicamente esta opción si su música mezcla tresillos con redondas. Si la parte se tocó de manera imprecisa y/o compleja, **Cuantización auto.** puede tener problemas a la hora de adivinar exactamente lo que quiso tocar.

### **Desviación (Dev.)**

Si esta opción está activada, el programa detectará las notas normales y los tresillos incluso si no están perfectamente a tiempo. No obstante, si está seguro de que las notas normales y tresillos están perfectamente a tiempo, porque las ha cuantizado o bien porque introducido a mano, desactive esta opción.

Esta opción solo está disponible si **Cuantización auto.** está activado.

### **Adaptar**

Si esta opción está activada, el programa supone que cuando se encuentra un tresillo, habrá probablemente más tresillos junto a él. Active esta opción si observa que no todos los tresillos son detectados.

Esta opción solo está disponible si **Cuantización auto.** está activado.

## **Clave/Tonalidad**

En esta sección puede ajustar la clave y tonalidad correctas.

### **Visor de clave/tonalidad**

Le permite seleccionar la clave o tonalidad con la barra de desplazamiento.

### **Pentagrama inferior**

Establece la clave y tonalidad del pentagrama inferior.

### **Clave automática**

Si esta opción está activada, Cubase intenta adivinar la clave correcta, a juzgar por el tono de la música.

## **Transposición visual**

En esta sección puede especificar un ajuste de transposición de visualización diferente para cada pentagrama (pista). Esto transpone las notas en la partitura sin afectar a cómo se reproducen. Esto le permitirá grabar y reproducir un arreglo de múltiples instrumentos y orquestar cada instrumento de acuerdo a su transposición.

### **Semitonos**

Le permite especificar manualmente un valor de transposición visual.

### **Instrumento**

Le permite seleccionar el instrumento para el que está escribiendo su partitura.

## **Opciones de Interpretación**

En esta sección puede hacer ajustes adicionales sobre cómo se muestra la partitura.

### **Limpiar duraciones**

Si esta opción está activada, las notas consideradas acordes se muestran con idénticas duraciones. Las notas más largas se muestran más cortas de lo que son. Las notas con pequeños solapamientos también se recortan. Esto es parecido a la opción **Sin superposición**, pero con un efecto más sutil.

### **Sin superposición**

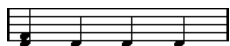
Si esta opción está activada, ninguna nota se muestra superpuesta con otra, en su duración. Esto le permite visualizar sin ligaduras notas largas y cortas que empiezan

en el mismo punto. Las notas largas se recortan en el visor. Esto hace que la música sea más legible.

Una medida de muestra con **Sin superposición** desactivado:



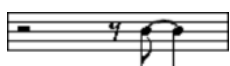
Una medida de muestra con **Sin superposición** activado:



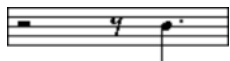
### Síncopas

Si esta opción está activada, las notas síncopas se muestran de una forma más legible.

Una nota negra con puntillo al final de un compás cuando **Síncopas** está desactivado:



Una nota negra con puntillo al final de un compás cuando **Síncopas** está activado:



### Shuffle

Si esta opción está activada y ha tocado un tiempo desigual o atresillado, el tiempo se muestra como notas normales, no como tresillos. Esto es muy común en la música jazz.

## Valor de cuantización

Cuando mueve el puntero del ratón sobre la partitura, el campo de **Posición de tiempo en ratón** en la línea de estado sigue su movimiento y muestra la posición actual en compases, tiempos, semicorcheas y tics.

El valor de cuantización controla la colocación en la pantalla. Si lo establece al valor 1/8, solo puede insertar y mover notas a posiciones de corcheas, negras, medio compás o compás entero.

Se recomienda ajustar el valor de cuantizar al menor valor de nota de la pieza. Esto no le impedirá colocar notas en posiciones menos precisas. Sin embargo, si pone el valor de cuantizar a un valor de nota demasiado bajo, será más fácil cometer errores.



Con el valor cuantizar a 1/8 solo puede introducir notas en las posiciones de corcheas.

También puede usar el **Panel de cuantización** para crear otros valores de cuantización, rejillas irregulares, etc.

## Crear notas

En el visor de la partitura, la herramienta **Insertar nota** le permite crear notas. Sin embargo, primero necesita establecer el valor de nota (duración) y el espaciado.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Establezca el valor de nota con una de las siguientes maneras:
  - Haga clic en los símbolos de nota de la barra de herramientas extendida.
  - Seleccione una opción en el menú emergente **Cuantizar duración** en la barra de herramientas.
2. Seleccione la herramienta **Insertar nota**.

Si seleccionó el valor de nota a través de los botones de la barra de herramientas extendida, la herramienta **Insertar nota** se selecciona automáticamente.

3. Abra el menú emergente **Presets de cuantización** en la barra de herramientas y seleccione un valor de cuantización.
  4. Mueva el ratón sobre el pentagrama para encontrar la posición correcta. La posición se muestra en el visor **Posición de tiempo en ratón** en la línea de estado. La posición se ajusta a la rejilla definida por el valor de cuantización.
  5. Mueva el ratón verticalmente para hallar la altura tonal correcta. El visor de **Posición de nota en ratón** en la línea de estado muestra la altura tonal en la posición del puntero.
  6. Haga clic en el pentagrama.
- 

#### RESULTADO

La nota aparecerá en la partitura. Las notas tienen un valor de velocidad que se establece en el campo **Velocidad de inserción de notas** de la barra de herramientas.

#### NOTA

Si las notas que introduce parecen tener un valor de nota incorrecto, es posible que tenga que ajustar las opciones de **Cuantización visual**. Por ejemplo, introduce una nota 1/32 (fusa) que aparece como una nota 1/16 (semicorchea).

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ajustar valores de velocidad](#) en la página 540  
[Cuantización visual](#) en la página 577

## Mover y transponer notas

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Presets de cuantización** en la barra de herramientas y seleccione un valor de cuantización.
  2. Si quiere escuchar la altura tonal de la nota mientras la mueve, active la **Realimentación acústica** en la barra de herramientas.
  3. Seleccione las notas que quiera mover.
  4. Haga clic en una de las notas seleccionadas y arrástrela a una nueva posición y/o tono. El movimiento horizontal de la nota se ajusta al valor de cuantización actual. Las cajas de posición en la barra de herramientas muestran la posición y la altura tonal de la nota que ha sido arrastrada.  
Para restringir el movimiento a una dirección, pulse **Ctrl/Cmd** mientras arrastra.
- 

## Duplicar notas

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Presets de cuantización** en la barra de herramientas y seleccione un valor de cuantización.
  2. Seleccione las notas que quiera duplicar.
  3. Pulse **Alt** y arrastre las notas a sus nuevas posiciones.  
Para restringir el movimiento a una dirección, pulse **Ctrl/Cmd** mientras arrastra.
-

## Cambiar la duración de nota

La duración mostrada de la nota no es necesariamente la duración real de la nota. También depende de los valores de nota y los valores de silencio de la **Cuantización visual** en el diálogo **Ajustes de pentagrama**. Es importante recordar esto cuando cambia la duración de una nota.

Puede cambiar la duración de una nota de las siguientes maneras:

- Seleccione las notas que quiera cambiar y pulse **Ctrl/Cmd** haciendo clic en uno de los iconos de nota de la barra de herramientas extendida.  
Todas las notas seleccionadas pasan a tener la duración de la nota en la que ha hecho clic.
- Seleccione las notas que quiere cambiar y edite los valores de duración en la línea de información.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Mejorar la visualización de la partitura](#) en la página 576

[Editar eventos de nota en la línea de información](#) en la página 539

## Dividir y unir eventos de nota

- Para dividir 2 notas que están unidas por una ligadura, haga clic en la cabeza de la nota ligada con la herramienta **Dividir**.
- La nota se divide en 2, con la duración respectiva de la principal y de la nota ligada.
- Para pegar una nota a la siguiente nota con el mismo tono, haga clic en una nota con la herramienta **Pegar**.

## Cambio enarmónico

Puede efectuar un cambio enarmónico en notas que no aparecen con las alteraciones que desea.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las notas que quiera desplazar.
  2. Haga clic en uno de los botones de cambio enarmónico en la barra de herramientas extendida.
- 

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Barra de herramientas extendida del editor de partituras](#) en la página 575

## Invertir plicas

La dirección de las plicas de las notas se selecciona automáticamente según las alturas tonales de las notas. Sin embargo, puede cambiarlo manualmente.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las notas para las que quiere invertir la dirección de la plica.
  2. Seleccione **MIDI > Partituras > Invertir plicas**.
- 

## Trabajar con texto

Puede usar la herramienta **Texto** para añadir comentarios, articulaciones, o consejos de instrumentación y otros textos en cualquier parte del visor de la partitura.



## Añadir texto

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Texto**.
  2. Haga clic en cualquier parte de la partitura.  
Un cursor parpadeante le indica que puede introducir texto.
  3. Introduzca el texto y pulse **Retorno**.
- 

## Editar texto

- Para editar texto ya existente, haga doble clic en él con la herramienta **Seleccionar**. Esto abre el texto para su edición. Use las teclas **Flecha arriba**, **Flecha abajo**, **Flecha izquierda** y **Flecha derecha** para mover el cursor, suprima caracteres con las teclas **Supr** o **Retroceso**, pulse **Retorno** cuando haya acabado.
- Para suprimir bloques de texto, selecciónelos con la herramienta **Seleccionar** y pulse **Retroceso** o **Supr**.
- Para mover bloques de texto, arrástrelos a una nueva posición.
- Para duplicar bloques de texto, pulse **Alt** y arrástrelos a una nueva posición.

## Cambiar la fuente, tamaño y estilo del texto

Puede cambiar la fuente, tamaño, y estilo del texto que haya añadido al visor de la partitura.

---

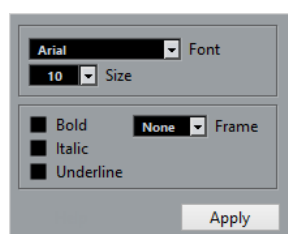
### PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
    - Para cambiar los ajustes de un bloque de texto específico, haga clic en el texto con la herramienta **Seleccionar**.
    - Para establecer los ajustes por defecto a todos los bloques de texto nuevos, deselectione cualquier bloque de texto seleccionado y cambie los ajustes.
  2. Seleccione **MIDI > Partituras > Ajustar fuente**.
  3. En el diálogo **Ajustes de fuente**, haga sus ajustes.
  4. Haga clic en **Aplicar**.
  5. Opcional: Seleccione otro bloque de texto, realice los ajustes y haga clic en **Aplicar**.
- 

## Diálogo Ajustar fuente

En este diálogo puede cambiar la fuente, tamaño, y estilo del texto que haya añadido al visor de la partitura.

- Para abrir el diálogo **Ajustar fuente**, seleccione **MIDI > Partituras > Ajustar fuente**.



### Fuente

Le permite especificar la fuente del texto. Las fuentes disponibles en el menú dependerán de las fuentes que tenga instaladas en su ordenador.

#### IMPORTANTE

No use las fuentes Steinberg. Estas son fuentes especiales que usa el programa, por ejemplo, para símbolos de partitura, y no son adecuadas para texto normal.

---

#### Tamaño

Determina el tamaño del texto.

#### Cuadro

Le permite rodear el texto con un marco rectangular (caja) u oval.

#### Opciones de fuente

Determinan si el texto se formatea en negrita, cursiva, y/o subrayado.

## Imprimir la partitura

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra las partes que quiera imprimir en el **Editor de partituras**.
2. Seleccione **Archivo > Configuración de página** y asegúrese de que todos sus ajustes de impresión son correctos.

#### IMPORTANTE

Si cambia los ajustes de tamaño de papel, escala y márgenes, la partitura cambiará de aspecto.

---

3. Haga clic en **Aceptar**.
  4. Seleccione **Archivo > Imprimir**.
  5. En el diálogo **Imprimir**, haga sus ajustes.
  6. Haga clic en **Imprimir**.
- 

## 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**:

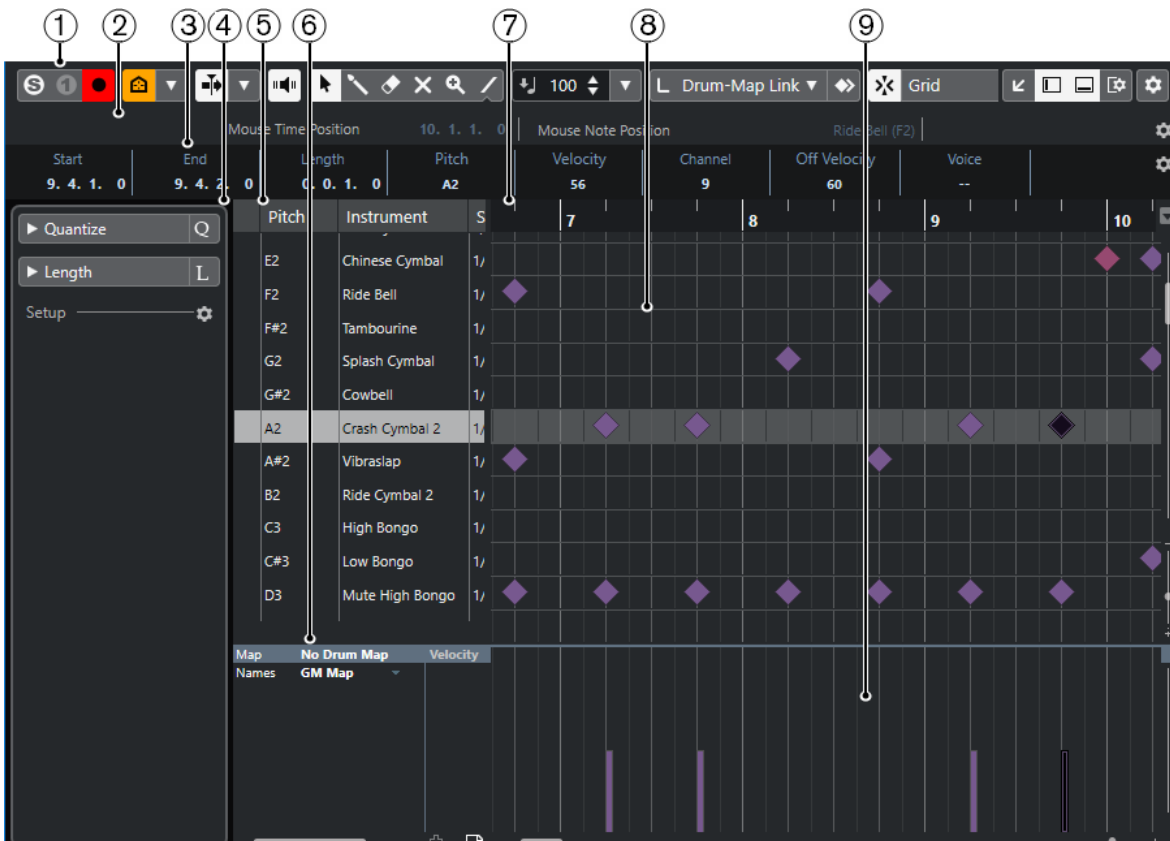
- Haga doble clic en una parte MIDI, en la ventana de **Proyecto**.
- Seleccione una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** y pulse **Retorno** o **Ctrl/Cmd-E**.
- Seleccione una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** y seleccione **MIDI > Abrir editor de percusión**.

- 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 ajustes 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** 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 del ratón y de la posición de nota del ratón.
- 3 Línea de información**  
Muestra información acerca del evento seleccionado.
- 4 Inspector**  
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.

### Solo/Feedback

#### Instrumento solo (necesita drum map)



Pone en solo el instrumento durante la reproducción.

NOTA

Esto solo funciona si hay un drum map asignado.

---

#### 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**.

---

## Separador izquierdo

### Separador izquierdo



Le permite usar el separador izquierdo. Las herramientas que se colocan a la izquierda del separador se muestran siempre.

## Visibilidad del sonido de percusión

### Agentes de visibilidad de percusión



Le permite determinar qué sonidos de percusión se muestran en la lista de sonidos de percusión.

## 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.

### Baqueta



Dibuja eventos de percusión.

### Borrar



Suprime eventos.

### Enmudecer



Enmudece eventos.

### Zoom



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

### 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.

## 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

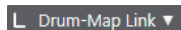
### Velocidad de inserción de notas



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 iterativa act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización iterativa.

### Abrir panel de cuantización



Abre el **Panel de cuantización**.



## Ajustes y selección de partes

### Mostrar bordes de parte



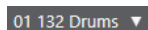
Muestra/Oculta los bordes de la parte MIDI activa, dentro de los localizadores izquierdo y derecho.

### Editar solamente parte activa



Restringe las operaciones de edición a la parte activa.

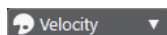
### Parte editada actualmente



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.

## 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 el editor de zona inferior. Abre el editor en una ventana aparte.

### Abrir en zona inferior



Este botón está disponible en el editor de zona inferior. Abre el editor en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

### Mostrar/Ocultar zona izquierda



Muestra/Ocultar la zona izquierda.

### Mostrar/Ocultar carriles de controlador



Muestra/Ocultar 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 534

## 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**.

Mouse Time Position 1. 3. 1. 0 | Mouse Note Position Side Stick (C#1) | Track Loop Start 3. 3. 1. 0 | Track Loop End 1. 1. 1. 0

Los estados de activado/desactivado de la línea de estado de la ventana del **Editor de percusión** y del editor de zona inferior 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.

### Posición de nota en ratón

Muestra el tono exacto de la posición del puntero del ratón. Esto facilita la búsqueda del tono correcto al introducir o transponer notas.

### 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 586

## 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**.

Start	End	Length	Pitch	Velocity
3. 1. 1. 0	3. 1. 2. 0	0. 0. 1. 0	Bass Drum (C1)	100
Channel	Off Velocity	Voice	Text	
9	64	--		

Los valores de duración y posición se visualizan en el formato de visualización en la regla seleccionado.

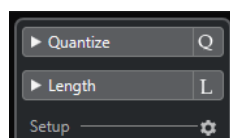
Los estados de activado/desactivado de la línea de información de la ventana del **Editor de percusión** y del editor de zona inferior son independientes el uno del otro.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar eventos de nota en la línea de información](#) en la página 539

## Inspector del editor de percusión

El **Inspector** se encuentra a la izquierda del visor de notas. El **Inspector** contiene herramientas y funciones para trabajar con datos MIDI.



### 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** a la derecha del deslizador **Escalar duración/Escalar legato**.

- 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.
- Use la función **Legato** o el deslizador para extender una nota hasta la siguiente nota seleccionada, active **Entre seleccionados**.  
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. Haga clic en **Configurar inspector** y, en el menú emergente, seleccione **Configuración**.

#### NOTA

Estas acciones también están en el **Inspector** del editor de la zona inferior.

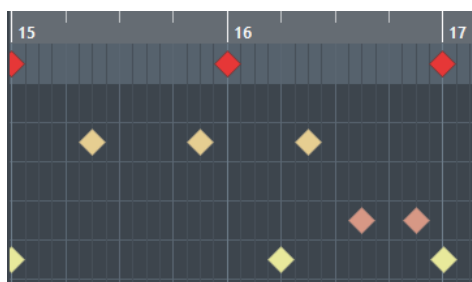
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel de cuantización](#) en la página 235

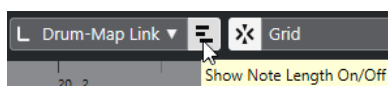
[Abrir el inspector del editor](#) en la página 45

## 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 586

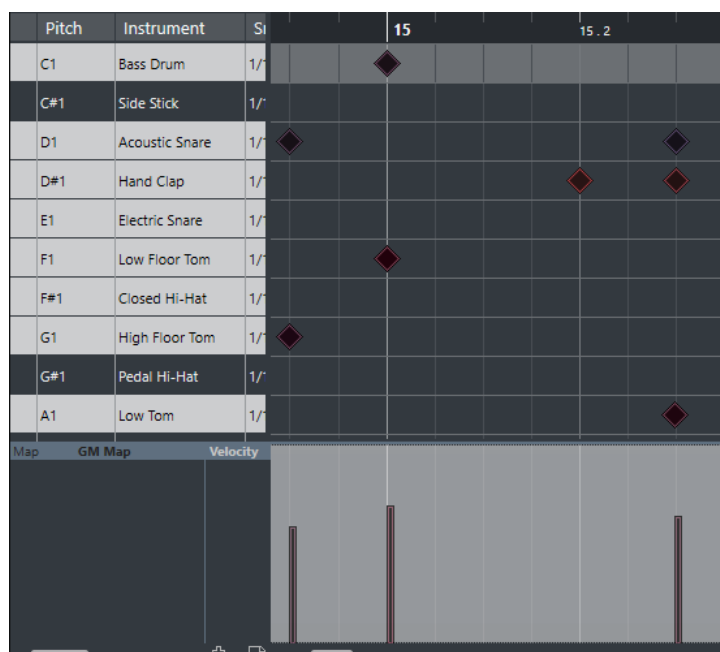
## Visor de controladores

El área situada debajo de la ventana del **Editor de teclas** es el visor de controladores.

Consiste en una o varias capas de controladores que muestran una de las siguientes propiedades o tipos de evento:

- Valores de Velocidad de las notas
- Eventos Pitchbend
- Eventos Aftertouch
- Eventos Poly Pressure
- Eventos de cambio de programa
- Eventos de Sistema exclusivo
- Cualquier tipo de evento de controlador continuo

Los valores de velocidad se muestran como barras verticales en el visor de controladores. Cada barra de velocidad se corresponde con una nota en el visor de notas. Barras más altas corresponden a valores de velocidad más altos.



Los eventos que no son valores de velocidad se muestran como bloques. El bloque corresponde a valores de evento. El inicio de un evento se marca con un punto de curva.

Cuando selecciona una línea en la lista de sonidos de percusión, solo se muestran en el visor de controladores los eventos de controlador de velocidad que pertenecen a los eventos de nota de esta línea.

Si selecciona más de una línea en la lista de sonidos de batería, el carril de controlador mostrará todos los eventos del controlador de velocidad para todas las notas en las líneas seleccionadas. Esto es útil cuando tiene que ajustar los valores de controlador en diferentes sonidos de percusión.

#### NOTA

A diferencia de los eventos de nota, 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.

## 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.

	Pitch	Instrument	Snap	Mute	I-Note	O-Not	Chan	Output
	C1	Bass Drum	1/16		C1	C1	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
	E1	Electric Snare	1/16		E1	E1	10	Track
	F1	Low Floor Tom	1/16		F1	F1	10	Track
	F#1	Closed Hi-Hat	1/16		F#1	F#1	10	Track
	G1	High Floor Tom	1/16		G1	G1	10	Track
	G#1	Pedal Hi-Hat	1/16		G#1	G#1	10	Track
	A1	Low Tom	1/16		A1	A1	10	Track
Map	GM Map							Velocity

### 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 599

[Drum Maps](#) en la página 599

## Menú Agentes de visibilidad de percusión

Los **Agentes de visibilidad de percusión**, en la barra de herramientas del editor de percusión, le permiten determinar qué sonidos de percusión se muestran en la lista de sonidos de percusión.

- Para abrir los agentes de visibilidad, haga clic en **Agentes de visibilidad de percusión** en la barra de herramientas.

### Mostrar todos los sonidos de percusión

Muestra todos los sonidos de percusión como se definen en el drum map seleccionado.

#### NOTA

En este modo 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 599

## Operaciones con el editor de percusión

Esta sección describe las operaciones de edición generales dentro del **Editor de percusión**.

### Insertar eventos de nota

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**.

---

#### RESULTADO

Se inserta un evento de nota.

## Insertar múltiples eventos de nota

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 586

## 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** 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

#### 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

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.

Pitch	Instrument	Snap	Mute	I-Note	O-Not	Chan	Output
C1	Bass Drum	1/16	<input checked="" type="checkbox"/>	C1	C1	10	Track
C#1	Side Stick	1/16	<input type="checkbox"/>	C#1	C#1	10	Track
D1	Acoustic Snare	1/16	<input type="checkbox"/>	D1	D1	10	Track
D#1	Hand Clap	1/16	<input type="checkbox"/>	D#1	D#1	10	Track

- 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 602

## 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.

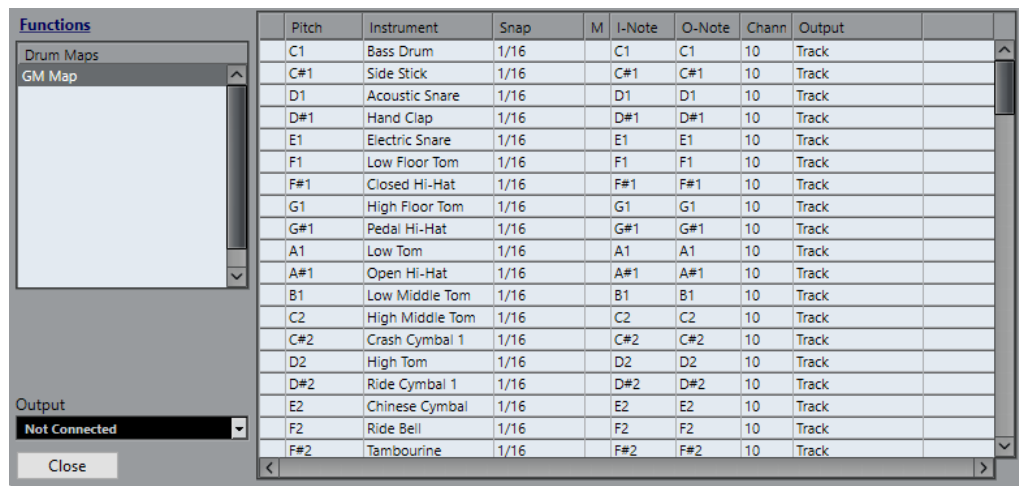
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar un archivo de plantilla de proyecto](#) en la página 79

## 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**.

#### 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.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

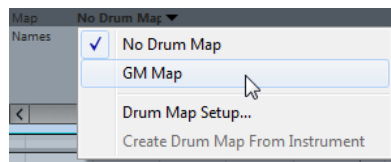
[Ajustes de drum map](#) en la página 601

[Ajustes de canales y salidas](#) en la página 602

## 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 595

[Diálogo Configuración del Drum Map](#) en la página 600

## 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 expresar 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	M	I-Note	O-Note	Chann
C1	Bass Drum	1/16		C1	C1	10
C#1	Side Stick	1/16		C#1	C#1	10
D1	Acoustic Snare	1/16		D1	D1	10
D#1	Hand Clep	1/16		D#1	D#1	10

### 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 137

# 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 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 \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 566

## 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 610

[Eventos de acorde](#) en la página 606

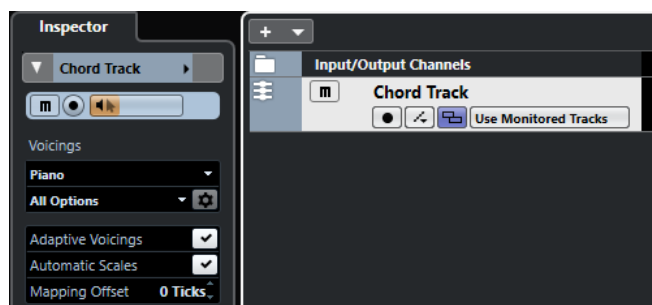
## Añadir la pista de acordes

PROCEDIMIENTO

1. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir otra pista o usar preset de pista** .
2. Seleccione **Añadir pista de acordes**.

RESULTADO

La pista de acorde se añade a su proyecto.





VÍNCULOS RELACIONADOS

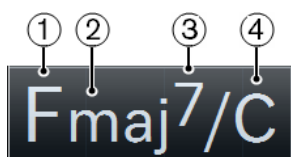
[Pista de acordes](#) en la página 130

## Eventos de acorde

Los eventos de acorde son representaciones de acordes que controlan o transponen la reproducción en pistas MIDI y de instrumento.

Los eventos de acorde alteran los tonos de las notas MIDI si sus pistas están configuradas 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

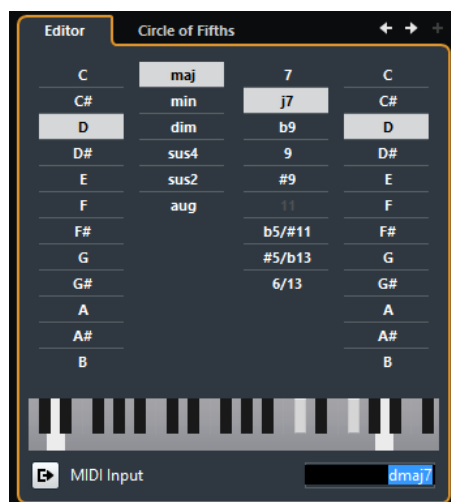
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Controlar la reproducción de MIDI usando la pista de acordes](#) en la página 615

## 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 605

## 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

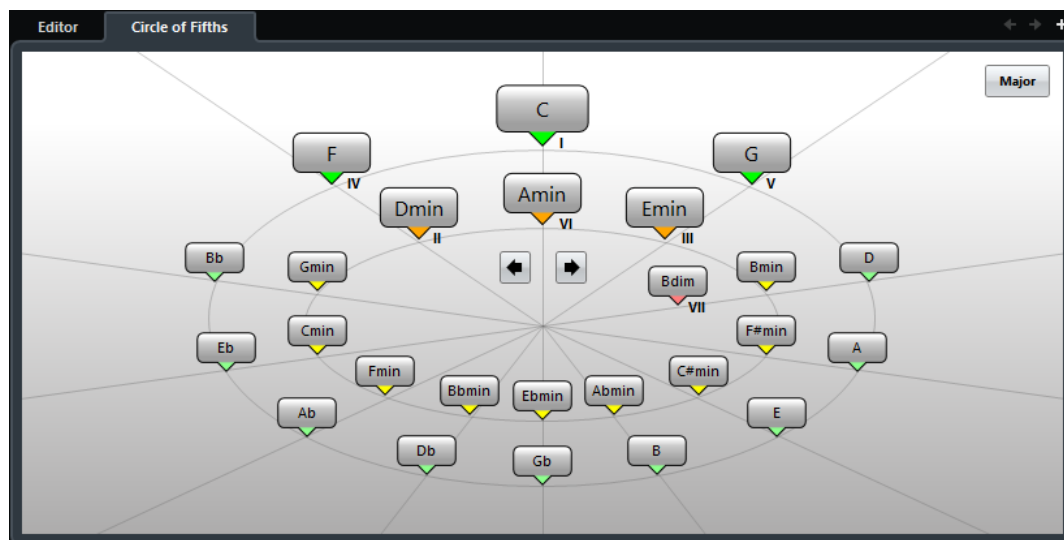
Si ha activado **Solfeo** en el menú emergente **Nombre de nota**, en el diálogo **Preferencias** (página **Visualización de eventos—Acordes y tonos**), también puede introducir acordes en este formato. Debe poner en mayúsculas la primera letra y escribir «Re» en lugar de «re», por ejemplo. De otro modo, 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 **Círculo de quintas**.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Chord Assistant – Círculo de quintas](#) en la página 608

## Chord Assistant – Círculo de quintas

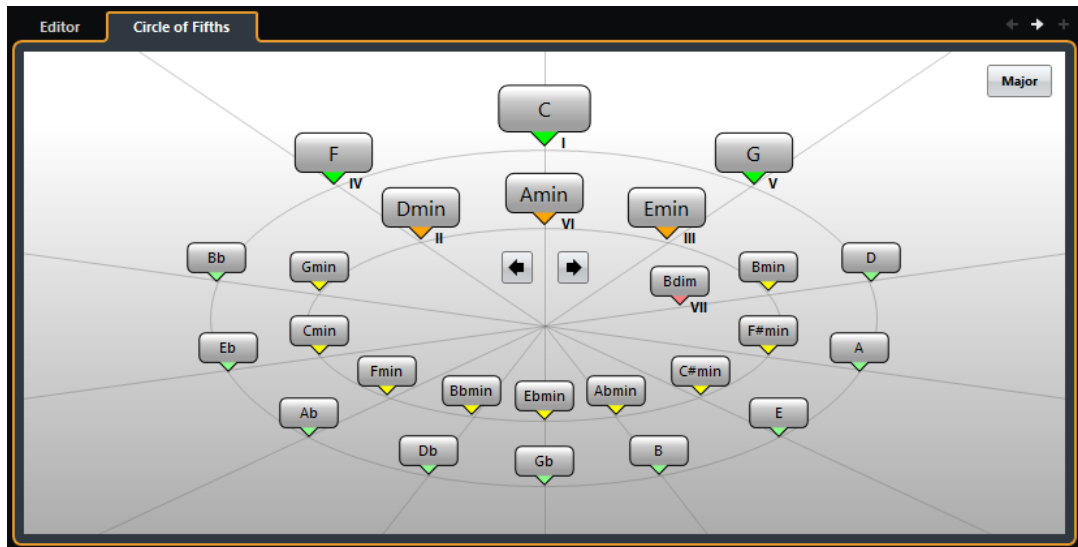
El modo **Círculo de quintas** del **Chord Assistant** muestra los acordes con una visualización interactiva del círculo de quintas.

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 negra.
- 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 algunos 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 130

[Diálogo Añadir pista – Instrumento](#) en la página 98

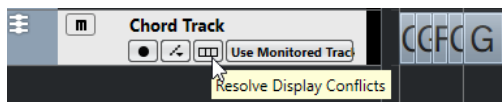
## Cambiar cómo se muestran los eventos de acorde

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**.



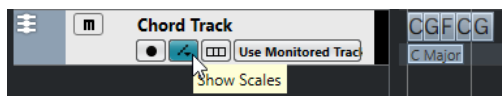
2. En el diálogo **Preferencias**, seleccione **Visualización de eventos > Acordes y tonos** y configure la fuente de acordes.  
Aquí también puede determinar el nombre de nota y el formato de nombrado.
- 

## 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 algunos eventos de acorde. Ha desactivado **Escalas automáticas** en el **Inspector** de la pista de acordes.

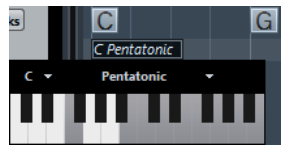
---

#### 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**.

Start	Root Key	Type
1. 1. 1. 0	G	maj

- 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.

---

## 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.

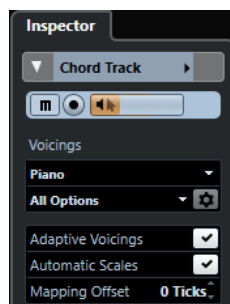
### NOTA

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 parámetros de 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.

### Desplazamiento

Si introduce un número negativo de tics, los eventos de acorde afectarán a las notas MIDI que se hayan disparado demasiado pronto.

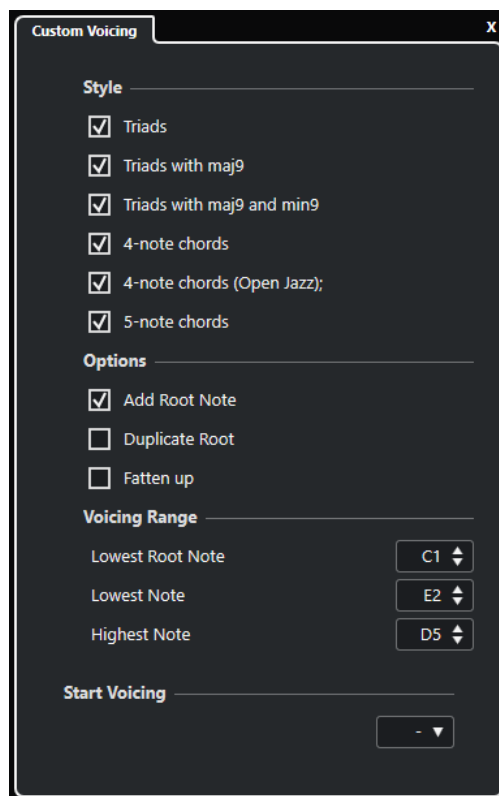
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel Voicing personalizado](#) en la página 612

## Panel Voicing personalizado

Si hace clic en **Configurar parámetros de voicing** en la sección **Voicings** 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 parámetros de 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 y de instrumento, y 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 98

[Diálogo Añadir pista – MIDI](#) en la página 109

## 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 usando la pista de acordes

Puede usar la pista de acordes para controlar la reproducción MIDI.

### Usar Transformación en directo

**Transformación 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 **Transformación 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.

### 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 ajustes.
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**).

---

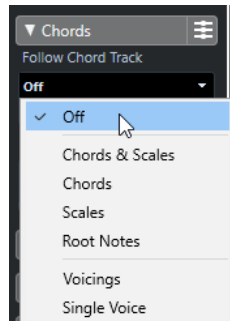
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Seguir pista de acordes](#) en la página 617

[Modos de Seguir pista de acordes](#) en la página 616

## Modos de Seguir pista de acordes

Esta sección del **Inspector** le permite determinar cómo su pista sigue a la pista de acordes.



Las 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 a las notas de una única voz (soprano, tenor, bajo, etc.) del voicing. Use el menú emergente inferior para seleccionar la voz deseada.

#### NOTA

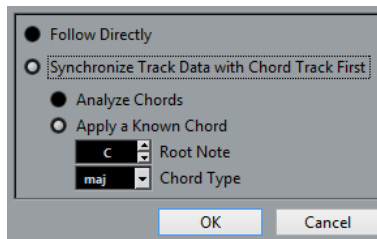
Si aplica este modo a una selección de pistas que contengan voces separadas, puede configurar una pista como maestra y las demás como esclavas de voicings. De esta forma puede cambiar el voicing de la maestra, y las esclavas la seguirán automáticamente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignar voces a notas](#) en la página 617

## 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

Actívelo si sus notas MIDI ya están 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 616

## Asignar voces a notas

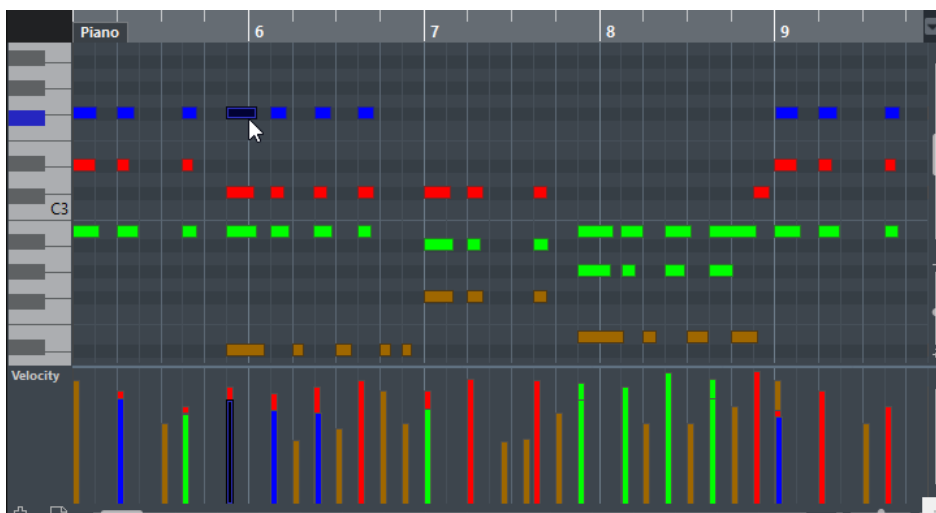
Puede transponer notas MIDI para que concuerden con las voces de una biblioteca de voicings seleccionada.

#### 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 ajustes y haga clic en **Aceptar**.
- 

#### RESULTADO

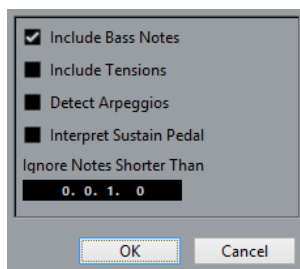
Los eventos de acorde se añaden a la pista de acordes.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Crear símbolos de acorde](#) en la página 618

## 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 607

# 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 611

## 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.

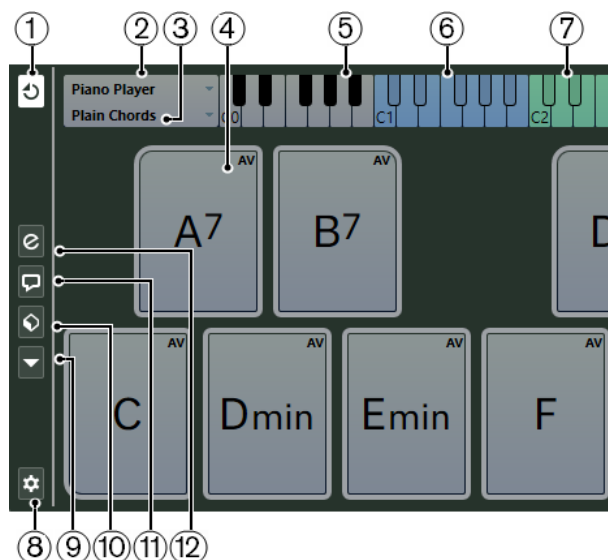
Para abrir los **Pads de acorde**, seleccione **Proyecto > Pads de acorde > Mostrar/Ocultar pads de acorde**.

## NOTA

También puede seleccionar una pista MIDI o de instrumento, y en el **Inspector**, abrir la sección **Acordes** y activar **Mostrar/Ocultar zona de 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 en el que puede seleccionar otro instrumentista.

**3 Modo actual**

Muestra el modo de instrumentista actual y se abre un menú 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 Configurar pads de acorde**



Abre el diálogo **Configuración de pads de acorde**.

**9 Menú Funciones**

Abre un menú con funciones específicas y ajustes para los pads de acorde.

**10 Presets de pads de acorde**

Le permite guardar y cargar presets para pads de acorde y para instrumentistas.

**11 Mostrar/Ocultar Chord Assistant**

Muestra/Oculto la ventana **Chord Assistant** que muestra sugerencias de acordes que concuerdan con el acorde que especificó como acorde origen.

**12 Mostrar/Ocultar configuración de instrumentista**

Muestra/Oculto las opciones de configuración de instrumentista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Configuración de pads de acorde](#) en la página 635

[Reproducir y grabar acordes](#) en la página 628

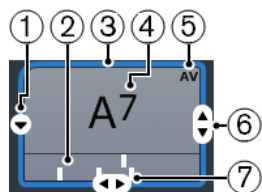
[Instrumentistas y voicings](#) en la página 632

[Abrir pads de acorde](#) en la página 50

## 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 bloqueada.

**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

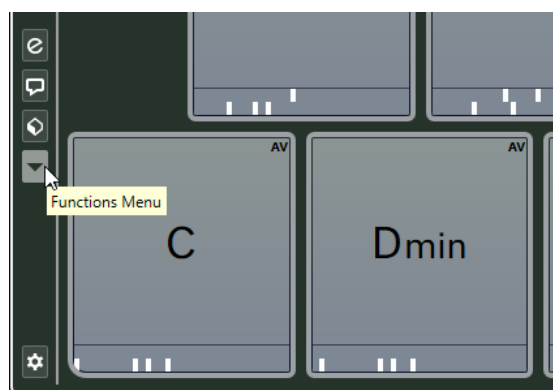
Establece el pad actual como referencia para voicings adaptables. Si está establecido, los voicings automáticos para los siguientes pads se ajustan de tal forma que no están demasiado lejos del voicing de referencia. Solo se puede establecer un pad como referencia para voicings adaptables.

### 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.

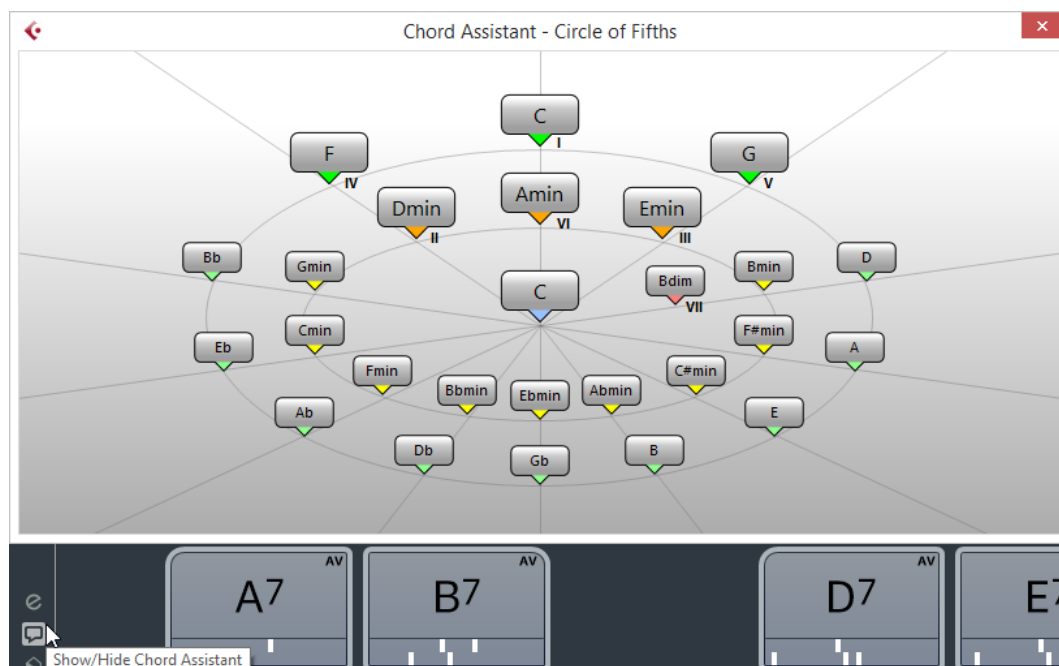
### Desasignar todos los pads

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**.



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.

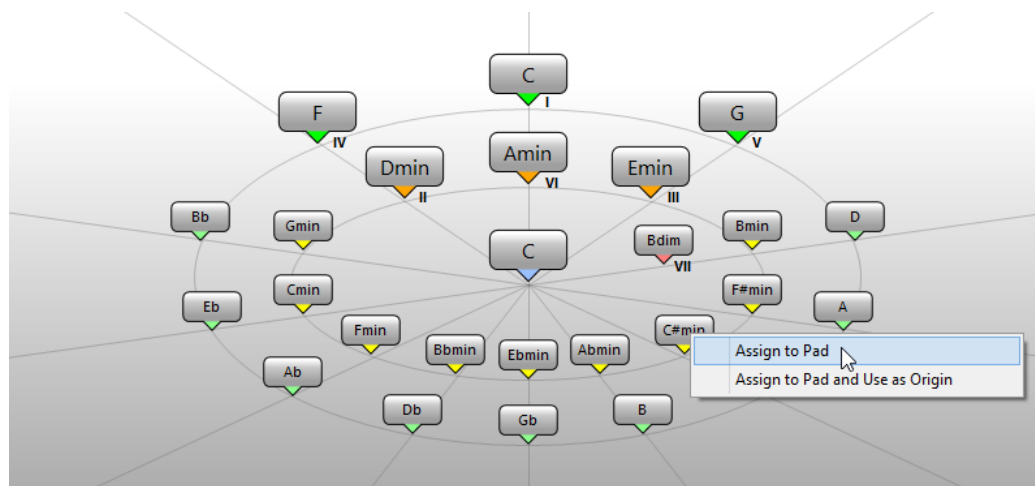
## Chord Assistant – Modo Círculo de quintas

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.

## 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 – 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

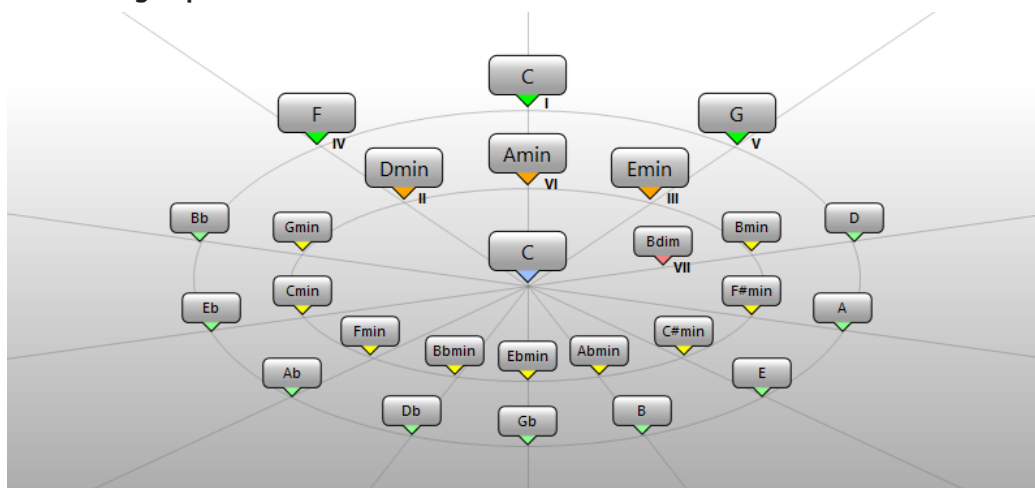
1. Mueva el cursor del ratón al borde izquierdo del pad de acorde, y haga clic en **Abrir editor**.
2. En la ventana del **Editor de acordes**, use los botones de definición de acordes para definir una nota fundamental, un tipo de acorde, una tensión y una nota de bajo. El nuevo acorde se dispara automáticamente para dar una realimentación acústica.

## Asignar acordes con el modo Chord Assistant - 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.

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.

2. En la ventana **Chord Assistant**, haga clic en los símbolos de acorde para disparar los acordes correspondientes.

3. 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 632

## 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 605

[Añadir eventos de acorde](#) en la página 607

## 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** 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 620

[Grabar acordes en la pista de acordes](#) en la página 631

[Grabar acordes en pistas de instrumento](#) en la página 630

[Reproducir pads de acorde usando cualquier pista de instrumento](#) en la página 629

[Reproducir pads de acorde usando pistas de instrumento exclusivas](#) en la página 629

## 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 98

[Diálogo Configuración de pads de acorde](#) en la página 635

[Cambiar el rango remoto de pads](#) en la página 639

## 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. En el área de los controles globales de pista de la lista de pistas, haga clic en **Añadir otra pista o usar preset de pista** .
  3. Seleccione **Añadir pista de acordes**.  
Se añade la pista de acordes a la lista de pistas.
  4. En el **Inspector** de la pista de acordes, haga clic en **Habilitar grabación**.
  5. En la barra de **Transporte**, active **Grabar**.
  6. 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 130

[Funciones de acordes](#) en la página 605

[Voicings](#) en la página 611

## 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 o como un patrón.

- 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 le 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 arpeggio basado en las notas del patrón.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Instrumentistas y voicings](#) en la página 632

[Voicings](#) en la página 611

[Configuración de instrumentista](#) en la página 632

## 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 611

## 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 635

## 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 arpeggio 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.

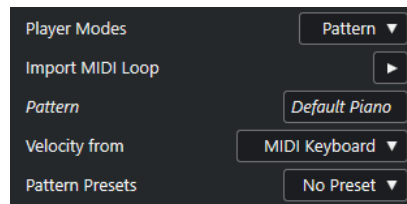
## Usar el reproductor de patrones

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 617


[Configurar las columnas de la lista de resultados](#) en la página 447

## 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.

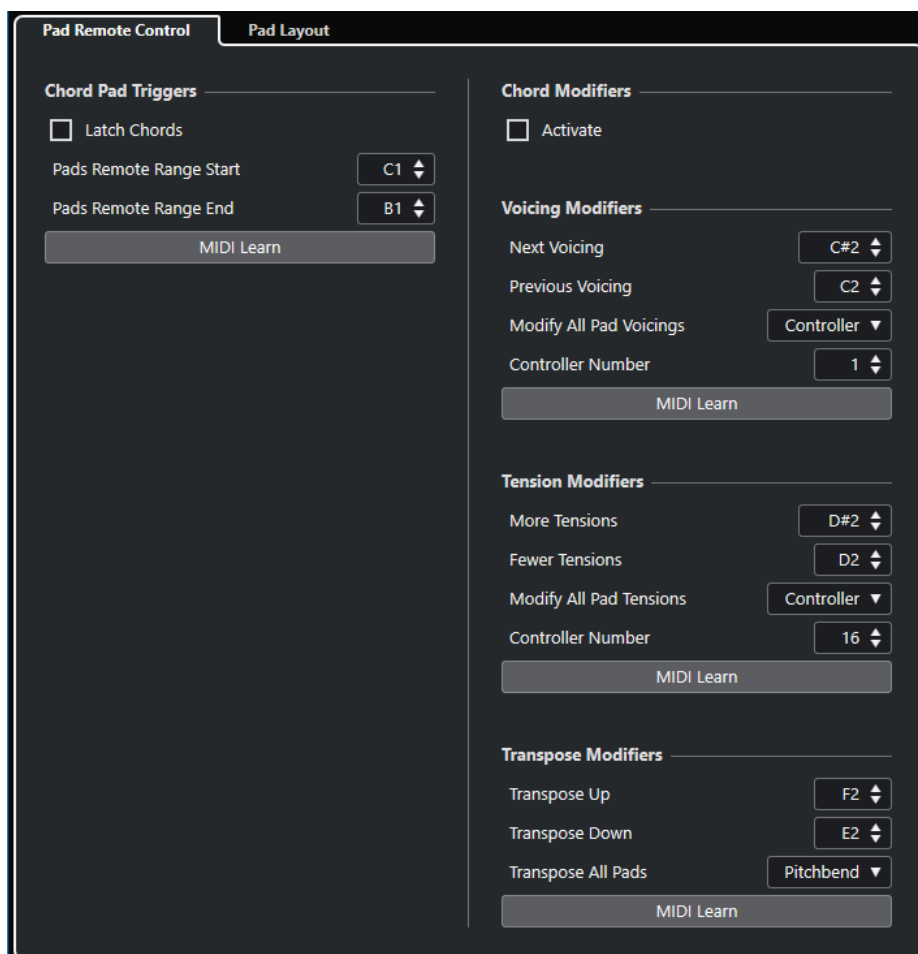
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Añadir pista - Instrumento](#) en la página 98

## 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.

### Disposición de pads

Le permite cambiar la disposición que se usa en los pads de acorde.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

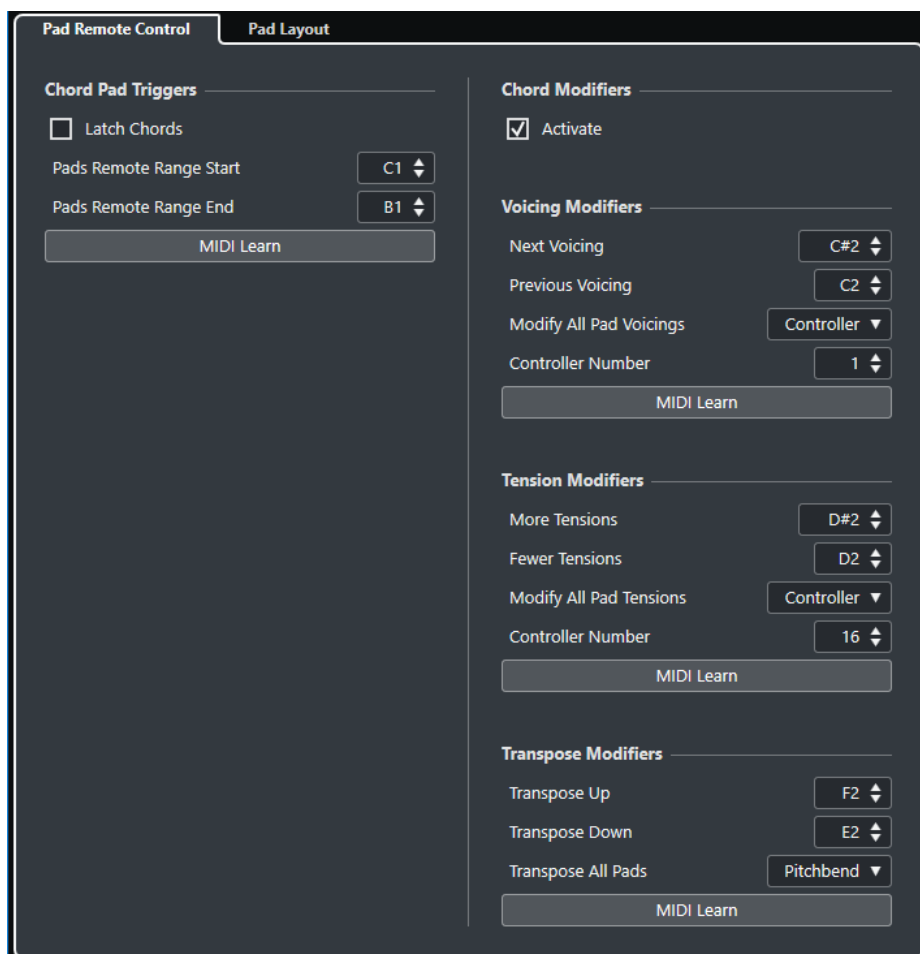
[Pestaña Control remoto de pads](#) en la página 636

[Pestaña Disposición de pads](#) en la página 639

## 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.

---

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.

---

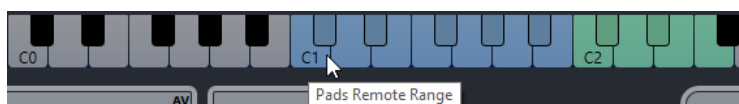
#### PROCEDIMIENTO

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 Disposición de pads

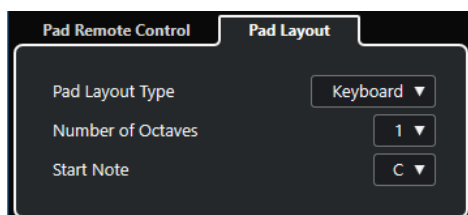
La pestaña **Disposición de pads**, en el diálogo **Configuración de pads de acorde**, le permite cambiar la disposición que se usa en los pads de acorde.

---

#### 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 de **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 619

## 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.

# Editar el tempo y el tipo de compás

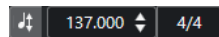
## Modos de tempo del proyecto

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:

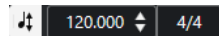
- **Modo de tempo fijo**

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

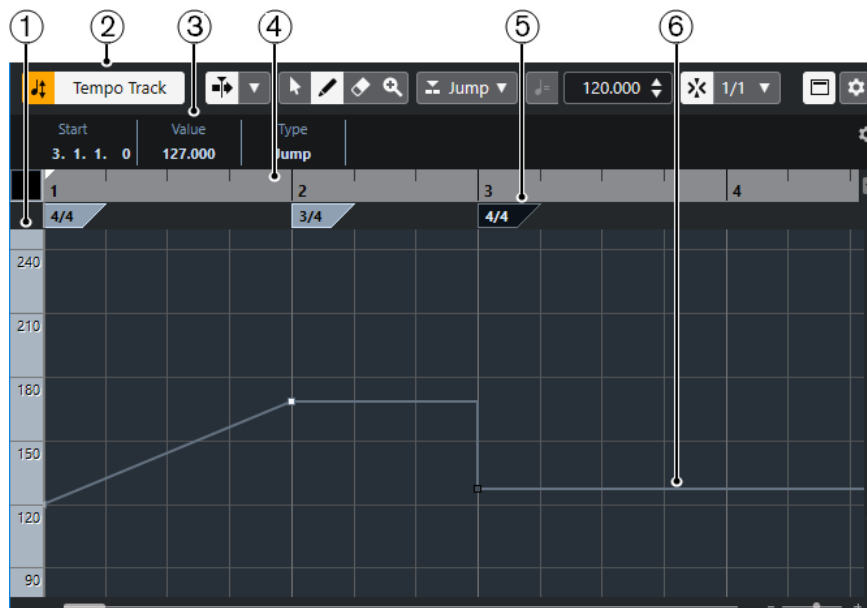
[Configurar proyectos para cambios de tempo](#) en la página 645

## 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 tiempo** se divide en varias secciones:

- 1 Escala de tiempo**  
Muestra la escala de tiempo en BPM.
- 2 Barra de herramientas**  
Contiene herramientas para seleccionar, añadir y cambiar los eventos de tiempo y de tipo de compás.
- 3 Línea de información**  
Muestra información acerca del evento de tiempo 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 tiempo**  
Si su proyecto está establecido a tiempo fijo, solo se muestra un evento de tiempo y un tiempo fijo.  
Si su proyecto está establecido al modo pista de tiempo, el visor de la curva muestra la curva de tiempo con los eventos de tiempo del proyecto.

## Barra de herramientas del editor de la pista de tiempo

La barra de herramientas contiene herramientas para seleccionar, añadir, y cambiar los eventos de tiempo y de tipo de compás.

Están disponibles las siguientes herramientas:

### Activar pista de tiempo

#### Activar pista de tiempo



Alterna el tiempo del proyecto entre el modo de tiempo fijo y el modo de pista de tiempo.

## 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.

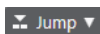
### Zoom



Zoom acercando. Mantenga **Alt** 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 **Salto** 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.

#### 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.

## Cambios de tempo en proyectos

Si la pista de tempo está activada, puede configurar cambios de tempo en su proyecto.

#### 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+Tempos**. 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.

Puede ajustar el valor del tempo así:

- Añadiendo eventos de tempo en el **Editor de la pista de tempo**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar proyectos para cambios de tempo](#) en la página 645

## 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 tiempo**.
  - Seleccione **Proyecto > Pista de tiempo** y active **Activar pista de tiempo**.
- 

#### RESULTADO

El tiempo del proyecto ahora está configurado para obedecer a la pista de tiempo.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editor de la pista de tiempo](#) en la página 642

## Configurar una pista de tiempo añadiendo cambios de tiempo

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto > Pista de tiempo** para abrir el **Editor de la pista de tiempo**.
2. Abra el menú emergente **Tipo de los nuevos puntos de tiempo** 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 tiempo.
  - En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Dibujar** y haga clic y arrastre en el visor de la curva de tiempo.

#### NOTA

Si **Ajustar** está activado, esta función determina en qué posiciones de tiempo puede insertar puntos de la curva de tiempo.

---

#### RESULTADO

Se añade el evento de tiempo a la curva de tiempo.

## Editar eventos de tiempo

En el **Editor de la pista de tiempo**, puede editar los eventos de tiempo 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 tiempo en el campo **Valor**.

#### NOTA

Al editar eventos de tiempo en las curvas de tiempo, 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 tiempo:

- Con la herramienta **Borrar**, haga clic en el evento de tiempo.
- Seleccione el evento de tiempo y pulse **Retroceso**.

#### NOTA

No puede eliminar el primer evento de tiempo.

---

Use el siguiente método para cambiar el tipo de curva de tiempo:

- En la **Línea de información**, ajuste el tipo de la curva de tiempo en el campo **Tipo**.

## 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**

Si no conoce el tempo de su música, use una de las siguientes herramientas para calcularlo y ajustarlo:

- **Calculadora de tempo**
- **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 647

[Ajustar el tempo del proyecto a partir de un loop de audio](#) en la página 648

## 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 649

## Ajustar el tempo del proyecto marcándolo (tapping)

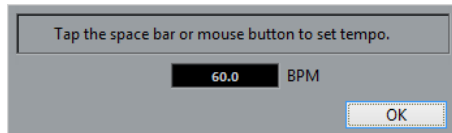
Puede establecer el tempo del audio o MIDI grabado sin metrónomo marcándolo.

### 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 tiempo**.
3. Haga clic en **Marcar tiempo**.  
Se abre la ventana **Marcar tiempo**.



4. Use **Espacio** para marcar el tiempo de la grabación que se reproduce.  
En el campo **BPM**, el tiempo calculado se actualiza cada vez que lo marca.
  5. Haga clic en **Aceptar** para cerrar la ventana.  
El tiempo marcado se muestra en el campo **BPM** de la **Calculadora de tiempo**.
  6. Haga clic en uno de los botones de la sección **Insertar tiempo en la pista de tiempo** para insertar el tiempo calculado en la pista de tiempo.
- 

#### RESULTADO

El tiempo del proyecto se establece al tiempo marcado.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar un tiempo fijo de proyecto](#) en la página 647

## Ajustar el tiempo del proyecto a partir de un loop de audio

Puede establecer el tiempo del proyecto a partir del tiempo 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 tiempo del evento**.  
Se le pregunta si quiere establecer el tiempo global del proyecto.
  5. Realice una de las siguientes acciones:
    - Haga clic en **Sí** para ajustar el tiempo del proyecto globalmente.
    - Haga clic en **No** para ajustar el tiempo del proyecto solo en la sección del evento de audio.
- 

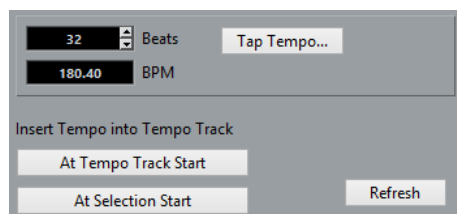
#### RESULTADO

El tiempo del proyecto se establece al tiempo calculado en el loop de audio.

## Calculadora de tiempo

La **Calculadora de tiempo** es una herramienta para calcular el tiempo del audio o MIDI grabado sin metrónomo. También le permite establecer el tiempo pulsando repetidamente sobre «Marcar tiempo».

- Para abrir la **Calculadora de tiempo** en una grabación de audio o MIDI, seleccione **Proyecto > Calculadora de tiempo**.



### Tiempos

Le permite introducir el número de compases de la sección seleccionada de su grabación.

### BPM

Muestra el tiempo calculado para la selección.

### Marcar tiempo

Abre una ventana en la que puede especificar un tiempo marcándolo.

### Al inicio de la pista de tiempo

Si su proyecto está en modo de pista de tiempo, el tiempo calculado se establece como el primer punto de la curva de tiempo. Si su proyecto está en modo de tiempo fijo, el tiempo calculado se establece para todo el proyecto.

### Al inicio de la selección

Si su proyecto está en modo de pista de tiempo, el tiempo calculado se establece como un nuevo evento de tiempo al inicio de la selección.

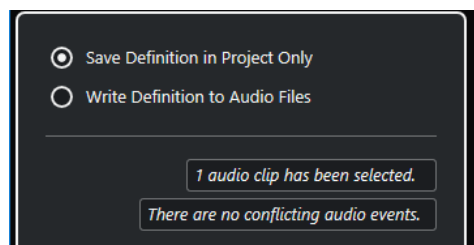
### Actualizar

Le permite recalcular el tiempo. Esto es útil si ajusta la selección, por ejemplo.

## Diálogo Ajustar definición desde tiempo

El diálogo **Ajustar definición desde tiempo** le permite ajustar audio grabado sin metrónomo para que obedezca un tiempo específico.

- Para abrir el diálogo **Ajustar definición desde tiempo** de una grabación de audio, seleccione **Audio > Avanzado > Ajustar definición desde tiempo**.



### Guardar definición solo en proyecto

Guarda la información de tiempo solo en el archivo de proyecto.

### Escribir definición a archivos de audio

Escribe la información de tiempo a los archivos de audio seleccionados. Esto es útil si quiere usarlos en otros proyectos junto con la información de tiempo.

## Ajustar el tiempo del audio al tiempo del proyecto

Puede ajustar el tiempo de audio grabado sin metrónomo al tiempo del proyecto.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los eventos de audio que quiera ajustar al tiempo del proyecto.
  2. Seleccione **Audio > Avanzado > Ajustar definición desde tiempo**.
  3. Opcional: Ajuste las opciones.
  4. Haga clic en **Aceptar**.
- 

### RESULTADO

La información del tiempo 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 tiempo 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 tiempo**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Barra de herramientas de la ventana de Proyecto](#) en la página 32

[Barra de transporte](#) en la página 42

[Añadir eventos de tipo de compás en el editor de la pista de tiempo](#) en la página 650

## Añadir eventos de tipo de compás en el editor de la pista de tiempo

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto > Pista de tiempo** para abrir el **Editor de la pista de tiempo**.
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.

---

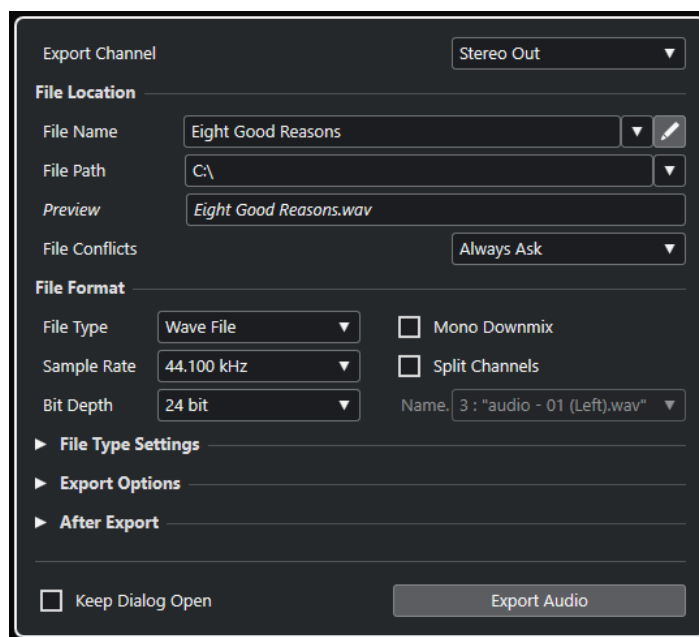
### RESULTADO

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.

# 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.

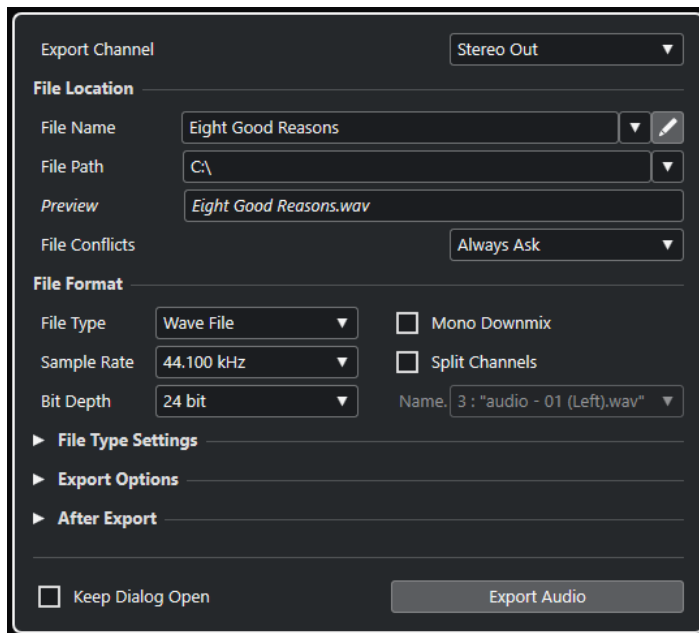
- Para abrir el diálogo **Exportar mezcla de audio**, seleccione **Archivo > Exportar > Mezcla de audio**.



## Diálogo Exportar mezcla de 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.



## Exportar canal

En el menú emergente **Exportar canal** puede seleccionar un canal de salida a exportar.

## Ubicación del archivo

En la sección **Ubicación del archivo** están disponibles las siguientes opciones:

### Nombre de archivo

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 de archivo**.
- **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 de archivo

Le permite especificar la ruta del 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.
- **Carpetas recientes** le permite seleccionar ubicaciones de archivo seleccionadas recientemente.
- **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 de archivos

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:

#### Tipo de archivo

Le permite seleccionar un tipo de archivo para el archivo de mezcla.

#### Frecuencia de muestreo

Le permite seleccionar una frecuencia de muestreo para el archivo de mezcla.

##### NOTA

- Este parámetro solo está disponible para los formatos de archivo de audio sin comprimir y archivos FLAC.
- 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.

##### NOTA

Este parámetro solo está disponible para los formatos de archivo de audio sin comprimir y archivos FLAC.

Le permite seleccionar archivos de 8 bits, 16 bits, 24 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 procesamiento 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. Solo Cubase Elements: 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.

#### Downmix mono

Le permite mezclar los 2 canales de un bus estéreo a un archivo mono individual.

#### Separar canales

Le permite exportar los 2 canales de un bus estéreo como archivos mono individuales.



### Nombre

Le permite especificar el esquema de nombrado para los archivos de canales divididos.

### Ajustes de tipo de archivo

En la sección **Ajustes de tipo de archivo** están disponibles los ajustes del tipo de archivo seleccionado.

### Opciones de exportación

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

#### 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.
- 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.

---

#### Actual. visualización

Actualiza los medidores durante el proceso de exportación. Esto le permite vigilar algún posible clipping, por ejemplo.

#### Desactivar entradas MIDI externas

Desactiva las entradas MIDI que tienen lugar en dispositivos externos durante el proceso de exportación.

### Después de exportar

En la sección **Después de exportar** están disponibles las siguientes opciones:

#### 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**.

#### Postprocesado

- **Ninguna acción** no hace nada después de exportar.
- **Abrir en WaveLab** abre su archivo mezclado en WaveLab después de exportar. Para ello es necesario que WaveLab esté instalado en su ordenador.
- **Subir a SoundCloud** abre SoundCloud y le permite conectarse con su cuenta de usuario y subir su mezcla.

### 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**.

#### Exportar audio

Le permite exportar su audio como haya especificado.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

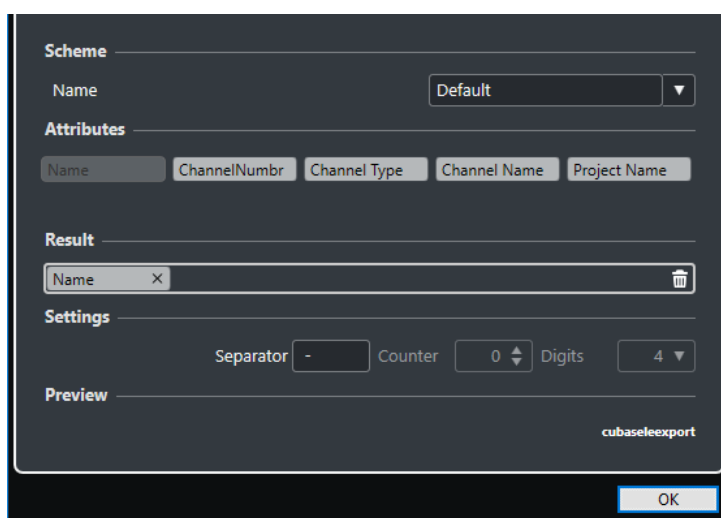
[Formatos de archivo](#) en la página 657

## Diálogo Esquema de nombrado

El diálogo **Esquema de nombrado** le permite definir esquemas de nombrado para el 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 haga clic en **Configurar esquema de nombrado**.



#### Esquema

Le permite seleccionar, crear, guardar y suprimir esquemas de nombrado.

#### Atributos

Muestra los atributos de esquema de nombrado disponibles.

#### Resultado

Le permite arrastrar atributos a este campo y reorganizarlos.

#### Ajustes

Le permite hacer ajustes de separadores y contadores.

#### Previsualización

Muestra una previsualización de su esquema de nombrado actual.

## 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.

---

### 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. En la sección **Ajustes**, haga doble clic en el campo de texto **Separador** e introduzca un separador.  
La sección **Preescucha** muestra el esquema de nombrado del archivo según sus ajustes.
3. 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**.

---

## Mezclar a archivos de audio

---

### PROCEDIMIENTO

1. Ajuste los localizadores izquierdo y derecho para abarcar toda la sección que quiera mezclar/volcar.
2. Configure 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.

3. Seleccione **Archivo > Exportar > Mezcla de audio**.
  4. En el diálogo **Exportar mezcla de audio**, haga sus ajustes.
  5. Haga clic en **Exportar audio**.
- 

### RESULTADO

Se exporta el archivo de audio.

### IMPORTANTE

- Si ajusta el rango de exportación de forma que los efectos que se aplican a un evento precedente, por ejemplo, reverberación, alcanzan al evento posterior, éstos se escuchan en la mezcla, aunque el evento en sí no esté incluido. Para evitarlo, enmudezca el primer evento.
-

## Formatos de archivo

El menú emergente **Tipo de archivo** de la sección **Exportar** 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 AIFC

Este es un formato de archivo de audio estándar definido por Apple Inc. Los archivos AIFC se usan en la mayoría de plataformas de ordenadores. Soportan índices de compresión tan altos como 6:1 y contienen etiquetas en la cabecera. Los archivos AIFC tienen la extensión `.aifc`.

### 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 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. Los archivos tienen la extensión `.wma`.

### 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`.

### Archivo Wave 64

Wave 64 es un formato propietario desarrollado por Sonic Foundry Inc. Los archivos Wave 64 proporcionan la misma calidad que los archivos Wave, pero pueden ser de mucho más tamaño que los Wave normales. Son especialmente adecuados para grabaciones largas con tamaños de archivo de más de 2 GB. Los archivos tienen la extensión `.w64`.

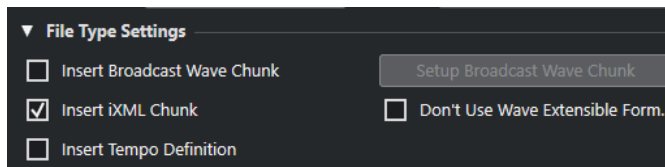
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Formato de archivo](#) en la página 653

[Ajustes de tipo de archivo](#) en la página 654

## Archivos Wave

Los archivos Wave tienen la extensión `.wav` y son el formato más común en la plataforma de PC.



Si selecciona el formato **Archivo Wave** del archivo exportado, puede hacer los siguientes ajustes en la sección **Seleccionar atributos**:

#### **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.

#### **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 en los datos iXML de los archivos exportados.

#### **Configurar informaciones de Broadcast Wave**

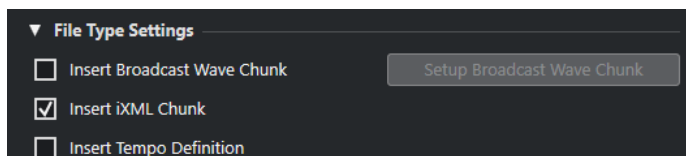
Abre el diálogo **Información Broadcast Wave** en el que puede introducir la información incrustada.

#### **No usar el formato Wave extendido**

Desactiva el Wave extendido que contiene metadatos adicionales, tales como la configuración de altavoces.

## Archivos AIFC

Los archivos AIFC soportan índices de compresión tan altos como 6:1 y contienen etiquetas en la cabecera. Los archivos AIFC tienen la extensión .aifc y se usan en la mayoría de plataformas informáticas.



Si selecciona el formato **Archivo AIFC** del archivo exportado, puede hacer los siguientes ajustes en la sección **Seleccionar atributos**:

#### **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.

---

#### 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

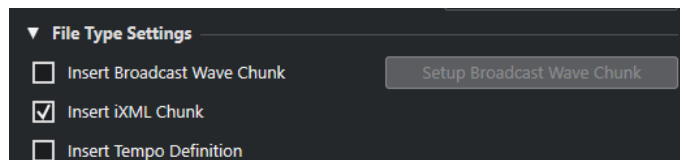
Esta opción solo está disponible si la opción **Insertar datos iXML** está activada. Le permite incluir la información de tempo de la pista de tempo en los datos iXML de los archivos exportados.

#### Configurar informaciones de Broadcast Wave

Abre el diálogo **Información Broadcast Wave** en el que puede introducir la información incrustada.

## 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.



Si selecciona el formato **Archivo AIFF** del archivo exportado, puede hacer los siguientes ajustes en la sección **Seleccionar atributos**:

#### 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 pueden 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.

---

#### 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 en los datos iXML de los archivos exportados.

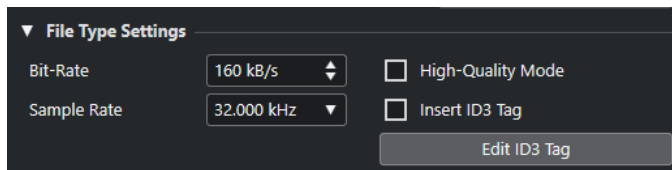
#### Configurar informaciones de Broadcast Wave

Abre el diálogo **Información Broadcast Wave** en el que puede introducir la información incrustada.

## 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 MPEG 1 Layer 3**, haga clic en **Ajustes codec**, en la sección **Seleccionar atributos**.



### 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.

### Frec. muestreo

Establece la frecuencia de muestreo para el archivo MP3.

### Modo alta calidad

Establece el codificador a un modo de remuestreo 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.

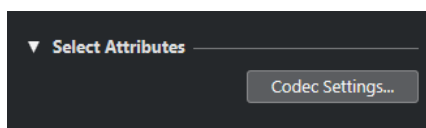
### Editar etiqueta ID3

Abre el diálogo **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.

## Archivos Windows Media Audio (solo Windows)

El formato Windows Media Audio de Microsoft Inc. usa codificadores de audio avanzados y tiene una compresión sin pérdida. Los archivos WMA pueden tener un tamaño muy reducido sin perder ninguna calidad de audio. Los archivos tienen la extensión **.wma**.

- Para abrir los **Ajustes de archivos Windows Media Audio**, haga clic en **Ajustes de codec** en la sección **Seleccionar atributos**.

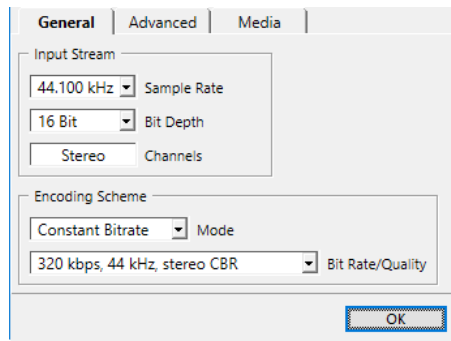


### Ajustes codec

Abre el diálogo **Ajustes de archivos Windows Media Audio**.

## Diálogo de ajustes de archivos Windows Media Audio - Pestaña General

La pestaña **General** del diálogo **Ajustes de archivos Windows Media Audio** le permite especificar una frecuencia de muestreo, una profundidad de bits y de canales para el archivo codificado.



### Frecuencia de muestreo

Le permite ajustar la frecuencia de muestreo a 44.100, 48.000 o 96.000 kHz. Ajústelo para que coincida con la frecuencia de muestreo del material de origen, o use el valor disponible más cercano que sea más alto que el valor real.

### Profundidad de bits

Le permite ajustar la profundidad de bits a 16 bits o a 24 bits. Ajuste este parámetro para que coincida con la profundidad de bits del material de origen, o use el valor disponible más cercano que sea más alto que el valor real.

#### NOTA

Tenga en mente el uso previsto para el archivo. Para la publicación en internet, puede que no quiera tasas de bits demasiado altas, por ejemplo.

### Canales

Este ajuste depende de la salida elegida. No puede cambiarlo manualmente.

### Modo

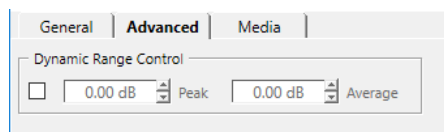
- Seleccione **Tasa de transferencia constante** si quiere limitar el tamaño del archivo. Para calcular el tamaño de un archivo codificado con una tasa de bits constante, multiplique la tasa de bits por la duración del archivo.
- Seleccione **Tasa de transferencia variable** si quiere que la tasa de bits fluctúe dependiendo del carácter y la complejidad del material que está siendo codificado. Cuanto más complejos sean los fragmentos de audio, mayor será la profundidad de bits usada – y más largo será el archivo resultante.
- Seleccione **Sin pérdida** para codificar el archivo con compresión sin pérdida.

### Tasa de transferencia/Calidad

- Le permite establecer los ajustes de tasa de bits dependiendo del modo seleccionado y/o de los canales de salida. Cuanto más alta sea la tasa de bits o la calidad que seleccione, más grande será el archivo final.

## Diálogo de ajustes de archivos Windows Media Audio - Pestaña avanzado

La pestaña **Avanzado** del diálogo **Ajustes de archivos Windows Media Audio** le permite especificar el control del rango dinámico, es decir, la diferencia medida en dB entre la sonoridad promedio y el nivel de pico del audio (los sonidos más fuertes) del audio del archivo codificado.





### Control del rango dinámico

El rango dinámico se calcula de forma automática durante el proceso de codificación. Si activa esta opción puede especificar el rango dinámico manualmente.

- Si **Control del rango dinámico** está activado y el Modo silencioso de Windows Media Player está en Diferencia media, el nivel de pico se limita al valor de pico que especificó. Si **Control del rango dinámico** está desactivado, el nivel de pico se limita a 12 dB por encima del nivel promedio durante la reproducción.
- Si **Control del rango dinámico** está activado y el Modo silencioso de Windows Media Player está en Poca diferencia, el nivel de pico se limita al valor promedio entre el pico y los valores promedio que especificó. Si **Control del rango dinámico** está desactivado, el nivel de pico se limita a 6 dB por encima del nivel promedio durante la reproducción.

### Pico

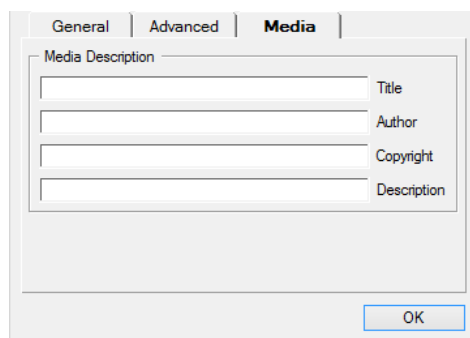
Le permite establecer un valor de pico entre 0 y -90 dB.

### Promedio

Le permite establecer un valor de pico entre 0 y -90 dB. Sin embargo, esto afecta al nivel de volumen general y puede tener un efecto negativo en la calidad de audio.

## Diálogo de ajustes de archivos Windows Media Audio - Pestaña Medios

La pestaña **Medios**, del diálogo **Ajustes de archivos Windows Media Audio**, le permite introducir información sobre el archivo.



Use los campos **Título**, **Autor**, **Copyright** y **Descripción** para introducir una descripción de los contenidos del archivo que se incluye en la cabecera del mismo archivo. Esta información se puede mostrar en algunas aplicaciones de reproducción de Windows Media Audio.

## 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**, haga clic en **Ajustes de codec** en la sección **Seleccionar atributos**.



### 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 tamaño del archivo.

## 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 OggVorbis**, haga clic en **Ajustes de codec** en la sección **Seleccionar atributos**.

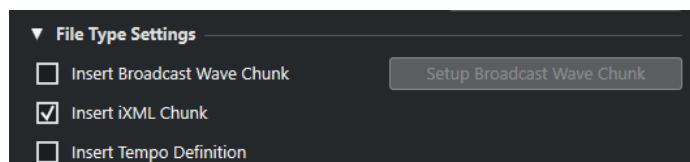


### Calidad

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.

## Archivos Wave 64

Wave 64 es un formato propietario desarrollado por Sonic Foundry Inc. Los archivos Wave 64 tienen la extensión `.w64`.



### NOTA

Los archivos Wave 64 son una buena elección para grabaciones largas en las que los tamaños de los archivos sobrepasan los 2 GB. La calidad de los archivos Wave 64 es idéntica a la calidad de los archivos Wave estándar.

### 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.

### 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 tiempo

Esta opción solo está disponible si la opción **Insertar datos iXML** está activada. Le permite incluir la información de tiempo de la pista de tiempo en los datos iXML de los archivos exportados.

### Configurar informaciones de Broadcast Wave

Abre el diálogo **Información Broadcast Wave** en el que puede introducir la información incrustada.

# 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.

## 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:

#### 24 fps

Esta es la velocidad real de las cámaras de cine estándar.

#### 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.

#### 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, están disponibles controles básicos de transporte para probar el sistema.

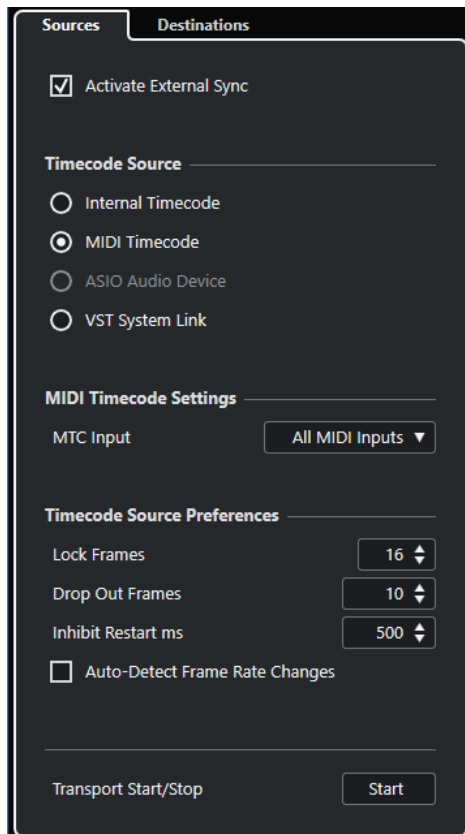
Para abrir el diálogo **Configuración de sincronización del proyecto**, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **Transporte > Configuración de sincronización del proyecto**.
- En la **Barra de transporte**, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Sincronía**.

#### NOTA

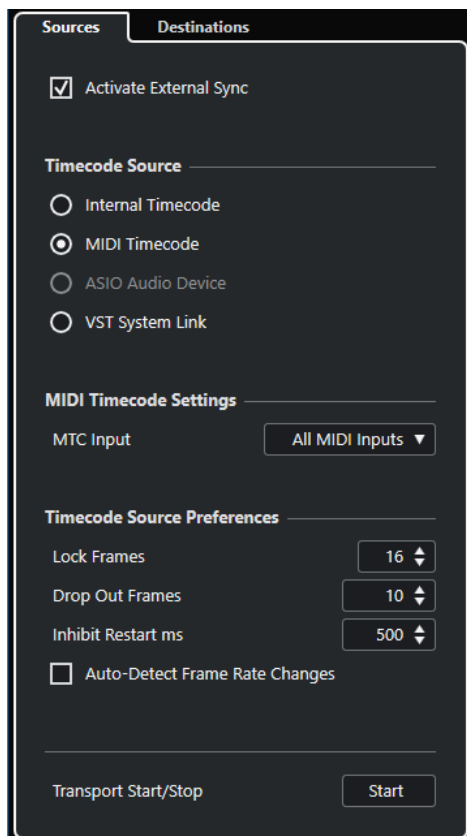
Si activa **SyncStation de Steinberg** como fuente de entrada, hay varias opciones sobre cómo estos comandos se enrutan dentro de la **SyncStation** en sí. Para más detalles, consulte la documentación que viene con **SyncStation**.

---



## 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.

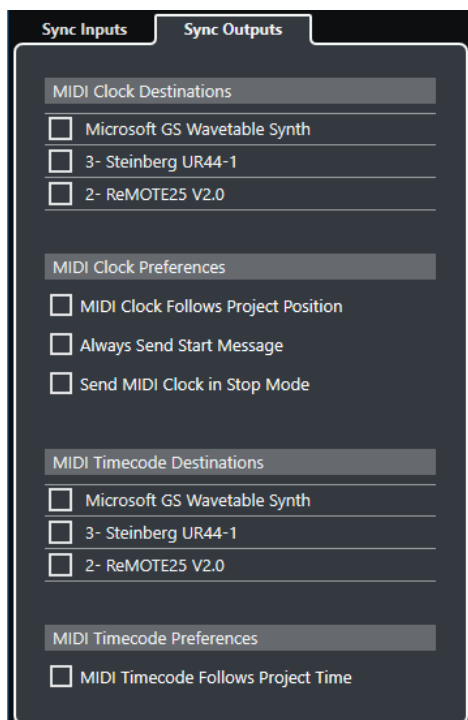
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Activar VST System Link](#) en la página 678

[Diálogo Configuración de proyecto](#) en la página 80

## 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. Actívalo 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 arpeggiadores 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.

## 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.**
- 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.

# 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 (no en Cubase LE) 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 audio 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.

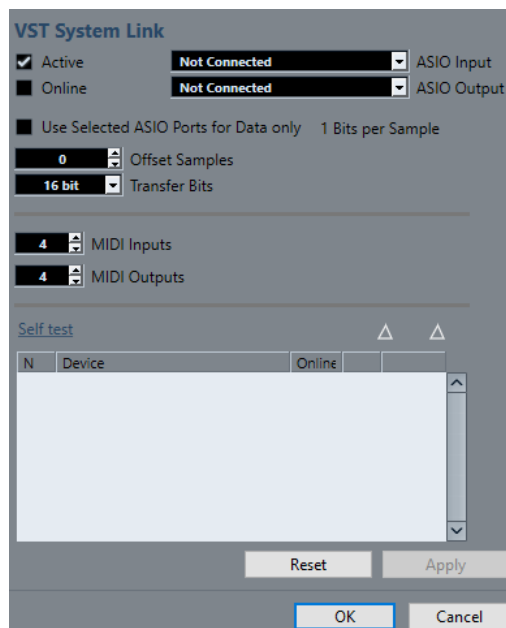
## Configurar VST System Link

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 audio.

---

### 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 demás 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 audio 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 14

[Página de configuración de controlador ASIO](#) en la página 17

## 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 audio 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  $\pm 0$  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 20  
[Ventana Conexiones de audio](#) en la página 24

## Verificar la conexión digital

---

### PROCEDIMIENTO

1. Conecte una fuente de audio a su tarjeta 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 aparecer 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.



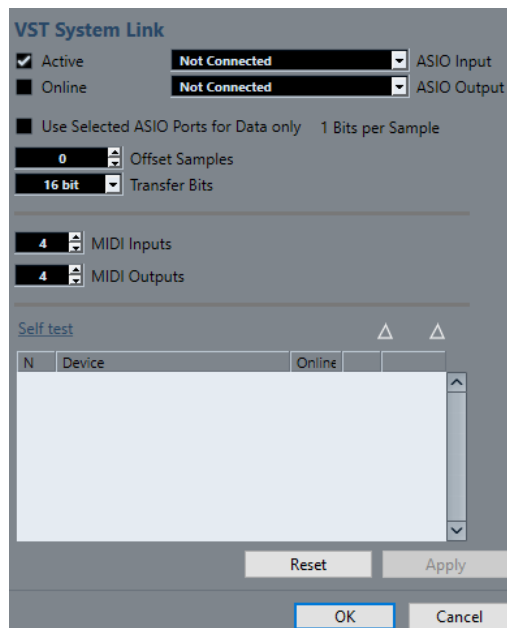
## Activar VST System Link

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 668

## 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 audio lo soporta, active **Monitorización directa ASIO** en el panel del dispositivo **Sistema de audio VST** 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 (no en Cubase LE)

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 envíos 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 procesamiento 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 soporta la integración de archivos de video en su proyecto.

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.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Compatibilidad con archivos de video](#) en la página 684

[Importar archivos de video](#) en la página 686

[Preparativos para la reproducción de video](#) en la página 688

[Extraer audio de video](#) en la página 690

## 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.

### 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 están soportados, vea el centro de ayuda de la web de Steinberg.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificadores](#) en la página 685

## 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 vea el centro de ayuda de la web de Steinberg.

## 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:

#### 24 fps

Esta es la velocidad real de las cámaras de cine estándar.

#### 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.

### 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 688

## 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 80

## 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 412

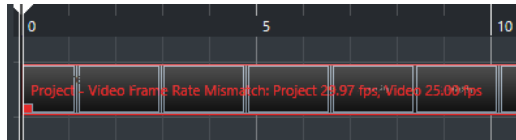
[Extraer audio de video](#) en la página 690

## 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 video importado.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Generar archivos de caché de miniaturas manualmente](#) en la página 687

## Generar archivos de caché de miniaturas manualmente

Puede generar archivos de caché de miniaturas manualmente. Esto es necesario si no se pudo generar 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.

## 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 685

## 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.
- No puede dibujar, pegar ni enmudecer eventos de video, tampoco aplicar fundidos ni fundidos cruzados.

## 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 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 412

[Ajustes al importar archivos de audio](#) en la página 223

[Importar archivos de video](#) en la página 686

# ReWire (no en Cubase LE)

## Introducción

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 48 canales de audio independientes, a pleno ancho de banda, desde la aplicación sintetizador hasta la aplicación mezclador.  
En este caso, la aplicación mezclador es obviamente 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 audio, 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 694

## 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 694

### 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 48 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 692

## 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**.

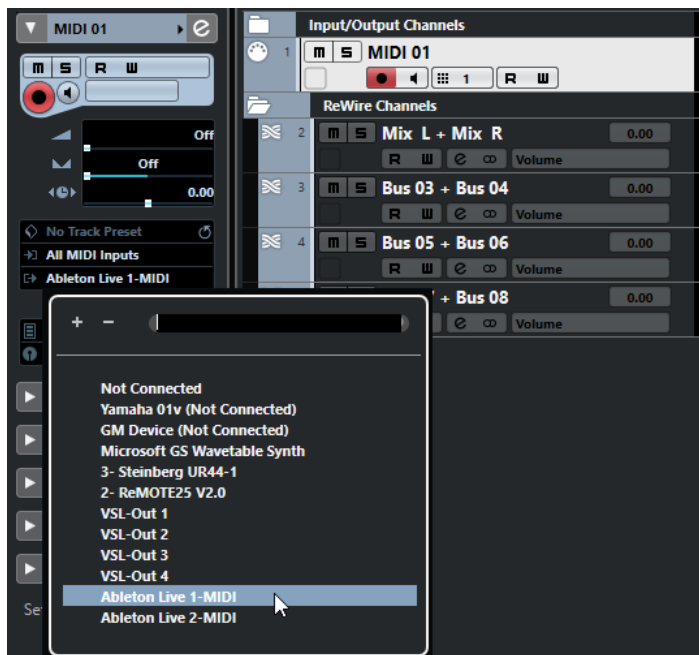
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Mezclar a archivos de audio](#) en la página 656

## 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.

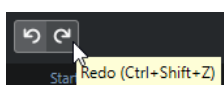
### Controladores ASIO

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 audio 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.

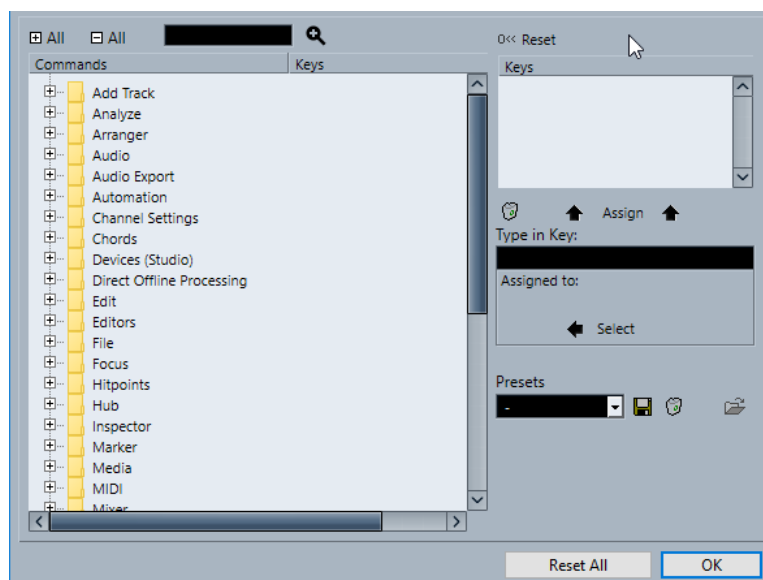
## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets de comandos de teclado](#) en la página 700

## 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.

**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.

**Importar archivo de comandos de teclado**

Le permite importar ajustes de comandos de teclado que haya guardado con una versión anterior del programa o en otro ordenador.

**Inicializar todo**

Reinicializa todos los comandos de teclado a sus ajustes por defecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignar comandos de teclado](#) en la página 699

[Buscar comandos de teclado](#) en la página 699

[Reinicializar comandos de teclado](#) en la página 701

[Eliminar comandos de teclado](#) en la página 700

[Importar ajustes de comandos de teclado](#) en la página 700

[Cargar presets de comandos de teclado](#) en la página 700

[Guardar presets de comandos de teclado](#) en la página 700

## Asignar comandos de teclado

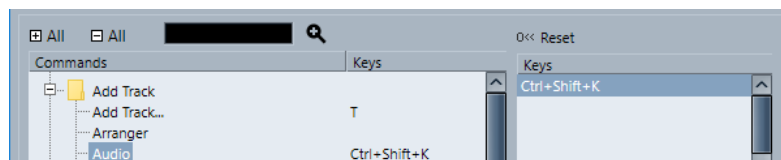
Puede añadir comandos de teclado en el diálogo de **Comandos de teclado**.

---

### 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 **Telee 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 (**Alt**, **Ctrl/Cmd**, **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**.
- 

## 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.

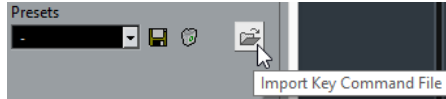
## Importar ajustes de comandos de teclado

Puede importar ajustes de comandos de teclado que haya guardado con una versión anterior del programa.

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Edición > Comandos de teclado**.

2. En la sección de **Presets**, haga clic en **Importar archivo de comandos de teclado**.



3. En el diálogo de archivos, seleccione el archivo que quiera importar.  
Puede importar archivos de comandos de teclado con la extensión **.key** o archivos de comandos de macro con la extensión **.mac**.
  4. Haga clic en **Abrir**.
- 

#### RESULTADO

Se importa el archivo.

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

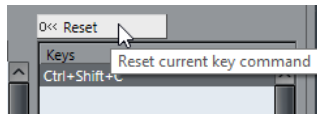
Puede guardar el archivo importado como preset.

## Reinicializar comandos de teclado

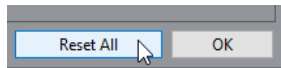
---

#### 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-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
Fundido cruzado	X

## Categoría Automatización

Opción	Comando de teclado
«Leer automatización» en todas las pistas Act./Desact.	Alt-R
«Escribir automatización» en todas las pistas Act./Desact.	Alt-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-F3
Teclado en pantalla	Alt-K
Reproductor de video	F8

Opción	Comando de teclado
Instrumentos VST (no en Cubase LE)	F11

## Categoría Procesado offline directo

Opción	Comando de teclado
Procesado offline directo	F7

## Categoría Edición

Opción	Comando de teclado
Activar/Desactivar objeto activo	Alt-A
Auto-desplazamiento act./desact.	F
Copiar	Ctrl/Cmd-C
Cortar	Ctrl/Cmd-X
Cortar intervalo de tiempo	Ctrl/Cmd-Mayús-X
Supr	Supr o Retroceso
Eliminar intervalo de tiempo	Mayús-Retroceso
Duplicar	Ctrl/Cmd-D
Expandir/Reducir	Alt-E
Insertar silencio	Ctrl/Cmd-Mayús-E
Invertir	Alt-F
Invertir selección	Ctrl/Cmd-Alt-I
Desde la izquierda de la selección hasta el cursor	E
Mover al cursor	Ctrl/Cmd-L
Mover al frente (Destapar)	U
Enmudecer	M
Enmudecer eventos	Mayús-M

Opción	Comando de teclado
Enmudecer/Desenmudecer objetos	Alt-M
Abrir	Ctrl/Cmd-E
Pegar	Ctrl/Cmd-V
Pegar al origen	Alt-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
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-X
Dividir rango	Mayús-X
Cursor estacionario	Alt-C
Deshacer	Ctrl/Cmd-Z
Desenmudecer eventos	Mayús-U
Escribir	W

## Categoría Editores

Opción	Comando de teclado
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-S

## Categoría Medios

Opción	Comando de teclado
Abrir MediaBay	F5
Abrir/Cerrar inspector de atributos	Ctrl-Alt-Num 6
Abrir/Cerrar favoritos	Ctrl-Alt-Num 8
Abrir/Cerrar explorador de archivos	Ctrl-Alt-Num 4
Abrir/Cerrar filtros	Ctrl-Alt-Num 5
Abrir/Cerrar preescucha	Ctrl-Alt-Num 2
Preescucha de ciclo act./desact.	Mayús-Num /
Empezar preescucha	Mayús-Intro
Parar preescucha	Mayús-Num 0

Opción	Comando de teclado
Buscar MediaBay	Mayús-F5

## Categoría MIDI

Opción	Comando de teclado
Mostrar/Ocultar carriles de controlador	Alt-L

## 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
Izquierda: Seleccionar anterior en la ventana de proyecto/Editor de teclas	Flecha izquierda

Opción	Comando de teclado
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-Mayús-Flecha izquierda
Ajustar el final a la derecha	Alt-Mayús-Flecha derecha
Izquierda	Ctrl/Cmd-Flecha izquierda
Derecha	Ctrl/Cmd-Flecha derecha
Ajustar inicio a la izquierda	Alt-Flecha izquierda
Ajustar inicio a la derecha	Alt-Flecha derecha

## Categoría Proyecto

Opción	Comando de teclado
Abrir marcadores	Ctrl/Cmd-M
Abrir Pool	Ctrl/Cmd-P
Abrir la pista de tempo	Ctrl/Cmd-T
Eliminar pistas seleccionadas	Mayús-Supr
Ajustar color de pista/evento	Alt-Mayús-C
Configuración	Mayús-S

## Categoría Cuantizar

Opción	Comando de teclado
Cuantizar	Q

## Categoría Ajustar insertar duración

Opción	Comando de teclado
1/1	Alt-1
1/2	Alt-2
1/4	Alt-3
1/8	Alt-4
1/16	Alt-5
1/32	Alt-6
1/64	Alt-7
1/128	Alt-8
Conmutar puntillos	Alt-.
Conmutar tresillo	Alt-,

## Categoría Herramientas

Opción	Comando de teclado
Herramienta dibujar	8
Herramienta baqueta	0
Herramienta borrar	5
Herramienta pegar	4
Herramienta enmudecer	7
Herramienta siguiente	F10
Herramienta reproducir	9

Opción	Comando de teclado
Herramienta anterior	F9
Herramienta de rango de selección	2
Herramienta seleccionar	1
Herramienta dividir	3
Herramienta zoom	6

## Categoría Transporte

Opción	Comando de teclado
Activar sinc. externa	Alt-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 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 ;



Opción	Comando de teclado
Ir al localizador derecho	Num 2
Insertar marcador (solo Windows)	Insert
Ir al evento siguiente	N
Ir al hitpoint siguiente	Alt-N
Ir al marcador siguiente	Mayús-N
Ir al evento anterior	B
Ir al hitpoint anterior	Alt-B
Ir al marcador anterior	Mayús-B
Ir al inicio de la selección	L
Localizadores a la selección	P
Reproducir selección en bucle	Alt-P
Desplazar hacia la izquierda	Ctrl/Cmd- Num -
Desplazar hacia la derecha	Ctrl/Cmd- Num +
Panel (de transporte)	F2
Reproducir selección	Alt-Espacio
Recuperar marcador de ciclo 1 a 9	Mayús-Num 1 a Num 9
Grabar	Num *
Grabación MIDI retrospectiva	Mayús-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

Opción	Comando de teclado
Establecer localizador derecho a posición del cursor del proyecto	Ctrl/Cmd-Num 2
Inicio	Intro
Iniciar/Detener	Espacio
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-L; Alt-I
Mostrar/Ocultar zona derecha	Ctrl/Cmd-Alt-R
Mostrar/Ocultar zona superior	Ctrl/Cmd-Alt-U
Mostrar/Ocultar zona inferior	Ctrl/Cmd-Alt-E o Ctrl/Cmd-Alt-B
Mostrar/Ocultar barra de transporte	Ctrl/Cmd-Alt-T
Mostrar pestaña anterior	Ctrl/Cmd-Alt-Flecha izquierda
Mostrar pestaña siguiente	Ctrl/Cmd-Alt-Flecha derecha
Mostrar página anterior	Ctrl/Cmd-Alt-Flecha arriba o Re Pág
Mostrar página siguiente	Ctrl/Cmd-Alt-Flecha abajo o Av Pág
Mostrar/Ocultar línea de información	Ctrl/Cmd-I
Mostrar/Ocultar vista preliminar	Alt-O

## Categoría Ventanas

Opción	Comando de teclado
Comandos de teclado de la ventana	Mayús-F4

Opción	Comando de teclado
Ajustes de la ventana	Mayús-F3
Ver disposición de la ventana	Mayús-F2

## Categoría Zoom

Opción	Comando de teclado
Alejar al máximo	Mayús-F
Acercar zoom	H
Ampliar zoom vertical en forma de onda	Alt-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-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-S
Ampliar zoom exclusivo a pistas	Z

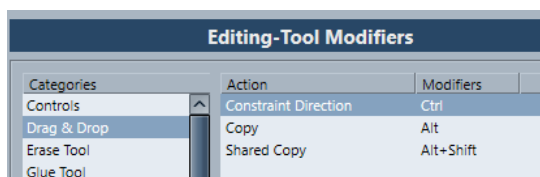
## Configurar teclas modificadoras de herramientas

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

[Opciones de configuración](#) en la página 714

## 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**

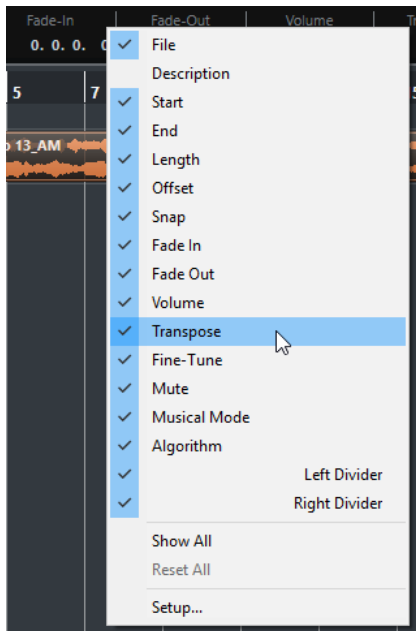
También puede hacer clic en los botones de configuración correspondientes para abrir el menú contextual.

---

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.

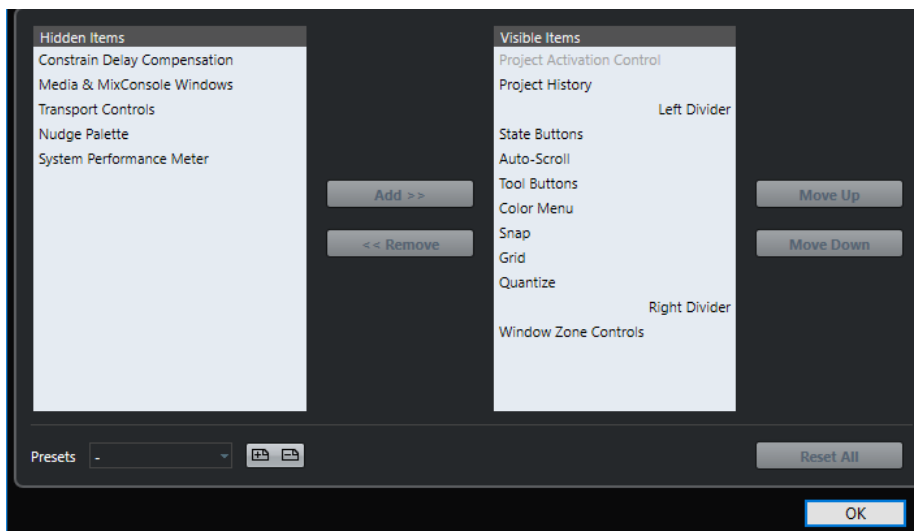


El menú contextual de configuración de la línea de información

## 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.

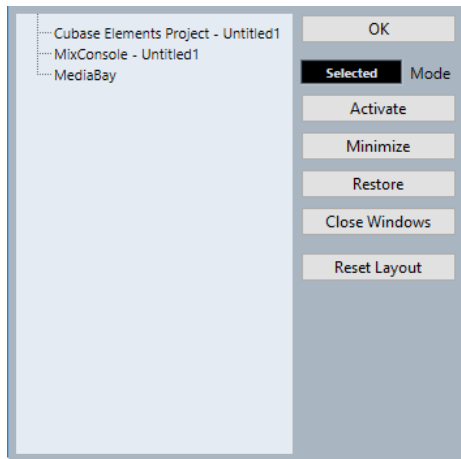
### Inicializar todo

Vuelve a la configuración por defecto.

## 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 \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).  
Encontrará un acceso directo a esta carpeta en el menú Inicio.  
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.



## Desactivar las preferencias

Algunas veces puede experimentar comportamientos extraños del programa que pueden ser debidos a ajustes de preferencias incompatabiles. 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. Arranque Cubase, y cuando aparezca la pantalla de bienvenida, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd-Mayús-Alt**.
3. Seleccione una de las siguientes opciones en el diálogo que aparece:
  - **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.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias](#) en la página 723

# Optimizar

## Optimizar rendimiento de audio

Esta sección le proporciona algunos trucos y consejos sobre cómo sacar el máximo rendimiento a su sistema Cubase, en lo que a rendimiento se refiere.

### 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 audio, 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 audio. 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

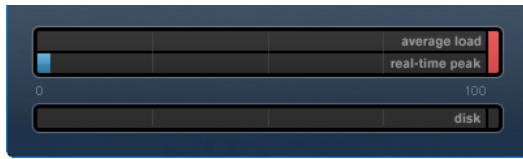
El multiproceso distribuye la carga de procesamiento por igual entre todas las CPUs disponibles, permitiendo a Cubase hacer un uso total del poder combinado de los varios procesadores.

El multiproceso está activado por defecto. Puede encontrar el ajuste en el diálogo **Configuración de estudio** (página **Sistema de audio VST**).

### Ventana Rendimiento de audio

Esta ventana muestra la carga de procesamiento 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 procesamiento de audio.

### Pico tiempo real

Muestra la carga de procesamiento 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 procesamiento que se pueda de la ruta de tiempo real ASIO a la ruta de procesamiento 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, oírás 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 493

## Activar ASIO-Guard

---

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio > Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **Sistema de audio VST**.
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.
-

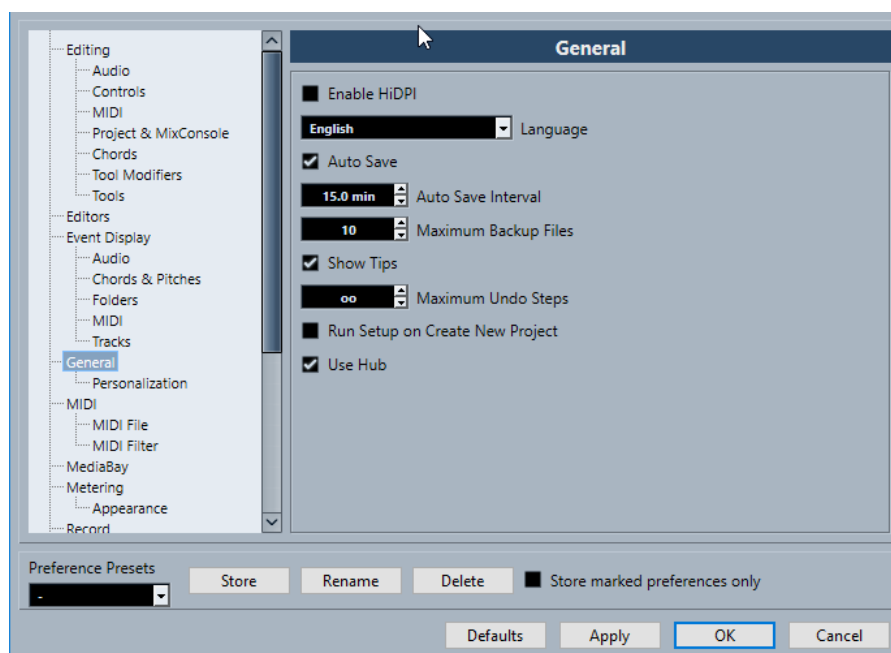
# Preferencias

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 ajustes 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 **Preset de preferencias**.

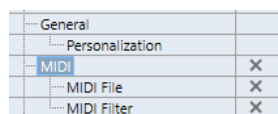
## Guardar ajustes de preferencias parciales

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 ajustes en el diálogo **Preferencias**.
2. Active **Guardar solo las preferencias marcadas**.  
En la lista de preferencias, se muestra la columna **Guardar**.



General	
Personalization	
MIDI	X
MIDI File	X
MIDI Filter	X

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 **Preset 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.

### **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.

### **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 **Proyecto**.

### **Nivel de reducción de la automatización**

Le permite eliminar todos los eventos de automatización superfluos. 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.

### **Mostrar pista de automatización en proyecto al escribir un parámetro**

Muestra la pista de automatización al escribir parámetros de automatización. Esto es útil si quiere tener un control visual de todos los parámetros cambiados al escribir.

### **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.

### Activar detección de hitpoints automática

Activa la detección de hitpoints automática en archivos de audio importados o grabados.

### 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.

### 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**

Ocultar 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.

### 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.

### **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**

### **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

Ocultar 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.

### 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.

## 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 acordes.
- **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.
- **Mostrar 'B' como 'H'**  
Muestra una "H" como nombre de tono.
- **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**

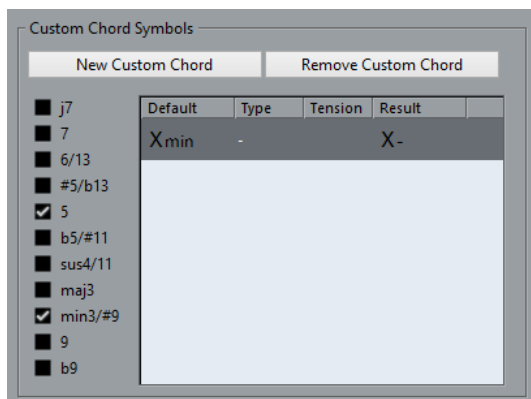
Le permite especificar una fuente para todos los símbolos de acordes.

### **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**  
Oculto 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.

## Visualización de eventos - Pistas

### Colorear controles de pista

Aplica el color de pista a los controles de pista.

### Colorear solo los controles de pistas de carpeta

Restringe el efecto de **Colorear controles de pista** a únicamente las pistas de carpeta.

### Anchura de nombre de pista por defecto

Ajusta la anchura por defecto del nombre de todos los tipos de pista.

### Modo de asignación automática de colores

Le permite ajustar un modo de asignación de color automático para las nuevas pistas:

- **Usar color de pista por defecto**  
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.

## 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 y soporten factores de escalado de 100 % y 200 %.



#### NOTA

En macOS, puede desactivar el soporte HiDPI en la carpeta de la aplicación Cubase invocando **Obtener información** y marcando **Abrir en baja resolución**.

---

#### 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.

#### Usar Hub

Abre el **Hub** cuando arranca Cubase o cuando crea un nuevo proyecto usando el menú **Archivo**.

## 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.

### 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. Solo Cubase Elements: 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.

Incluye modificadores 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**

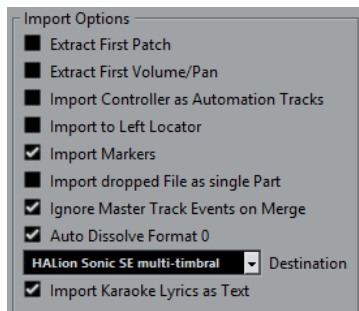
Exporta solo el rango entre el localizador izquierdo y derecho.

### 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 cualquier marcador que se haya añadido.

### 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.

NOTA

En Cubase LE, esto se ajusta automáticamente a **Pistas MIDI**.

---

### 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**.

### 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.

### Medidor de canal

Actívelo para asignar colores al medidor de canal.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar colores de medidores](#) en la página 288

## 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, Wave 64 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.

#### Grabación retrospectiva

Captura la entrada MIDI en un búfer de memoria, incluso cuando no se está grabando. Los contenidos del búfer de memoria se pueden recuperar luego y convertir en una parte MIDI en una pista MIDI habilitada para la grabación. Esto le permite capturar notas MIDI que toque en modo detención o durante la reproducción y después convertirlas en una parte MIDI grabada.

El ajuste **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 audio 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 arpeggiador 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.

## 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).

### 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.

#### **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 personalizados**

Le permite ajustar los colores de la ventana de **Proyecto** y de los editores y sus elementos específicos.

### Colores por defecto de tipos de pistas

Le permite ajustar los colores de los diferentes tipos de pistas.

## Personalizar los colores de la interfaz de usuario

Puede cambiar el color del escritorio de Cubase, los tipos de pista, la ventana del **Proyecto** y los elementos del editor.

---

#### 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.

## VST

Esta página contiene ajustes del motor de audio VST.

### 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.

## 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 (no en Cubase LE)

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 procesamiento de plug-ins VST 3 cuando no se reciban señales de audio**

Suspende el procesamiento 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.

**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.

## 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 [744](#)
- Acordes
  - Cambiar tono [565](#)
  - Cambiar voicing [565](#)
  - Edición [566](#)
  - Insertar [567](#)
- Acordes planos
  - Pads de acorde [632](#)
- Activar el proyecto [84](#)
- Activar pista [144](#)
- Activar pista de tiempo [643](#)
- Activar Solo al seleccionar una pista [728](#)
- Activar/Desactivar la preescucha local con la [barra espaciadora] [349](#), [741](#)
- Adaptar a zoom [59](#)
  - Tipo de rejilla [64](#)
- ADAT Lightpipe
  - Sincronización [666](#)
- Afinación Hermodé [514](#)
- Agentes de visibilidad de percusión [586](#), [596](#)
- Ajustar [62](#)
  - Editor de muestras [374](#)
- Ajustar colores de eventos a colores de pistas [70](#)
- Ajustar partes MIDI a compases [740](#)
- Ajuste de duración [734](#)
- Ajuste de puertos MIDI [215](#)
- Ajustes de controles de pista [90](#)
- Ajustes de rack [282](#)
  - Copiar [290](#)
- Ajustes del Hardware
  - Panel de control [14](#)
- Al grabar archivos Wave más grandes de 4 GB [739](#)
- Al importar archivos de audio [726](#)
- Al procesar clips compartidos [726](#)
- Algoritmo standard [350](#)
- Algoritmos
  - Corrección de tiempo [350](#)
  - Limitaciones [351](#)
- All MIDI Inputs (Todas las entradas MIDI) [21](#)
- Altura de pista [142](#)
- Altura tonal
  - Cambiar en acordes [565](#)
- Analizador de espectro [356](#)
  - Comparar valores de niveles [357](#)
  - Funciones de audio [355](#)
- Anchura del cursor [741](#)
- Anclar puntos de punch a localizadores [195](#)
- Anular solo
  - MixConsole [286](#)
- Añadir acordes [607](#)
- Añadir latencia al procesado MIDI-Thru [740](#)
- Añadir pistas de canal de grupo a canales seleccionados [321](#)
- Apariencia
  - Colores [742](#)
  - Medidores [739](#)
- Aplanar
  - Pista de arreglos [256](#), [259](#)
- Apple Remote [509](#)
- Archivar
  - Preparar [87](#)
- Archivo de referencia
  - Pool [412](#)
- Archivos AIFC
  - Exportar [658](#)
- Archivos AIFF
  - Exportar [659](#)
- Archivos Broadcast Wave
  - Exportar [657](#)
  - Información incrustada [740](#)
- Archivos de audio
  - Invertir fase [168](#)
  - Preescuchar en MediaBay [452](#)
- Archivos Flac
  - Exportar [662](#)
- Archivos FLAC
  - Importar [224](#)
- Archivos MIDI [137](#), [228](#)
  - Preescuchar en MediaBay [453](#)
- Archivos MP3
  - Exportar [659](#)
  - Importar [224](#)
- Archivos MPEG
  - Importar [224](#)
- Archivos Ogg Vorbis
  - Exportar [663](#)
  - Importar [224](#)
- Archivos ReCycle [228](#)
- Archivos REX [228](#)
- Archivos Wave
  - Exportar [657](#)
- Archivos Wave 64
  - Exportar [663](#)
- Archivos Windows Media Audio
  - Exportar [660](#)
  - Importar [224](#)
- Arrastrar
  - Herramienta arrastrar [157](#)
- Asignaciones de Bancos [518](#)
- Asignar acordes a pads de acorde [625](#)

- Asignar acordes con el Editor de acordes [626](#)
- ASIO-Guard [721](#)
- Asistente de proyecto [77](#)
- Atributos
  - MediaBay [456](#)
- Audio
  - Manejo [152](#)
  - Solapado [145](#)
  - Zoom [60](#)
- Audio Digital AES/SPDIF
  - Sincronización [666](#)
- Audio solapado [145](#)
- Automatización [464](#)
  - Curvas de Bézier [469](#)
  - Curvas de rampa [464](#)
  - Curvas de salto [464](#)
  - Datos [465](#)
  - Escalado rápido [471](#)
  - Escribir [464](#), [465](#)
  - Grabar acciones [464](#)
  - Leer [465](#)
  - Línea de valor estático [465](#)
  - Transiciones suaves [469](#)
- Automatización sigue los eventos [724](#)
- Avisar antes de eliminar efectos modificados [744](#)
- Avisar si hay sobrecargas de procesamiento [743](#)

## B

- Bancos de patch (parches) [518](#)
- Barra de herramientas
  - Editor de partituras [571](#)
  - Pool [415](#)
  - Ventana de proyecto [32](#)
- Barra de transporte [174](#), [183](#)
  - Formato de visualización [193](#)
  - Post-roll [194](#)
  - Pre-roll [194](#)
  - Secciones [174](#)
  - Visión general [174](#)
- Bases de datos de volúmenes
  - Crear en el MediaBay [461](#)
  - Desmontar en el MediaBay [462](#)
  - Eliminar del MediaBay [461](#)
  - Montar en el MediaBay [462](#)
- Blocs de notas
  - MixConsole [305](#)
- Bloquear grabación [221](#)
- Brillo de las formas de onda [730](#)
- Brillo de las notas [733](#)
- Brillo de los controladores [733](#)
- Brillo de los manipuladores de fundidos [730](#)
- Bucle
  - Editor de partes de audio [396](#)
- Bucle de pista independiente
  - Editor de partes de audio [396](#)
  - MIDI [540](#)
- Bucle sigue la selección del rango [724](#)
- Buffer
  - Ajustes [720](#)
- Buses
  - Añadir [26](#)

- Buses de entrada
  - Añadir [26](#)
  - Enrutado [292](#)
  - Renombrar [25](#)
- Buses de salida
  - Añadir [26](#)
  - Enrutado [292](#)
  - Por defecto [26](#)
  - Renombrar [25](#)

## C

- Caída de medidores [739](#)
- Caja de herramientas
  - Ventana de proyecto [37](#)
- Caja de herramientas con clic derecho [729](#)
- Calculadora de tempo [647](#), [649](#)
- Cambio enarmónico [581](#)
- Canales
  - Enlazar [283](#)
- Canales de grupo
  - Añadir efectos de inserción [321](#)
  - Enrutado [292](#)
- Canales de grupo - Enmudecer fuentes [743](#)
- Canales MIDI
  - Separar en sonidos de drum map [602](#)
- Captura de los eventos [200](#), [734](#)
- Cargar presets multipista [149](#)
- Carpeta de grabación
  - Audio [210](#)
- Carril de controlador
  - Configurar como preset [543](#)
  - Controladores continuos [547](#)
  - Editor [549](#)
  - Preset [543](#)
  - Seleccionar tipos de eventos [542](#)
- Carriles
  - Editor de Partes de Audio [394](#)
- Chord Assistant [608](#), [624](#)
  - Asignar acordes [626](#)
  - Círculo de quintas [624](#), [625](#)
  - Proximidad [624](#)
- Clips
  - Renombrar [417](#)
- Código de tiempo
  - Estándares [665](#)
  - Sincronización [665](#)
- Colección de plug-ins VST
  - Añadir [493](#)
- Color
  - Modo de asignación automática de colores [140](#)
- Color de pista
  - Reinicializar [68](#)
- Colorear
  - Eventos [69](#)
  - Eventos de nota [535](#)
  - Pistas [67](#)
  - Pistas individuales [67](#)
  - Seleccionar color para pistas o eventos seleccionados [67](#), [69](#)
- Colorear controles de pista [733](#)

- Colores
  - Interfaz de usuario [743](#)
  - Pistas [68](#), [70](#)
  - Preferencias [742](#)
- Colores de medidores [288](#)
- Comandos de teclado [697](#)
  - Buscar [699](#)
  - Cargar [700](#)
  - Diálogo [697](#)
  - Eliminar [700](#)
  - Guardar [700](#)
  - Importar [700](#)
  - Modificar [699](#)
  - Por defecto [701](#)
  - Reinicializar [701](#)
- Compensación de latencia ASIO activa por defecto [740](#)
- Compensación de Retardo
  - Limitar [486](#)
  - Umbral para grabación [743](#)
- Compensación de retardo en plug-ins [318](#)
- Compressor
  - Módulo de strip (tira) [298](#)
- Comprimir hacia la derecha
  - Editor de eventos de automatización [470](#)
  - Editor de eventos de controlador [548](#)
- Comprimir hacia la izquierda
  - Editor de eventos de automatización [470](#)
  - Editor de eventos de controlador [548](#)
- Conectando
  - Audio [13](#)
  - MIDI [20](#)
- Conectar los envíos automáticamente para cada canal nuevo creado [743](#)
- Conexiones de audio [24](#)
  - Edición [28](#)
  - Presets [27](#)
- Configuración de colores de proyecto
  - Conjunto de colores [71](#)
  - Opciones [73](#)
  - Presets [72](#)
- Configuración de estudio
  - Diálogo [12](#)
- Configuración de pads de acorde
  - Control remoto [635](#)
  - Disposición de pads [639](#)
- Configuración de sincronización del proyecto [667](#)
  - Destinos [671](#)
  - Fuentes [668](#)
- Configuración del metrónomo [196](#)
  - General [196](#)
  - Sonidos de claqueta [198](#)
- Configuraciones de canal [306](#)
  - Channel strip [310–312](#)
  - Copiar [290](#)
  - Ecuualizador [313](#)
  - Envíos de canal [314](#)
  - Faders de canal [314](#)
  - Inserciones de canal [309](#)
- Congelar
  - Instrumentos VST [484](#)
- Congelar instrumento [484](#)
- Congelar parámetros MIDI [516](#)
- Conjunto de colores [71](#)
- Consejos
  - Mostrar [733](#)
- Control de muestreador [399](#)
  - Barra de herramientas [400](#)
  - Edición de muestras [409](#)
  - Editor de envolvente [406](#)
  - Reproducir muestras [410](#)
  - Sección Amp [406](#)
  - Sección AudioWarp [404](#)
  - Sección de parámetros de sonido [404](#)
  - Sección de teclado [408](#)
  - Sección Filter (filtro) [405](#)
  - Sección Pitch (tono) [405](#)
  - Tonalidad fundamental [410](#)
  - Transferir muestras hasta los instrumentos VST [411](#)
  - Visor de forma de onda [403](#)
  - Zona inferior [51](#)
- Control remoto [496](#)
  - Ajuste de puertos MIDI [496](#)
  - Apple Remote [509](#)
  - Asignación de controles [503](#)
  - Asignar comandos [499](#)
  - Automatización [499](#)
  - Conexiones [496](#)
  - Configuración de control remoto MIDI [501](#)
  - Configurar [497](#)
  - Dispositivo genérico [500](#)
  - Editor de control remoto [505](#)
  - Opciones globales [498](#)
  - Reinicializar [498](#)
- Controladores
  - Mostrando [733](#)
  - Seleccionar [550](#)
- Controladores continuos
  - Carril de controlador [547](#)
  - Visor de controladores [543](#)
- Controladores remotos
  - Conectar controles rápidos VST [489](#)
- Controles de pads de acorde [622](#)
- Controles rápidos de pista [510](#)
- Controles rápidos VST
  - Conectar con controladores remotos [489](#)
- Convertir en copia real [167](#)
- Convertir eventos de acorde a MIDI [614](#)
- Convertir selección en archivo (bounce) [152](#)
- Copia de seguridad del proyecto [87](#)
- Copias compartidas
  - Convertir en copia real [167](#)
  - Crear [167](#)
- Corrección de tiempo
  - Algoritmos [350](#)
  - Limitaciones [351](#)
  - Procesado offline directo [347](#)
- Crear imágenes de audio al grabar [739](#)
- Crear la pista MIDI cuando se cargue el VSTi [744](#)
- Crear símbolos de acorde [618](#)
- Cuadro de valores/modo de control del tiempo [727](#)
- Cuantización groove [236](#)
- Cuantizar [232](#)
  - Grupos de valoración especial [237](#)
  - Inicio de eventos MIDI [318](#)
  - Posición original [239](#)

- Cuantizar (*cont.*)
  - Precuantizar 239
  - Rango Q 237
  - Swing 237
  - Usar presets de groove 236
- Cuenta de frames 665
- Cursor con forma de cruz 65, 729
- Cursores estacionarios 741
- Curvas de Bézier
  - Automatización 469
- Curvas de controlador
  - Controles inteligentes de escalado 548
- Curvas de volumen de eventos
  - Mostrar 730
  
- D**
- Datos de automatización
  - Edición 468
  - Eliminar 472
  - Seleccionar 469
- Datos de controlador
  - Reducir 532
- Datos de parte MIDI
  - Automatización 465
- Datos de pista de automatización
  - Automatización 465
- Datos en pistas de carpeta
  - Mostrando 732
- DC Offset
  - Eliminar 345
- Desactivar 'Realimentación acústica' durante la reproducción 727
- Desactivar pista 144
- Deseleccionar
  - Pistas 143
- Deshacer
  - Grabar audio 213
  - Historial de ediciones 66
  - Número máximo de deshacer 66, 733
  - Operaciones de zoom 369
  - Procesado offline 342
  - Ventana de proyecto 32
- Designar una nueva carpeta de grabación de la pool
  - Pool 426
- Desplazamiento 611
- Desplazamiento auto. 193
  - Fundidos cruzados 248
  - Suspender 193
- Desplazar
  - Eventos 159
- Desplazar hasta la pista seleccionada 728
- Desplazar verticalmente
  - Editor de eventos de automatización 470
  - Editor de eventos de controlador 548
- Detalles de eventos
  - Mostrando 732
- Detección de hitpoints automática
  - Activar 726
- Detectar silencio
  - Funciones de audio 352
- Detener la reproducción durante avance/retroceso rápido 741
- Diálogo Añadir pista
  - Pistas de audio 92
  - Pistas de canal de grupo 119
  - Pistas de canal FX 114
  - Pistas de carpeta 126
  - Pistas de instrumento 98
  - Pistas de muestreador 104
  - Pistas de regla 124
  - Pistas MIDI 109
- Diálogo Configuración de colores de proyecto 70–73
- Diálogo Configuración de proyecto 80
- Diálogo de fundido de entrada 245
- Diálogo de fundido de salida 245
- Diálogo Historial de ediciones 66
- Dispositivo genérico 500
- Dispositivos MIDI
  - Definiendo nuevo para la selección de parche 523
  - Editar parches 523
  - Gestor de dispositivos 518
  - Instalar 521
  - Seleccionar parches 522
- Dithering
  - Aplicar 329
  - Efectos 329
- Dividir
  - En eventos iguales 164
  - Eventos 164
  - Por rangos 173
- Dividir controladores MIDI 728
- Dividir eventos MIDI 728
- Divisor
  - Barra de herramientas de la ventana de proyecto 37
- Divisor de la barra de herramientas
  - Ventana de proyecto 37
- Drum Maps 599, 602
  - Configuración 601
  - Configurar 600
  - Editor de teclas 568
  - Seleccionar 596
- Duplicar
  - Eventos 165
  - Pistas 144
- Duración de rango de localizadores 191
- Duraciones de eventos
  - Cambiar con la herramienta recortar 564
- Duraciones de notas
  - Cambiar 581
- Duraciones fijas 529
  
- E**
- Edición
  - Línea de información de la ventana de proyecto 41
- Edición de clips
  - Pool 424
- Edición de muestras
  - Control de muestreador 409
- Edición de rangos 169
- Editor de acordes 606
  - Asignar acordes 626
  - Introducción MIDI 608



- Editor de control remoto 505
  - Ajustes de control 506
  - Asignación de parámetros 508
  - Barra de herramientas 506
  - Disposición 509
- Editor de envolvente
  - Control de muestreador 406
- Editor de eventos de automatización
  - Comprimir hacia la derecha 470
  - Comprimir hacia la izquierda 470
  - Desplazar verticalmente 470
  - Escalar alrededor del centro absoluto 470
  - Escalar alrededor del centro relativo 470
  - Escalar verticalmente 470
  - Estirar 470
  - Inclinar hacia la derecha 470
  - Inclinar hacia la izquierda 470
- Editor de eventos de controlador
  - Comprimir hacia la derecha 548
  - Comprimir hacia la izquierda 548
  - Desplazar verticalmente 548
  - Escalar alrededor del centro absoluto 548
  - Escalar alrededor del centro relativo 548
  - Escalar verticalmente 548
  - Estirar 548
  - Inclinar hacia la derecha 548
  - Inclinar hacia la izquierda 548
- Editor de muestras 359, 367–369
  - Ajustar 374
  - Barra de herramientas 361
  - Inspector 366
  - Línea de información 365
  - Línea de vista global 366
  - Mostrar múltiples formas de onda 367
  - Operaciones para deshacer zoom 369
  - Regiones 371
  - Regla 367
  - Zona inferior 51
- Editor de Partes de Audio
  - Zona inferior 51
- Editor de partituras 569
  - Barra de herramientas 571
  - Línea de estado 574
  - Línea de información 575
- Editor de Partituras
  - Ajustes de pentagrama 576
  - Visualizar 575
  - Zona inferior 51
- Editor de percusión 583
  - Barra de herramientas 586
  - Línea de estado 591
  - Línea de información 592
  - Visor de controladores 593
  - Visor de notas 593
  - Zona inferior 51
- Editor de teclas 550
  - Barra de herramientas 553
  - Inspector 559
  - Línea de estado 558
  - Línea de información 558
  - Visor de controladores 560
  - Visor de notas 560
  - Zona inferior 51
- Editor de tiempo
  - Barra de herramientas 643
- Editor MIDI por defecto 730
- Editor simple de fundido cruzado 248
- Editores de plug-in siempre al frente 744
- Editores MIDI
  - Cortar y pegar 535
- Efectos 317
  - Administrar componentes de sistema 337
  - Comparar ajustes 330
  - Compensación de retardo en plug-ins 318
  - Copiar presets 334
  - Dithering 329
  - Efectos de envío 317, 325
  - Efectos de inserción 317, 319
  - Enrutado 327
  - Envíos pre/post fader 328
  - Explorador de presets 332
  - Exportar archivos de información de componentes de sistema 337
  - Extraer ajustes de efectos de inserción de presets de pista 336
  - Guardar presets 333
  - Guardar presets de inserción 334
  - Panel de control 329
  - Pegar presets 334
  - Presets 332
  - Procesado offline directo 338
  - Seleccionar presets 332
  - Sincronía a tempo 319
  - Ventana de Información de componentes de sistema 336
  - VST 3 318
- Efectos de envío 317, 325
  - Ajustar nivel 328
  - Añadir pistas de canal FX 326
  - Añadis pistas de canal FX a canales seleccionados 326
- Efectos de inserción 317, 319
  - Añadir a buses 320
  - Añadir a canales de grupo 321
  - Enrutado 320
- Ejecutar configuración al crear un nuevo proyecto 733
- El contenido del editor sigue a la selección de eventos 730
- Elementos máximos en lista de resultados 738
- Eliminar
  - Controladores 531
  - Controladores MIDI 531
  - Dobles 531
  - Eventos 159
  - Silencio 355
- Eliminar DC-Offset
  - Procesado offline directo 345
- Eliminar pistas seleccionadas 139
- Eliminar pistas vacías 139
- Eliminar regiones/hitpoints en todos los procesados offline 726
- Enlazado de controles 283
- Enmudecer
  - MixConsole 286
- Enmudecer eventos 168
- Enmudecer preenvío si enmudecer está activado 743

- Enrutado
  - A través de efectos de inserción [320](#)
  - Buses de entrada [292](#)
  - Buses de salida [292](#)
  - Canales de grupo [292](#)
  - MixConsole [291](#)
- Entradas
  - Opciones de posición del medidor [287](#)
- Entradas MIDI
  - Configurar [215](#)
- Enviar actividades del medidor del bus de entrada hacia la pista audio [739](#)
- Envíos
  - MixConsole [304](#)
- Envíos post fader [328](#)
- Envíos pre fader [328](#)
- Envolvente
  - Procesado offline directo [343](#)
- EQ
  - Presets [297](#)
  - Racks de canal [295](#)
- Escalar alrededor del centro absoluto
  - Editor de eventos de automatización [470](#)
  - Editor de eventos de controlador [548](#)
- Escalar alrededor del centro relativo
  - Editor de eventos de automatización [470](#)
  - Editor de eventos de controlador [548](#)
- Escalar verticalmente
  - Editor de eventos de automatización [470](#)
  - Editor de eventos de controlador [548](#)
- Escalas automáticas [610](#)
- Escanear
  - MediaBay [445](#)
- Escanear carpetas solo cuando el MediaBay está abierto [738](#)
- Escribir automatización [465](#)
  - Automáticamente [466](#)
  - Herramientas [467](#)
  - Manualmente [466](#), [467](#)
- Escuchar
  - Eventos de audio [156](#)
  - Partes de audio [156](#)
  - Usar comandos de teclado [423](#)
- Escuchar acordes [609](#)
- Espejo
  - MIDI [533](#)
- Estilo magnetófono
  - Monitorizar [743](#)
- Estirar
  - Editor de eventos de automatización [470](#)
  - Editor de eventos de controlador [548](#)
- Eventos [151](#)
  - Copiar y pegar [165](#)
  - Crear nuevos archivos desde eventos [152](#)
  - Deslizar los contenidos [167](#)
  - Desplazar [159](#)
  - Desplazar a [160](#)
  - Desplazar a través de la línea de información [161](#)
  - Desplazar con la herramienta de selección [159](#)
  - Desplazar con los botones de empujar [160](#)
  - Dividir [164](#)
  - Dividir repetidamente [164](#)
  - Duplicar [165](#)
- Eventos (*cont.*)
  - Edición [156](#)
  - Eliminar [159](#)
  - Enmudecer [168](#)
  - Pegamento [164](#)
  - Pegar [165](#)
  - Redimensionar [161](#)
  - Redimensionar con alteración de la duración [162](#)
  - Redimensionar con Arrastrar [163](#)
  - Redimensionar con desplazamiento del contenido [162](#)
  - Redimensionar con Recortar [163](#)
  - Redimensionar con Seleccionar [161](#), [162](#)
  - Redimensionar normal [161](#)
  - Renombrar [161](#)
  - Repetir [166](#)
  - Visualizar en pistas de carpeta [145](#)
- Eventos de acorde [606](#)
  - Añadir [607](#)
  - Añadir acordes [607](#)
  - Convertir a MIDI [614](#)
  - Desplazamiento [611](#)
  - Edición [607](#)
  - Escuchar [609](#)
  - Extraer a partir de MIDI [618](#)
  - Resolver conflictos de visualización [610](#)
  - Tensión [606](#)
  - Tipo de acorde [606](#)
  - Voicings [611](#)
- Eventos de audio [151](#)
  - Escuchar [156](#)
  - Invertir fase [168](#)
- Eventos de escala [610](#)
  - Añadir [610](#)
  - Cambiar [610](#)
  - Escalas automáticas [610](#)
  - Escuchar [610](#)
  - Mostrar [610](#)
  - Seguir pista de acordes [617](#)
- Eventos de nota
  - Ajustar valores de velocidad [540](#)
  - Añadir en visor de controladores [544](#)
  - Colorear [535](#)
  - Crear en el editor de partituras [579](#)
  - Desplazar [563](#)
  - Dibujar con la herramienta de dibujar [561](#)
  - Dibujar con la herramienta de línea [562](#)
  - Dividir [565](#), [581](#)
  - Duplicar [539](#), [580](#)
  - Edición [539](#)
  - Editar vía MIDI [568](#)
  - Eliminar [538](#)
  - Enmudecer [537](#)
  - Establecer con ajuste [539](#)
  - Establecer valores [579](#)
  - Excluir de la reproducción [537](#)
  - Pegamento [565](#), [581](#)
  - Redimensionar [564](#)
  - Repetir [539](#)
  - Seleccionar [536](#)
  - Transposición [563](#)
  - Trim [538](#)

- Eventos de tiempo
    - Edición [646](#)
  - Eventos de tipo de compás
    - Añadir [650](#)
    - Configurar [650](#)
  - Eventos MIDI [154](#)
  - Eventos Poly Pressure [547](#)
  - Expandir pista seleccionada [142](#), [728](#)
  - Explorador de archivos
    - Rack de medios [438](#)
  - Explorador de presets
    - Efectos [332](#)
  - Explorar tipos de archivo desconocidos [738](#)
  - Exportar
    - Archivos MIDI [137](#)
  - Exportar mezcla de audio [651](#), [656](#)
    - Archivos AIFC [658](#)
    - Archivos AIFF [659](#)
    - Archivos Broadcast Wave [657](#)
    - Archivos Flac [662](#)
    - Archivos MP3 [659](#)
    - Archivos Ogg Vorbis [663](#)
    - Archivos Wave [657](#)
    - Archivos Wave 64 [663](#)
    - Archivos Windows Media Audio [660](#)
    - Definir esquemas de nombrado [656](#)
    - Diálogo Esquema de nombrado [655](#)
    - Formatos de archivo [657](#)
  - Extensiones de archivos
    - Mostrar en la lista de resultados [738](#)
  - Extraer
    - Audio de video [227](#), [690](#)
    - Automatización MIDI [532](#)
  - Extraer audio al importar archivos de video [745](#)
  - Extraer eventos de acorde a partir de MIDI [618](#)
- ## F
- Fase
    - MixConsole [294](#)
  - Favoritos
    - Añadir [439](#), [440](#), [446](#)
    - Rack de medios [438](#)
  - Fijar a punto de cruce cero [63](#)
  - Filtro de atributos
    - Aplicar en la MediaBay [456](#)
    - MediaBay [456](#)
  - Filtro MIDI [738](#)
  - Foco en teclado
    - Activar para una zona [58](#)
    - Zonas [58](#)
  - Formas de onda
    - Mostrar [730](#)
  - Formato de archivo de grabación
    - Audio [210](#)
  - Formato de tiempo [193](#)
  - Formato de tiempo primario
    - Seleccionar [193](#)
  - Formato de tiempo secundario
    - Seleccionar [194](#)
  - Formato de visualización
    - Regla [39](#)
- Frecuencia de muestreo
    - Señal de reloj externa [18](#)
  - Fuente de los acordes [731](#)
  - Fuente para partituras
    - Ajuste [582](#)
  - Funciones de audio [352](#)
    - Analizador de espectro [355](#)
    - Detectar silencio [352](#)
    - Estadísticas [357](#)
  - Fundido de entrada
    - Procesado offline directo [344](#)
  - Fundido de salida
    - Procesado offline directo [344](#)
  - Fundidos
    - Con la herramienta de Selección de Rango [244](#)
    - Editar en diálogo [245](#)
    - Fundidos automáticos [250](#)
    - Presets [245](#)
  - Fundidos automáticos
    - Ajustes de pista [252](#)
    - Ajustes globales [252](#)
  - Fundidos cruzados
    - Crear [247](#)
    - Desplazamiento auto. [248](#)
    - Editar en diálogo [248](#)
    - Editor simple de fundido cruzado [248](#)
    - Fundidos simétricos [248](#)
    - Igual amplitud [248](#)
    - Igual energía [248](#)
    - Presets [248](#)
    - Zoom auto. [248](#)
- ## G
- Ganancia
    - Procesado offline directo [344](#)
  - Ganancia de entrada
    - MixConsole [293](#)
  - Gate
    - Módulo de strip (tira) [298](#)
  - Generar nuevos clips de audio automáticamente
    - Pool [429](#)
  - Gestionar archivos de medios
    - Pool [412](#)
  - Gestor de plug-ins VST [490](#)
    - Colecciones [491](#)
    - Ventana [491](#)
  - Grabación [204](#)
    - Bloquear grabación [221](#)
    - Ciclo [206](#)
    - Con efectos [213](#)
    - Detener [206](#)
    - Detener automáticamente [206](#)
    - Modos de grabación [207](#)
    - Niveles [14](#)
    - Tiempo de grabación máximo [221](#)
  - Grabación de audio [212](#)
    - Carpeta de grabación [210](#)
    - Con efectos [213](#)
    - Deshacer [213](#)
    - Formato de archivo de grabación [210](#)
    - Modos de grabación [212](#)
    - Preparación [211](#)

- Grabación de audio (*cont.*)
    - Recuperar 214
    - Recuperar grabaciones 213
    - Requisitos de RAM 211
    - Tiempo de pregrabación 214
  - Grabación en ciclo 206
  - Grabación MIDI
    - Ajuste de entrada MIDI 215
    - Canal y Salida 216
    - Diferentes tipos de mensajes 217
    - Grabación retrospectiva 220
    - Instrumentos y canales 215
    - Mensajes continuos 218
    - Mensajes de cambio de programa 218
    - Mensajes de sistema exclusivo 218
    - Modo de grabación 219
    - Nombrar puertos MIDI 215
    - Notas 218
    - Preparación 215
    - Recuperar grabaciones 220
    - Reinicializar 218
    - Selección de sonido 216
  - Grabación paso a paso 568
  - Grabación retrospectiva 740
    - MIDI 220
  - Grabaciones MIDI
    - Exportar a archivo MIDI 603
  - Grabar en solo en los editores MIDI 740
  - Grupos de valoración especial
    - Cuantizar 237
  - Grupos enlazados 283
    - Q-Link 283
  - Guardar ajustes de preferencias parcialmente 724
  - Guardar automáticamente 86, 733
  - Guardar como plantilla 79
  - Guardar preset de pista 147, 149
- ## H
- Habilitar grabación permite MIDI Thru 740
  - Habilitar la grabación al seleccionar una pista de audio 728
  - Habilitar la grabación en la pista MIDI seleccionada 728
  - Hardware de audio
    - Conexiones 13
    - Señal de reloj externa 18
  - Herramienta arrastrar 157
  - Herramienta de línea 563
    - Dibujar eventos de nota 562
    - Editar eventos de visor de controladores 545
  - Herramienta de Selección de Rango 169
    - Crear fundidos 244
  - Herramienta de zoom modo estándar - Solo zoom horizontal 729
  - Herramienta Dibujar
    - Dibujar eventos de nota 561
  - Herramienta recortar
    - Cambiar duraciones de eventos 564
  - Herramienta seleccionar - Mostrar información adicional 729
- Historial
    - Historial de ediciones 66
    - Ventana de proyecto 32
  - Historial de zoom
    - Ventana de proyecto 62
  - Hitpoints 377
    - Mostrar 730
  - Hub 75
    - Desactivar 77
    - Usar 733
- ## I
- Idioma (Preferencias) 733
  - Igual amplitud
    - Fundidos cruzados 248
  - Igual energía
    - Fundidos cruzados 248
  - Imágenes de pistas 140
    - Buscador 140
    - Mostrando 140
  - Imágenes de plug-ins VST
    - Añadir 440, 441
  - Importar
    - Archivos de audio 224
    - Archivos de video 686
    - Archivos FLAC 224
    - Archivos MIDI 137, 228
    - Archivos MP3 224
    - Archivos MPEG 224
    - Archivos Ogg Vorbis 224
    - Archivos REX 228
    - Archivos WMA 224
    - Audio de archivos de video 227
    - Importar archivos de audio comprimidos 224
  - Inclinar hacia la derecha
    - Editor de eventos de automatización 470
    - Editor de eventos de controlador 548
  - Inclinar hacia la izquierda
    - Editor de eventos de automatización 470
    - Editor de eventos de controlador 548
  - Información de componentes de sistema 336
    - Administrar componentes de sistema 337
    - Exportar 337
  - Iniciar grabación en cursor
    - Modos de grabación 207
  - Iniciar grabación en el localizador izquierdo
    - Modos de grabación 207
  - Inserciones
    - MixConsole 294
    - Presets de cadena de FX 295
    - Usar al arrastrar 742
  - Insertar evento de 'reset' al final de la grabación 734
  - Inspector 43
    - Diálogo Ajustes 47
    - Inspector de pista 44
    - Inspector del editor 45
  - Inspector de pista
    - Abrir 44
  - Inspector del editor
    - Abrir 45

- Instrumentos VST
  - Configurar [475](#)
  - Congelar [484](#)
  - Guardar presets [482](#)
  - Presets [482](#)
- Intensidad de los contornos de forma de onda [730](#)
- Intensidad de rejilla en frente [730](#)
- Interfaz MIDI
  - Conectando [20](#)
- Interpolar formas de onda de audio [730](#)
- Intervalo para guardar automáticamente [733](#)
- Introducción MIDI
  - Editor de acordes [608](#)
- Invertir
  - Audio [346](#)
  - MIDI [533](#)
  - Procesado offline directo [346](#)
- Invertir fase
  - Línea de información [168](#)
  - MixConsole [294](#)
  - Procesado offline directo [345](#)
- L**
- La selección de pistas sigue a la selección de eventos [724](#)
- Latencia
  - MixConsole [305](#)
  - Optimizar [719](#)
  - VST System Link [676](#)
- Latencia de plug-in
  - MixConsole [305](#)
- Latencias de canal
  - MixConsole [305](#)
- Leer automatización [465](#)
- Legato [528](#)
- Limitar compensación de retardo [486](#)
- Limiter
  - Módulo de strip (tira) [298](#)
- Línea de estado
  - Editor de partituras [574](#)
  - Ventana de proyecto [40](#)
- Línea de información
  - Editor de partituras [575](#)
  - Ventana de proyecto [41](#)
- Línea de tiempo
  - Regla [534](#)
- Línea de valor estático
  - Automatización [465](#)
- Línea de vista global
  - Ventana de proyecto [42](#)
- Lista de pistas [38](#)
  - Dividir [38](#)
- Localizador derecho [189](#)
  - Ajuste [191](#)
- Localizador izquierdo [189](#)
  - Ajuste [191](#)
- Localizadores [189](#)
  - Ajustar rangos [191](#)
- Localizar al hacer clic sobre un espacio vacío [741](#)
- Loops de ACID® [387](#)
- Loops MIDI
  - Preescuchar en MediaBay [453](#)
- Loops y muestras
  - Cargar en MediaBay [457](#)
  - Los instrumentos usan Leer y escribir toda la automatización [743](#)
- M**
- macOS
  - Activación de puerto [26](#)
  - Selección de puerto [26](#)
- Marcadores [263](#)
  - Ajustes [266](#)
  - Atributos [266](#)
  - Exportar [269](#)
  - Exportar a través de MIDI [270](#)
  - IDs [267](#)
  - Importar [269](#)
  - Importar a través de MIDI [269](#)
  - Marcadores de ciclo [263](#)
  - Marcadores de posición [263](#)
- Marcadores de ciclo [263](#)
  - Editar con herramientas [264](#)
  - Usando [263](#)
  - Zoom [62](#), [264](#)
- Marcadores de posición [263](#)
- Marcar tempo [647](#)
- MediaBay [431](#)
  - Ajustes [462](#)
  - Añadir favoritos [446](#)
  - Atributos [456](#)
  - Barra de herramientas [442](#)
  - Bases de datos de volúmenes [460–462](#)
  - Búsqueda de texto [450](#), [451](#)
  - Encontrar ubicaciones de archivos [448](#)
  - Escanear [445](#)
  - Explorador de archivos [445](#)
  - Filtro de atributos [456](#)
  - Filtro de puntuación [450](#)
  - Filtro de tipo de medio [449](#)
  - Filtros [456](#)
  - Mostrar en Explorador/Mostrar en Finder [448](#)
  - Mostrar secciones [445](#)
  - Ocultar secciones [445](#)
  - Permutar resultados [448](#)
  - Preescuchar [452](#)
  - Presets de instrumento [483](#)
  - Refrescar vistas [446](#)
  - Reinicializar filtro [457](#)
  - Resultados [447](#), [448](#), [452](#)
  - Seleccionar tipo de medio [449](#)
  - Tipo de medio [449](#)
  - Usar archivos de medios [457](#)
  - Ventana [441](#)
- Medidores
  - Ajustes [287](#)
- Medidores de nivel (MixConsole) [289](#)
- Menú Transporte
  - Funciones [178](#)
- Metadatos
  - Nombre de autor [734](#)
  - Nombre de compañía [734](#)
- Metrónomo [195](#), [196](#), [198](#)
  - Ventana de configuración [196](#)

Mezcla principal  
 Configurar 26  
 Mezclar a archivos de audio 656  
 Mezclar MIDI en el bucle 525, 526  
 MIDI  
 Suprimir notas 538  
 MIDI Thru activo 734  
 Monitorizar 209  
 Miniaturas 687  
 Archivos de caché de miniaturas 687  
 MixConsole 271  
 Abrir 271  
 Ajustar volumen 287  
 Anular solo 286  
 Barra de herramientas 276  
 Blocs de notas 305  
 Enlazado de canales 283  
 Enmudecer 286  
 Inspector 275  
 Medidores de nivel 289  
 Panorama 286  
 Pre rack 293  
 Presets de cadena de FX 295  
 Presets de ecualización 297  
 Presets de strip 303  
 Racks 290  
 Racks de canal 281  
 Sección de faders 285  
 Solo 286  
 Tipos de canales 280  
 Visibilidad 275  
 Zona inferior 50  
 Zona izquierda 275  
 MixConsole en la ventana de proyecto 50  
 Modo arrastrar de alta calidad 742  
 Modo datos en las partes 733  
 Modo de asignación automática de colores 733  
 Modo de grabación MIDI 219  
 Modo de latencia MIDI 734  
 Modo deslizadores 727  
 Modo diales 727  
 Modo legato - Solo entre notas seleccionadas 728  
 Modo musical 387  
 Modos de instrumentista  
 Acordes planos 633  
 Patrón 633  
 Modos de tempo  
 Pista de tempo 642  
 Tempo fijo 642  
 Modulación del color de fondo 730  
 Monitorización automática  
 Estilo magnetófono 743  
 Manual 743  
 Monitorización directa ASIO 20, 209  
 Monitorización externa 208  
 Monitorizar 20, 208  
 Externo 208  
 MIDI 209  
 Monitorización directa ASIO 209  
 Vía Cubase 208  
 Mostrar datos a partir de esta altura de pista 730  
 Mostrar escalas 610  
 Mostrar nombres a partir de esta altura de pista 730

Mover pistas 139  
 Multiproceso 720

## N

Navegación por teclado  
 MixConsole 315  
 Navegar  
 MixConsole 315  
 Nivel de envío 743  
 Nivel de reducción de la automatización 724  
 Niveles de entrada 14  
 No restablecer los controles capturados 734  
 Nombre de evento  
 Mostrar 730  
 Nombres de pista para partes 724  
 Normalizar  
 Pico máximo 345  
 Procesado offline directo 345  
 Notación de tono 731  
 Notas MIDI  
 Transposición (función) 524  
 Notas-I (notas de entrada) 603  
 Notas-O (notas de salida) 603  
 Número máx. de archivos de copia de seguridad 733  
 Número máximo de deshacer 733  
 Números de nota MIDI 601

## O

Ocultar nombres truncados de eventos 730  
 Ocultar notas enmudecidas en editores 727  
 Opacidad al editar eventos 730  
 Opciones de exportación MIDI 736  
 Opciones de importación MIDI 736, 737  
 Opciones de mezcla MIDI 526  
 Opciones de picos del medidor 287  
 Retención de picos 287  
 Retención infinita 287  
 Opciones de posición del medidor 287  
 Entrada 287  
 Post-fader 287  
 Post-panoramizador 287  
 Opciones de velocidad para avanzar/rebobinar 741  
 Organizar archivos en subcarpetas  
 Pool 427

## P

Pads de acorde 620, 622-624  
 Asignar acordes 625-627  
 Configuración 624  
 Configuración de instrumentista 632  
 Control remoto de pads 636  
 Controles 624  
 Copiar asignaciones 628  
 Crear eventos de acorde 641  
 Crear partes MIDI 641  
 Grabar acordes 630, 631  
 Guardar presets 640  
 Intercambiar asignaciones 628  
 Intérpretes 632



- Pads de acorde (*cont.*)
  - Menú contextual 623
  - Menú Funciones 623
  - Modos de instrumentista 632, 633
  - Múltiples pistas 634
  - Presets 640
  - Rango remoto de pads 639
  - Reproducir 629
  - Reproductor de patrones 634
  - Voicing adaptable 632
  - Voicings 632
  - Zona 624
- Panel de cuantización 235
  - Cuantizar a un groove 239
  - Cuantizar a una rejilla 237
- Paneles de control de plug-ins VST
  - Cerrar 331, 477
  - Mostrar 331, 477
  - Ocultar 331, 477
- Panorama
  - Bypass 286
  - MixConsole 286
- Panorama MIDI
  - Parámetros de pista MIDI 511
- Parámetros de pista MIDI 511
- Parámetros MIDI 511
  - Afinación Hermode 514, 515
  - Rango 513
  - Variaciones aleatorias 513
- Partes 151, 155
  - Carpeta 156
  - Deslizar los contenidos 167
  - Edición 156
- Partes de audio
  - Crear 155
  - Escuchar 156
- Partes de carpeta 156
- Partes MIDI
  - Bucle de pista independiente 540
  - Crear 155
  - Gestionar varias 540
  - Procesado 534
- Partituras
  - Imprimir 583
- Patrón
  - Pads de acorde 632
- Pedales
  - A duración de notas 529
- Pegamento
  - Eventos 164
- Pegar al origen 165
- Pegar relativo al cursor 165
- Permutación estéreo
  - Procesado offline directo 346
- Personalizar
  - Barra de transporte 714
  - Barras de herramientas 714
  - Colores 73
  - Colores de la interfaz de usuario 743
  - Colores de medidores 288
  - Inspector 714
  - Línea de información 714
- Pista de acordes 130, 605
  - Asignar pads 627
  - Controlar la reproducción de audio o MIDI 615
  - Controles de pista 132
  - Inspector 130
  - Transformación en directo 615
- Pista de arreglos
  - Aplanar 256, 259
  - Controles de pista 130
  - Inspector 128
- Pista de marcadores 132, 268
  - Controles de pista 133
  - Inspector 132
- Pista de regla 124
  - Controles de pista 125
- Pista de tempo 642
  - Activar 643
  - Cambios de tempo 645
  - Editor 642
  - Modo 642
- Pista de video 133
  - Controles de pista 134
  - Inspector 134
- Pistas 89
  - Acorde 130
  - Añadir 135, 136
  - Audio 92
  - Canal FX 114
  - Carpeta 126
  - Colorear 67, 140
  - Desactivar pistas de audio 144
  - Deseleccionar 143
  - Desplazamiento 139
  - Diálogo Añadir pista 135
  - Duplicar 144
  - Grupo 119
  - Instrumento 98
  - Marcador 132
  - MIDI 108
  - Muestreador 104
  - Otras pistas 135
  - Personalizar controles de pista 90
  - Regla 124
  - Renombrar 139
  - Seleccionar 143
  - Suprimiendo 139
  - Usar presets de pista 135
  - Video 133
- Pistas de audio 92
  - Controles de pista 97
  - Diálogo Añadir pista 92
  - Inspector 93
- Pistas de automatización 473
  - Asignar parámetros 473
  - Eliminar 473
  - Enmudecer 474
  - Mostrando 473
  - Ocultar 473
- Pistas de canal de grupo 119
  - Controles de pista 123
  - Diálogo Añadir pista 119
  - Inspector 120

- Pistas de canal FX [114](#)
  - Añadir [326](#)
  - Controles de pista [118](#)
  - Diálogo Añadir pista [114](#)
  - Inspector [115](#)
- Pistas de carpeta [126](#)
  - Controles de pista [127](#)
  - Diálogo Añadir pista [126](#)
  - Inspector [127](#)
  - Modificar visor de eventos [145](#)
  - Visualizar eventos [145](#)
- Pistas de instrumento [98](#)
  - Controles de pista [102](#)
  - Diálogo Añadir pista [98](#)
  - Inspector [99](#)
- Pistas de muestreador [104](#)
  - Cargar muestras de audio [398](#)
  - Cargar partes MIDI [399](#)
  - Control de muestreador [398](#)
  - Controles de pista [107](#)
  - Crear [399](#)
  - Diálogo Añadir pista [104](#)
  - Inspector [105](#)
  - Pool [412](#)
  - Transferir muestras a instrumentos [411](#)
- Pistas de regla
  - Diálogo Añadir pista [124](#)
- Pistas MIDI [108](#)
  - Congelar modificadores MIDI [516](#)
  - Controles de pista [113](#)
  - Diálogo Añadir pista [109](#)
  - Inspector [109](#)
- Plantillas [78](#)
  - Renombrar [80](#)
- Plicas de notas
  - Invertir la dirección [581](#)
- Plug-ins VST
  - Añadir colecciones [493](#)
  - Gestionar [490](#)
  - Instalar [490](#)
  - Lista negra [494](#)
  - Mostrar [494](#)
  - Ocultar [494](#)
  - Reactivar [494](#)
- Polifonía
  - Restringir [532](#)
- Pool
  - Aplicar diferentes métodos de procesamiento [417](#)
  - Archivo de referencia [412](#)
  - Barra de herramientas [415](#)
  - Comandos de teclado [423](#)
  - Designar una nueva carpeta de grabación de la pool [426](#)
  - Diálogo Buscar archivos desaparecidos [422](#)
  - Edición de clips [424](#)
  - Generar nuevos clips de audio automáticamente [429](#)
  - Gestionar archivos de medios [412](#)
  - Gestionar grandes bases de datos de sonidos [421](#)
  - Organizar archivos en subcarpetas [427](#)
  - Pistas de muestreador [412](#)
  - Procesado de audio [427](#)
- Pool (*cont.*)
  - Reducir el tamaño del proyecto [427](#)
  - Renombrar clips y regiones [417](#)
- Posición EQ
  - Módulo de strip (tira) [298](#)
- Post-roll
  - Barra de transporte [194](#)
- Pre-roll
  - Barra de transporte [194](#)
- Preferencias
  - Colores [742](#)
  - Desactivar [718](#)
  - Diálogo [723](#)
  - Guardar presets [724](#)
  - Guardar solo las preferencias marcadas [724](#)
- Presets
  - Preescuchar a través de la entrada MIDI [454](#)
  - Preescuchar en MediaBay [454](#), [455](#)
  - Preescuchar presets a través del teclado del ordenador [455](#)
  - Preescuchar presets usando el Grabador de secuencia [455](#)
  - Preescuchar usando un archivo MIDI [455](#)
- Presets de cadena de FX [295](#)
  - Cargar en MediaBay [459](#)
- Presets de instrumento
  - Aplicar [147](#)
  - Cargar en MediaBay [458](#)
  - Resultados [483](#)
- Presets de pista [146](#)
  - Aplicar [146](#), [147](#)
  - Audio [146](#)
  - Cargar [150](#)
  - Cargar en MediaBay [458](#)
  - crear [149](#)
  - Crear [147](#)
  - Extraer sonidos [148](#)
  - Instrumento [148](#)
  - MIDI [146](#)
  - Multipista [149](#)
  - Preescuchar en MediaBay [454](#)
  - Presets VST [148](#)
- Presets de plug-ins de efectos
  - Cargar en MediaBay [459](#)
- Presets de plug-ins de FX
  - Cargar en MediaBay [459](#)
- Presets de strip [303](#)
  - Cargar en MediaBay [460](#)
- Presets de zoom
  - Ventana de proyecto [61](#)
- Presets VST
  - Cargar [150](#)
  - Preescuchar en MediaBay [454](#)
- Procesado de audio
  - Pool [427](#)
  - Procesado offline directo [338](#)
- Procesado de plug-ins
  - Suspender [318](#)
- Procesado offline directo [338](#)
  - Aplicar [341](#)
  - Aplicar a múltiples eventos [342](#)
  - Barra de herramientas [340](#)
  - Comandos de teclado [349](#)



Procesado offline directo (*cont.*)

- Corrección de tiempo [347](#)
  - Eliminar DC-Offset [345](#)
  - Envolvente [343](#)
  - Extender rango de procesado [342](#)
  - Flujo de trabajo [339](#)
  - Fundido de entrada [344](#)
  - Fundido de salida [344](#)
  - Ganancia [344](#)
  - Invertir [346](#)
  - Invertir fase [345](#)
  - Modificar [342](#)
  - Normalizar [345](#)
  - Permutación estéreo [346](#)
  - Pool [427](#)
  - Remuestrear [346](#)
  - Silencio [346](#)
  - Suprimir [342](#)
  - Usar comandos de teclado [348](#)
  - Ventana [339](#)
- Proyectos
- Abrir [84](#)
  - Abrir recientes [85](#)
  - Activando [84](#)
  - Archivos de plantilla [78](#)
  - Archivos de proyecto [77](#)
  - Asistente de proyecto [77](#)
  - Configurar [80](#)
  - Copia de seguridad [87](#)
  - Crear nuevo [75](#), [77](#)
  - Guardar [85](#)
  - Guardar plantillas [79](#)
  - Hub [75](#)
  - Plantillas [78](#)
  - Preparar archivo [87](#)
  - Puertos que faltan [85](#)
  - Ubicación [86](#)
  - Volver a la versión anterior [86](#)
- Proyectos de plantilla [78](#)
- Proyectos recientes [85](#)
- Puertos de dispositivos
- Seleccionar para buses [26](#)
- Puertos de entrada [19](#)
- Puertos de salida [19](#)
- Puertos MIDI
- Configurar [20](#)
- Puertos que faltan
- Volver a enrutar [85](#)
- Punch In [195](#)
- Al parar [739](#)
- Punch in/out
- Modos de grabación [207](#)
- Punch out [206](#)
- Punch Out [195](#)
- Parar después de pinchado de salida automático [739](#)
- Punto de ajuste
- Ajuste [62](#)
- Punto de ajuste en cursor [62](#)
- Puntos de punch [195](#)

## Q

- Q-Link [283](#)

## R

- Rack de channel strip [298](#)
- Compressor [298](#)
  - Gate [298](#)
  - Limiter [298](#)
  - Posición EQ [298](#)
  - Presets [303](#)
  - Saturation [298](#)
  - Transformer [298](#)
- Rack de medios
- Añadir favoritos [439](#), [440](#)
  - Añadir imágenes de plug-ins VST [440](#), [441](#)
  - Efectos VST [436](#), [438](#)
  - Explorador de archivos [434](#), [438](#)
  - Favoritos [432](#), [438](#)
  - Inicio [431](#)
  - Instrumentos VST [435](#), [438](#)
  - Presets de pista [439](#)
  - Resultados [433](#)
  - Zona derecha [56](#), [57](#), [431–433](#)
- Rack VSTi
- Zona derecha [54](#), [55](#)
- Racks
- MixConsole [290](#)
- Racks de canal [281](#), [290](#)
- Enrutado [291](#)
  - Envíos [304](#)
  - EQ [295](#)
  - Fase [294](#)
  - Filtros [293](#)
  - Ganancia [293](#)
  - Inserciones [294](#)
  - Pre [293](#)
  - Strips (tiras) [298](#)
- RAM
- Grabación [211](#)
- Rango de captura MIDI en ms [740](#)
- Rangos de selección
- Crear [169](#)
  - Edición [171](#)
  - Edición en el carril de controlador [549](#)
- Realimentación MIDI máx. en ms [734](#)
- Recuperar grabaciones
- Audio [213](#)
  - MIDI [220](#)
- Redimensionar eventos [161](#)
- Reducir el tamaño del proyecto
- Pool [427](#)
- Reemplazar grabación en editores [740](#)
- Refrescar vistas
- MediaBay [446](#)
- Regiones
- Convertir regiones en eventos [154](#)
  - Crear con Detectar silencio [355](#)
  - Evento o rango como región [154](#)
  - Renombrar [417](#)
- Regiones de audio [153](#)

Regla  
 Formato de visualización [39](#)  
 Línea de tiempo [534](#)  
 Ventana de proyecto [39](#)

Regrabar  
 Activar [207](#)  
 Modos de grabación [207](#)

Reinicializar al detener [734](#)

Relación de aspecto  
 Ventana Reproductor de video [689](#)

Rellenar bucle [167](#)

Reloj de audio  
 Sincronización [666](#)

Reloj MIDI  
 Sincronización [666](#)

Remuestrear  
 Procesado offline directo [346](#)

Rendimiento  
 Aspectos [719](#)  
 Optimizar [719](#)  
 Rendimiento de audio [720](#)

Rendimiento de audio  
 Optimizar [719](#)

Renombrar  
 Clips [417](#)  
 Eventos [161](#)  
 Pistas [139](#)  
 Regiones [417](#)

Repetir bucle [528](#)

Repetir eventos [166](#)

Reproducción  
 Desactivar 'Realimentación acústica' [727](#)  
 Excluir eventos de nota [537](#)

Resolución de visualización MIDI [734](#)

Resultados de MediaBay  
 Configuración [447](#)  
 Gestionar archivos de medios [448](#)  
 Permutar [448](#)  
 Reinicializar [452](#)

Retardo de pista MIDI  
 Parámetros de pista MIDI [511](#)

Retardo en el desplazamiento de objetos [724](#)

ReWire [692](#)  
 Activar aplicaciones [692](#)  
 Activar canales [694](#)  
 Canales [695](#)  
 Configuración [692](#)  
 Enrutado MIDI [695](#)

Rueda del ratón para el volumen del evento y los fundidos [726](#)

**S**

Saturation  
 Módulo de strip (tira) [298](#)

Sección de faders (MixConsole) [285](#)

Secciones del inspector  
 Mostrar/Ocultar [46](#)

Seguir pista de acordes [616](#)  
 Acordes [616](#)  
 Auto [616](#)  
 Directamente [617](#)  
 Eventos de escala [617](#)

Seguir pista de acordes (*cont.*)  
 Sincronizar Datos de pista [617](#)  
 Usando [615](#)  
 Voz individual [616](#)

Segundos de pregrabación de audio [739](#)

Selección auto. de los eventos bajo el cursor [724](#)

Seleccionar  
 Pistas [143](#)

Seleccionar canal/pista si Solo está activado [728](#)

Seleccionar canal/pista si ventana de Configuraciones de canal está abierta [728](#)

Seleccionar controladores en el rango de notas - usar contexto ampliado de notas [728](#)

Seleccionar pista haciendo clic en el fondo [724](#)

Seleccionar pista para la escucha [609](#)

Seleccionar tipo de medio  
 MediaBay [449](#)

Selector de color [73](#)

Selector de efectos VST [324](#)

Selector de instrumento VST [477](#)

Silencio  
 Detectar [352](#)  
 Eliminar [355](#)  
 Insertar [173](#)  
 Procesado offline directo [346](#)

Símbolos de acorde [731](#)

Símbolos de acorde personalizados [731](#)

Sincronización [664](#)  
 Código de tiempo [665](#)  
 Diálogo de configuración [667](#)  
 Referencias de velocidad [666](#)  
 Reloj de audio [666](#)  
 Reloj MIDI [666](#)  
 Sinc. externa [672](#)

Sincronizar Datos de pista  
 Seguir pista de acordes [617](#)

Sincronizar selección de programa de plug-in a selección de pista [744](#)

Sistema de audio VST [14](#)

Solapados  
 Mostrar [730](#)

Solapamiento de legato [728](#)

Solo  
 MixConsole [286](#)

Sonidos de claqueta  
 Sonidos personalizados [199](#)

Sonidos de percusión [595](#)  
 Ajustes [601](#)  
 Cambiar la duración de nota [598](#)  
 Configuración [595](#)  
 Visibilidad [596](#)

Sonoridad  
 Estadísticas [357](#)

Standard Compressor  
 Editar módulo [311](#)  
 Vista Detalles [311](#)

Subcuadros de código de tiempo  
 Mostrar [741](#)

Suprimir  
 Controladores continuos [532](#)

Suprimir notas  
 Diálogo [538](#)

Suprimir solapamientos [724](#)  
 Poly (MIDI) [530](#)  
 Poly (Mono) [530](#)  
 Suspender desplazamiento automático al editar [193](#)  
 Suspender el procesado de plug-ins VST 3 cuando no se reciban señales de audio [744](#)  
 Swing  
 Cuantizar [237](#)

**T**

Tamaño de la caché de memoria de miniaturas [745](#)  
 Teclado en pantalla [202](#)  
 Desplazamiento de octava [203](#)  
 Grabar MIDI [202](#)  
 Modulación [203](#)  
 Nivel de velocidad de nota [203](#)  
 Opciones [203](#)  
 Pitchbend [203](#)  
 Teclado de piano [203](#)  
 Teclado del ordenador [203](#)  
 Teclas modificadoras [712](#), [729](#)  
 Tempo  
 Ajustar definición desde tempo [649](#)  
 Tempo fijo  
 Configurar [647](#)  
 Modo [642](#), [647](#)  
 Textos de partituras  
 Añadir [582](#)  
 Edición [582](#)  
 Tiempo de grabación máx. [221](#)  
 Tiempo de pregrabación  
 Grabación de audio [214](#)  
 Tiempo de retención de los medidores [739](#)  
 Tipo de ajuste  
 Ventana de proyecto [63](#)  
 Tipo de los nuevos puntos de tempo [643](#)  
 Tipo de rejilla  
 Ventana de proyecto [64](#)  
 Tipo HMT  
 Afinación Hermode [515](#)  
 Tipos de acordes básicos  
 Aplicar a notas seleccionadas [567](#)  
 Tipos de canales  
 MixConsole [280](#)  
 Tonalidad fundamental  
 Control de muestreador [410](#)  
 Trabajar con datos MIDI  
 Herramientas y funciones para [592](#)  
 Transformación en directo  
 Pista de acordes [615](#)  
 Transformer  
 Módulo de strip (tira) [298](#)  
 Transporte  
 Secciones [183](#)  
 Visión general [183](#)  
 Transposición  
 Función MIDI [524](#)  
 Tratar eventos de audio enmudecidos como borrados [726](#)  
 Trozos [377](#)  
 Cerrar huecos [382](#)  
 Suprimir solapamientos [382](#)

Tube Compressor  
 Editar módulo [311](#)  
 Vista Detalles [311](#)

**U**

Usar editor de percusión cuando un drum map está asignado [730](#)  
 Usar los comandos de navegación arriba/abajo solo para la selección de pistas [724](#)

**V**

Valor de cuantización [579](#)  
 Valores de nota  
 Ajuste [579](#)  
 Velocidad  
 Cambiar en eventos de nota [546](#)  
 Función MIDI [530](#)  
 Velocidad fija [529](#)  
 Velocidad MIDI  
 Edición [530](#)  
 Velocidades de cuadros  
 Desajuste [687](#)  
 Sincronización [665](#)  
 Video [687](#)  
 Ventana de marcadores [264](#)  
 Funciones [265](#)  
 Lista de marcadores [265](#)  
 Ventana de proyecto  
 Ajustar [62](#)  
 Barra de herramientas [32](#)  
 Barra de transporte [42](#), [183](#)  
 Caja de herramientas [37](#)  
 Fijar a punto de cruce cero [63](#)  
 Foco en teclado [58](#)  
 Historial [32](#)  
 Inspector [43](#)  
 Línea de estado [40](#)  
 Línea de información [41](#)  
 Línea de vista global [42](#)  
 Lista de pistas [38](#)  
 Mostrar/Ocultar zonas [31](#)  
 Presets de zoom [61](#)  
 Regla [39](#)  
 Submenú Zoom [60](#)  
 Ventana emergente de transporte [188](#)  
 Visión general [30](#)  
 Visor de eventos [39](#)  
 Zona de proyecto [31](#)  
 Zona derecha [53](#)  
 Zona inferior [48](#), [50](#), [51](#)  
 Zona izquierda [42](#)  
 Zoom [59](#)  
 Ventana de visualización de tiempo [188](#)  
 Ventana emergente de transporte [188](#)  
 Ventana Reproductor de video [689](#)  
 Ajustar el tamaño de ventana [689](#)  
 Relación de aspecto [689](#)  
 Ventanas  
 Diálogo [716](#)

Video

- Arrastrar [690](#)
- Codificadores [685](#)
- Configuración de estudio [688](#)
- Dispositivos de salida [685](#)
- Edición [690](#)
- Extraer el audio [690](#)
- Formatos [684](#)
- Importar [686](#)
- Miniaturas [687](#)
- Reproducción [688](#)

Vintage Compressor

- Editar módulo [312](#)
- Vista Detalles [312](#)

Visibilidad

- MixConsole [275](#)

Visor de controladores [541](#)

- Añadir eventos [544](#)
- Controladores continuos [543](#)
- Desplazar eventos [549](#)
- Editar eventos [544](#)
- Editar eventos con la herramienta de dibujar [546](#)
- Editar eventos con la herramienta de línea [545](#)
- Editor de percusión [593](#)
- Editor de teclas [560](#)
- Eliminar eventos [550](#)

Visor de eventos [39](#)

- Modificar en pistas de carpeta [145](#)
- Pistas de carpeta [145](#)

Visor de forma de onda [367](#)

- Editor de muestras [367](#)

Visor de notas

- Cambio enarmónico [581](#)
- Editor de percusión [593](#)
- Editor de teclas [560](#)

Visualización de la partitura [576](#)

Visualización de tiempo [193](#)

Voicing de acorde

- Cambiar [565](#)

Voicings [611](#)

- Biblioteca [611](#)
- Configurar parámetros [611](#)
- Desplazamiento de octava [611](#)
- Piano [611](#)
- Rango [611](#)
- Subconjunto de librería [611](#)
- Voicings automáticos [611](#)

Voicings automáticos [611](#)

Voicings de piano [611](#)

Volumen

- MixConsole [287](#)

Volumen de arrastre [742](#)

Volumen MIDI

- Parámetros de pista MIDI [511](#)

Volver a la posición de inicio al parar [741](#)

Voz individual

- Seguir pista de acordes [616](#)

VST

- Puertos de entrada [19](#)
- Puertos de salida [19](#)
- VST 2 [318](#)
- VST 3 [318](#)

VST 3

- Suspender procesado de plug-ins [484](#)

VST System Link [673](#)

- Activar [678](#)
- Conexiones [675](#)
- Configurar la sincronización [675](#)
- Latencia [676](#)
- Poner ordenadores en línea [679](#)

**W**

Word clock

- Sincronización [666](#)

**Z**

Zona de pads de acorde [620](#)

Zona de proyecto [31](#)

- Barra de herramientas [32](#)
- Lista de pistas [38](#)
- Regla [39](#)
- Visor de eventos [39](#)

Zona de transporte

- Ventana de proyecto [42](#)

Zona derecha [53](#)

- Rack de medios [56, 57, 431, 434-436](#)
- Rack VSTi [54, 55](#)

Zona inferior [48](#)

- Configurar [49](#)
- Control de muestreador [51](#)
- Editor [51](#)
- MixConsole [50](#)
- Pads de acorde [50](#)
- Seleccionar un editor MIDI [52](#)

Zona izquierda [42](#)

- Inspector [43](#)
- MixConsole [275](#)

Zonas

- Foco en teclado [58](#)
- Zona de proyecto [31](#)
- Zona derecha [53](#)
- Zona inferior [48](#)

Zoom

- A marcadores de ciclo [264](#)
- Adaptar rejilla a zoom [59](#)
- Contenidos de audio [60](#)
- Marcadores de ciclo [62](#)
- Ventana de proyecto [59](#)

Zoom al posicionar en la escala temporal [741](#)

Zoom de pista [142](#)

Zoom de pistas [142](#)

Zoom horizontal

- Editor de muestras [369](#)

Zoom horizontalmente [369](#)

Zoom rápido [724](#)

Zoom vertical

- Editor de muestras [368](#)

Zoom verticalmente [368](#)