

# Manual de operaciones

 **CUBASE ELEMENTS 9.5**

 **CUBASE AI 9.5**

 **CUBASE LE 9.5**

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, 2018.

Todos los derechos reservados.

Cubase\_9.5.40\_es-ES\_2018-10-16

# Tabla de Contenidos

<b>7</b>	<b>Introducción</b>	<b>97</b>	Pista de acordes
7	Documentación independiente de la plataforma	99	Pistas de canal FX
7	Acerca de la documentación	102	Pista de carpeta
8	Convenciones	104	Pista de canal de grupo
9	Comandos de teclado	108	Pista de marcadores
<b>10</b>	<b>Configurar su sistema</b>	109	Pista de regla
10	Configurar el audio	110	Pista de video
17	Configurar MIDI	<b>111</b>	<b>Gestión de pistas</b>
20	Conectar un sincronizador	111	Añadir pistas
<b>21</b>	<b>Conexiones de audio</b>	113	Exportar pistas MIDI como archivo MIDI estándar
21	Ventana Conexiones de audio	115	Eliminar pistas
22	Renombrar las entradas y salidas de su tarjeta	115	Mover pistas en la lista de pistas
23	Añadir buses de entrada y salida	115	Renombrar pistas
24	Presets de buses de entrada y salida	116	Colorear pistas
25	Acerca de la monitorización	116	Mostrar imágenes de pista
25	Editar las configuraciones de buses	118	Ajustar la altura de pista
<b>27</b>	<b>Ventana de proyecto</b>	119	Seleccionar pistas
28	Mostrar/Ocultar zonas	120	Duplicar pistas
28	Zona de proyecto	120	Desactivar pistas (solo Cubase Elements)
38	Zona izquierda	120	Organizar pistas en pistas de carpeta
44	Zona inferior	121	Gestionar audio solapado
49	Zona derecha	121	Cómo se muestran los eventos en pistas de carpeta
53	Foco en teclado en la ventana de proyecto	121	Modificar el visor de eventos en pistas de carpeta
54	Zoom en la ventana de proyecto	122	Presets de pista
58	Función Ajustar	<b>127</b>	<b>Partes y eventos</b>
61	Cursor con forma de cruz	127	Eventos
62	Diálogo Historial de ediciones	131	Partes
<b>63</b>	<b>Gestión de proyectos</b>	132	Técnicas de edición de partes y eventos
63	Crear nuevos proyectos	<b>144</b>	<b>Edición de rangos</b>
63	Hub	144	Crear un rango de selección
65	Asistente de proyecto	146	Editar rangos de selección
65	Acerca de los archivos de proyecto	<b>149</b>	<b>Reproducción y transporte</b>
66	Acerca de los archivos de plantilla	149	Barra de transporte
67	Diálogo Configuración de proyecto	151	Menú Transporte
70	Abrir archivos de proyecto	155	Transporte
71	Guardar archivos de proyecto	157	Ventana emergente de transporte
72	Volver a la última versión guardada	158	Ventana de visualización de tiempo
73	Elegir una ubicación del proyecto	158	Localizadores izquierdo y derecho
73	Crear proyectos autocontenidos	160	Ajustar la posición del cursor del proyecto
<b>75</b>	<b>Pistas</b>	161	Desplazamiento auto.
75	Ajustes del inspector de pista	161	Formatos de tiempo
76	Ajustes de controles de pista	162	Pre-roll y post-roll
78	Pista de audio	163	Punch in y punch out
82	Pistas de instrumento	163	Claqueta de metrónomo
87	Pistas MIDI	168	Captura
91	Pistas de muestreador (solo Cubase Elements)		
95	Pista de arreglos		

<b>169</b>	<b>Teclado en pantalla</b>	<b>300</b>	Limitaciones
169	Grabar MIDI con el teclado en pantalla	<b>301</b>	<b>Funciones de audio</b>
170	Opciones del teclado en pantalla	301	Detectar silencio
<b>171</b>	<b>Grabar</b>	303	Analizador de espectro
171	Métodos básicos de grabación	305	Estadísticas
174	Monitorización	<b>307</b>	<b>Editor de muestras</b>
176	Detalles sobre la grabación de audio	309	Barra de herramientas
180	Detalles sobre la grabación MIDI	313	Línea de información
186	Tiempo de grabación máximo	313	Línea de vista global
186	Bloquear grabación	314	Inspector del editor de muestras
<b>188</b>	<b>Importar archivos de audio y MIDI</b>	315	Regla
188	Importar archivos de audio	315	Visor de forma de onda
194	Importar archivos MIDI	317	Edición de rangos
<b>197</b>	<b>Cuantizar MIDI y Audio</b>	319	Lista de regiones
197	Funciones de cuantización	321	Punto de ajuste
198	Cuantizar los inicios de eventos MIDI	<b>324</b>	<b>Hitpoints</b>
199	Cuantizar las duraciones de eventos MIDI	324	Calcular hitpoints
199	Cuantizar los finales de eventos MIDI	326	Buscar hitpoints en la ventana de proyecto
199	Cuantizar los inicios de eventos de audio	327	Trozos
200	Panel de cuantización	329	Crear un mapa de cuantización groove
<b>207</b>	<b>Fundidos y fundidos cruzados</b>	329	Crear marcadores
207	Fundidos basados en eventos	329	Crear regiones
211	Crear fundidos basados en clips	330	Crear eventos
212	Fundidos cruzados	330	Crear notas MIDI
215	Fundidos automáticos y fundidos cruzados	<b>332</b>	<b>Encajar audio al tempo</b>
<b>218</b>	<b>Pista de arreglos (solo Cubase Elements)</b>	332	Preset de algoritmo
218	Añadir eventos de arreglos en la pista de arreglos	333	Ajustar eventos de audio al tempo del proyecto
219	Editor de arreglos	333	Modo musical
223	Configurar una cadena de arreglos y añadir eventos	<b>334</b>	<b>Editor de partes de audio</b>
225	Modo de salto	336	Barra de herramientas
226	Estructurar música con video	340	Línea de información
<b>228</b>	<b>Marcadores</b>	340	La regla
228	Marcadores de posición	340	Acerca de los carriles
228	Marcadores de ciclo	341	Operaciones
229	Ventana de marcadores	<b>344</b>	<b>Controlar la reproducción de muestras con pistas de muestreador (solo Cubase Elements)</b>
233	Pista de marcadores	344	Cargar muestras de audio en el control de muestreador
234	Importar y exportar marcadores	344	Cargar partes MIDI en el control de muestreador
<b>236</b>	<b>MixConsole</b>	345	Crear pistas de muestreador
236	MixConsole en zona inferior	345	Control de muestreador
237	Ventana de MixConsole	355	Funciones de edición y reproducción de muestras
<b>268</b>	<b>Efectos de audio</b>	357	Transferir muestras desde el control del muestreador hasta los instrumentos VST
268	Efectos de inserción y efectos de envío	<b>358</b>	<b>Pool</b>
270	Efectos de inserción	358	Ventana de la Pool
275	Efectos de envío	362	Trabajar con la Pool
278	Efectos de dither (solo Cubase Elements)	<b>376</b>	<b>MediaBay</b>
279	Panel de control de efectos	376	Rack de medios en la zona derecha (no en Cubase LE)
280	Presets de efecto	382	Ventana de MediaBay
285	Ventana de Información de componentes de sistema	399	Trabajar con ventanas relacionadas con MediaBay
<b>287</b>	<b>Procesado offline directo</b>	401	Trabajar con bases de datos de volúmenes
288	Flujo de trabajo del procesado offline directo	403	Ajustes de MediaBay
288	Ventana de Procesado offline directo	404	Comandos de teclado de MediaBay
291	Procesos de audio incluidos		
297	Aplicar procesado offline directo usando comandos de teclado		
<b>299</b>	<b>Algoritmos de corrección de tiempo</b>		
299	Standard		



<b>405</b>	<b>Automatización</b>	<b>466</b>	Editar velocidad
405	Grabar sus acciones	467	Suprimir notas dobles
405	Curvas de automatización	467	Suprimir datos de controladores
406	Línea de valor estático	468	Suprimir datos de controladores continuos
406	Escribir/Leer automatización	468	Restringir voces polifónicas
406	Datos de parte MIDI vs. automatización de pista	468	Reducir datos de controladores
407	Escribir datos de automatización	468	Extraer automatización MIDI
409	Editar eventos de automatización	469	Invertir el orden de reproducción de eventos MIDI
414	Pistas de automatización	469	Invertir el orden de los eventos MIDI seleccionados
<b>416</b>	<b>Instrumentos VST</b>	<b>470</b>	<b>Editores MIDI</b>
416	Añadir instrumentos VST (no en Cubase LE)	470	Funciones del editor MIDI comunes
417	Crear pistas de instrumento	477	Editor de teclas
417	Instrumentos VST en la zona derecha (no en Cubase LE)	487	Operaciones con el editor de teclas
417	Ventana Instrumentos VST (no en Cubase LE)	504	Editor de partituras
418	Barra de herramientas de instrumentos VST (no en Cubase LE)	510	Operaciones con el editor de partituras
418	Controles de instrumentos VST (no en Cubase LE)	518	Editor de percusión
420	Presets de instrumentos	531	Operaciones con el editor de percusión
422	Reproducir instrumentos VST	535	Drum Maps
423	Latencia	<b>540</b>	<b>Funciones de acordes</b>
424	Opciones de importación y exportación	540	Pista de acordes
425	Controles rápidos VST (no en Cubase LE)	541	Eventos de acorde
<b>428</b>	<b>Instalar y administrar plug-ins</b>	545	Eventos de escala
428	Instalar plug-ins VST	546	Voicings
428	Gestor de plug-ins VST	548	Convertir eventos de acorde a MIDI
431	Compilar una nueva colección de efectos	549	Controlar la reproducción de MIDI usando la pista de acordes
<b>432</b>	<b>Controlar Cubase remotamente</b>	551	Asignar voces a notas
432	Conectar dispositivos remotos	552	Extraer eventos de acorde a partir de MIDI
432	Eliminar la entrada remota de todas las entradas MIDI	553	Grabar eventos de acorde con un teclado MIDI
433	Configurar dispositivos remotos	<b>554</b>	<b>Pads de acorde</b>
435	Dispositivos remotos y automatización	554	Pads de acorde
435	Asignar comandos a dispositivos remotos	557	Menú funciones
436	Dispositivo genérico	557	Preparación
441	El editor de control remoto (solo Cubase Elements)	558	Chord Assistant
445	Apple Remote (solo macOS)	559	Asignar acordes a pads de acorde
446	Controles rápidos VST (no en Cubase LE)	562	Mover y copiar pads de acorde
<b>447</b>	<b>Parámetros MIDI a tiempo real</b>	562	Reproducir y grabar acordes
447	Parámetros de pista MIDI	564	Ajustes de pads de acorde – Control remoto
447	Parámetros MIDI	566	Ajustes de pads de acorde – Instrumentistas
452	Transposición y velocidad en la línea de información	569	Ajustes de pads de acorde – Disposición de pads
<b>453</b>	<b>Usar dispositivos MIDI</b>	570	Presets de pads de acorde
453	Dispositivos MIDI – ajustes generales y manejo de parches	571	Crear eventos a partir de pads de acorde
<b>460</b>	<b>Funciones MIDI</b>	<b>572</b>	<b>Editar el tempo y el tipo de compás</b>
460	Configuración de transposición	572	Modos de tempo del proyecto
461	Fusionar eventos MIDI en una nueva parte	572	Editor de la pista de tempo
462	Disolver parte	574	Configurar cambios de tempo en proyectos
464	Repetir eventos MIDI de bucles de pista independientes	576	Configurar un tempo fijo de proyecto
464	Extender notas MIDI	578	Calculadora de tempo
465	Fijar duraciones de notas MIDI	578	Ajustar definición desde tempo
465	Fijar velocidades de notas MIDI	579	Eventos de tipo de compás
465	Renderizar datos de pedal de sustain a duraciones de notas	<b>580</b>	<b>Exportar mezcla de audio</b>
466	Suprimir solapamientos	581	Mezclar a archivos de audio
		582	Canales disponibles para exportar
		582	Ubicación del archivo
		584	Formato de archivo
		591	Salida del motor de audio
		592	Importar en el proyecto
		593	Post proceso

<b>594</b>	<b>Sincronización</b>	<b>677</b>	VST
594	Introducción	<b>680</b>	Video
595	Código de tiempo (referencias posicionales)	<b>681</b>	<b>Índice</b>
596	Fuentes de reloj (referencias de velocidad)		
597	El diálogo Configuración de sincronización del proyecto		
600	Funcionamiento sincronizado		
600	Trabajar con VST System Link		
604	Activar VST System Link		
<b>612</b>	<b>Video</b>		
612	Compatibilidad con archivos de video		
613	Velocidades de cuadros		
613	Dispositivos de salida de video		
614	Preparativos para crear proyectos de video		
616	Preparativos para la reproducción de video		
618	Editar video		
<b>620</b>	<b>ReWire (no en Cubase LE)</b>		
620	Introducción		
620	Activar aplicaciones ReWire		
621	Ejecución y cierre		
622	Activar canales ReWire		
622	Usar los controles de transporte y de tempo		
623	Cómo se gestionan los canales ReWire		
623	Enrutar MIDI a través de ReWire		
624	Consideraciones y limitaciones		
<b>625</b>	<b>Comandos de teclado</b>		
625	Añadir comandos de teclado		
626	Buscar comandos de teclado		
626	Eliminar comandos de teclado		
626	Guardar presets de comandos de teclado		
627	Cargar presets de comandos de teclado		
627	Importar ajustes de comandos de teclado		
627	Reinicializar comandos de teclado		
628	Los comandos de teclado por defecto		
638	Configurar teclas modificadoras de herramientas		
<b>640</b>	<b>Personalizar</b>		
640	Usar las opciones de configuración		
642	Personalizar los colores de los medidores		
643	Personalizar los colores de la interfaz de usuario		
643	Panel de selector de colores		
643	Colorear pistas, partes o eventos manualmente		
644	Modo de asignación automática de colores		
645	Colorear controles de pista		
646	Diálogo Colores de proyecto		
648	¿Dónde se guardan los ajustes?		
<b>650</b>	<b>Optimizar</b>		
650	Optimizar rendimiento de audio		
<b>654</b>	<b>Preferencias</b>		
654	Diálogo Preferencias		
656	Opciones de edición		
662	Editores		
663	Visualización de eventos		
667	General		
668	MIDI		
672	MediaBay		
672	Medidores		
673	Grabar		
675	Transporte		
677	Interfaz de usuario		

# 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.

## Acerca de la documentación

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

### Guía de inicio rápido

Cubre las siguientes áreas sin entrar en detalles:

- Los requisitos de sistema, procedimiento de instalación, y activación de licencia.
- Configurar su sistema.

### 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.

### **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 muestran primero con la tecla modificadora de Windows seguida del macOS y de la tecla:

- Tecla modificadora de Windows/Tecla modificadora de macOS-Z

---

EJEMPLO

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

---

# Configurar su sistema

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

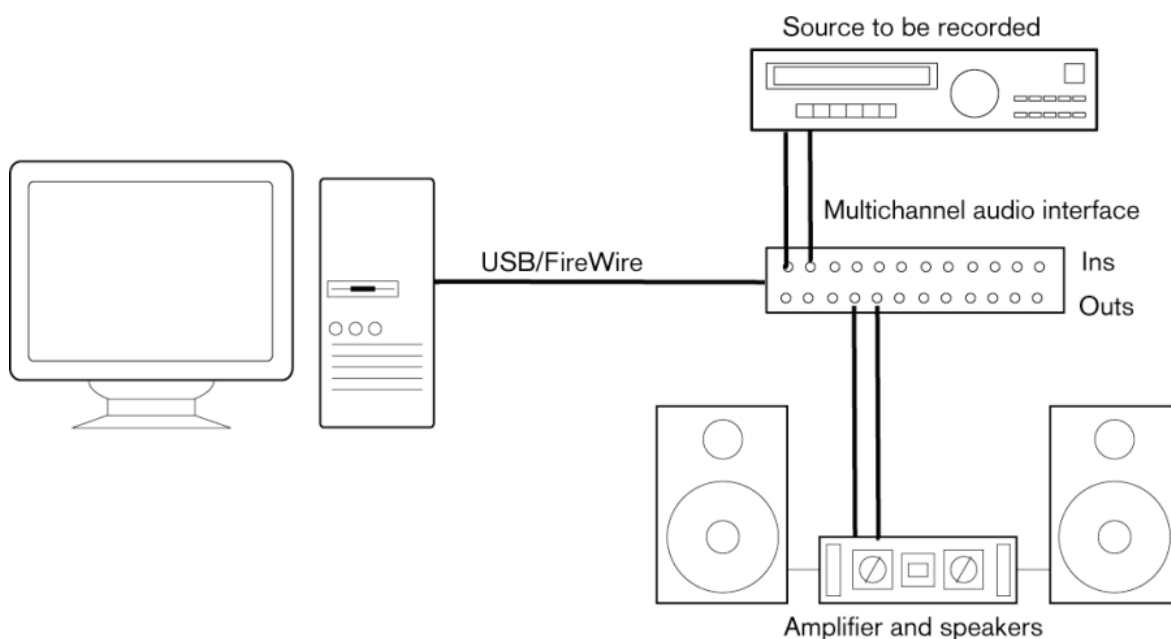
## Configurar el audio

### 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.

## Acerca de los niveles de grabación y las 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

### 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

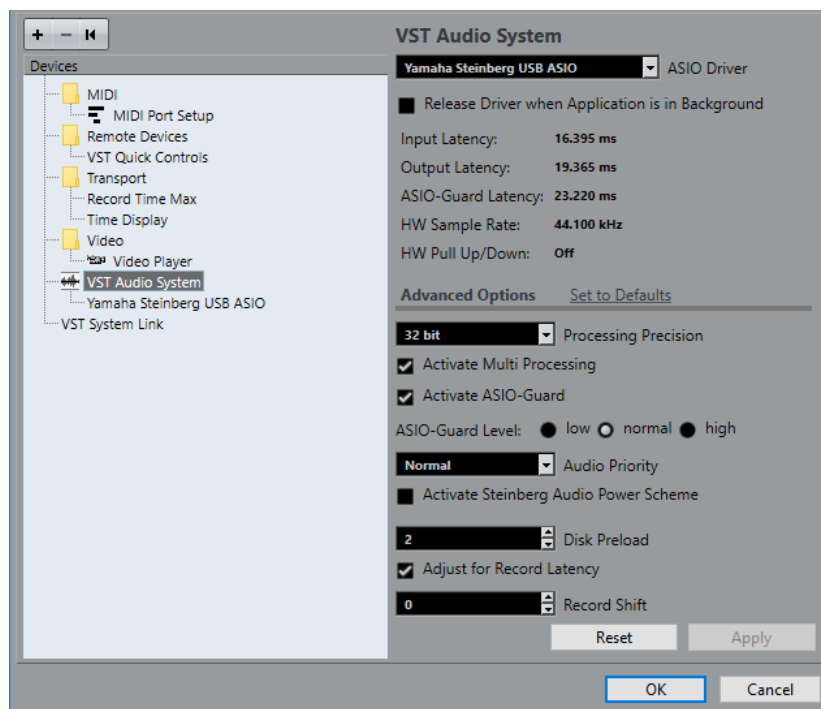
El panel de control lo proporciona el fabricante de su tarjeta de sonido, y es diferente para cada marca y modelo de interfaz de audio. Sin embargo, los paneles de control del controlador ASIO de baja latencia genérico (solo Windows) los proporciona Steinberg.

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

## Sistema de audio VST

En la sección **Sistema de audio VST**, puede seleccionar un controlador ASIO para su tarjeta de audio.

- Para abrir la sección **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 en 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 soportan procesado de 64 bits flotantes, abra el **Gestor de plug-ins VST** y active **Mostrar plug-ins que soportan procesado de 64 bits** en el menú emergente **Opciones de visualización**.

#### **NOTA**

Los plug-ins e instrumentos VST2 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. Esta opción solo está disponible si **Activar multiproceso** está activado también.

#### **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, desactiva todos los modos de ahorro de energía que tienen un impacto en el procesado en tiempo real. Tenga en cuenta que esto solo es efectivo para latencias muy bajas, y que aumenta el consumo de energía.

### Precarga de disco

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

### Ajustar a la latencia de grabación

Si esta opción está activada, las latencias de los plug-ins se tienen en cuenta durante la reproducción.

### Desplazamiento de la grabación

Le permite desplazar las grabaciones por un valor especificado.

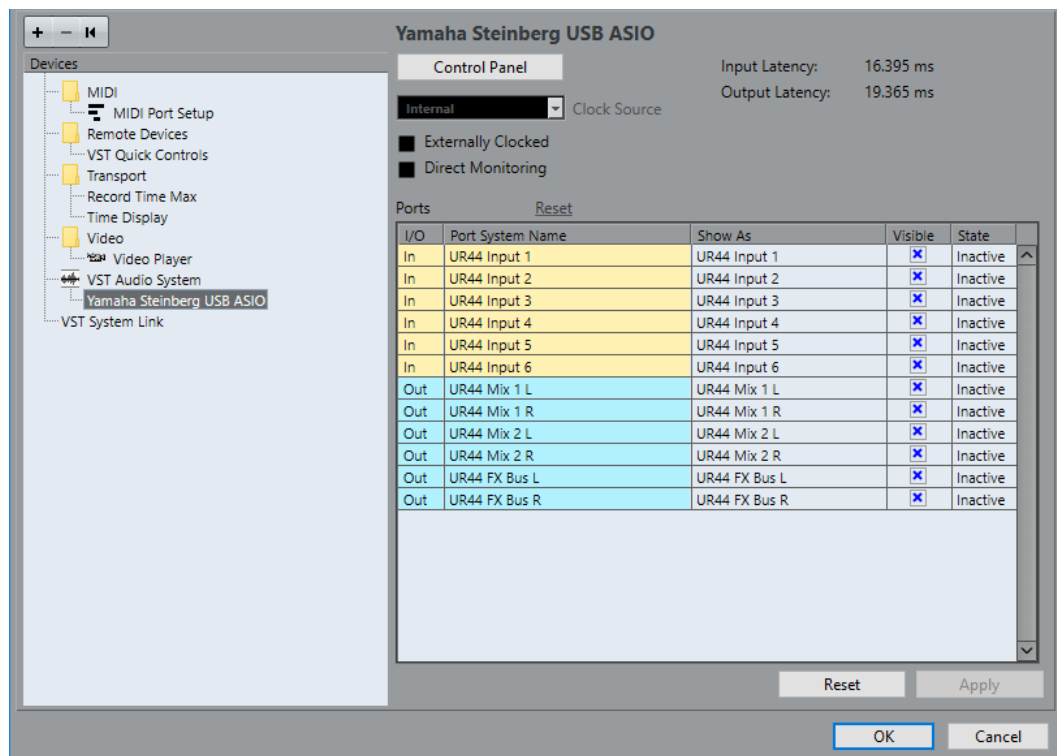
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Gestor de plug-ins VST](#) en la página 428

## Configuración del controlador ASIO

Esta sección le permite configurar su controlador ASIO.

- Para abrir la sección 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** en la línea de estado se resalta en un color diferente. Cubase acepta la discordancia de frecuencias de muestreo, y la reproducción es, por lo tanto, más rápida o más lenta.

## 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

[Configuración del controlador ASIO](#) en la página 14

## 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 21

## 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 174

[Monitorizar a través de Cubase](#) en la página 174

[Monitorización directa ASIO](#) en la página 175

## Configurar MIDI

### 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 especificar si un puerto MIDI se lista 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

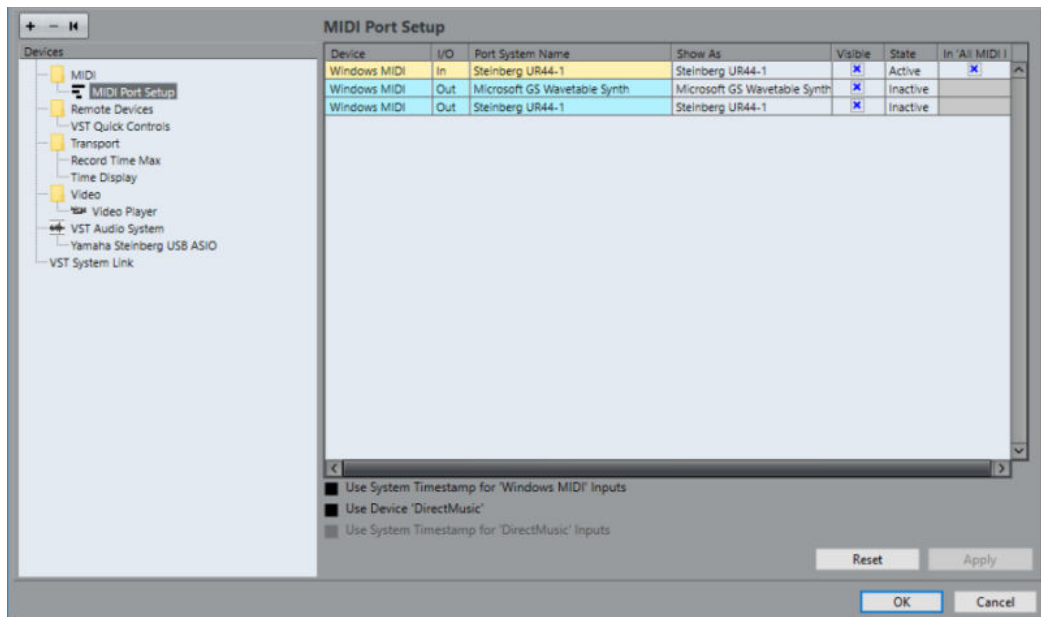
Cuando selecciona **All MIDI Inputs** en el menú **Enrutado de entrada** de una pista MIDI en el Inspector, la pista MIDI usa todas las entradas MIDI que especificó en el **Ajuste de puertos MIDI**.

## 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.

## **Conectar un sincronizador**

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 594

# 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.

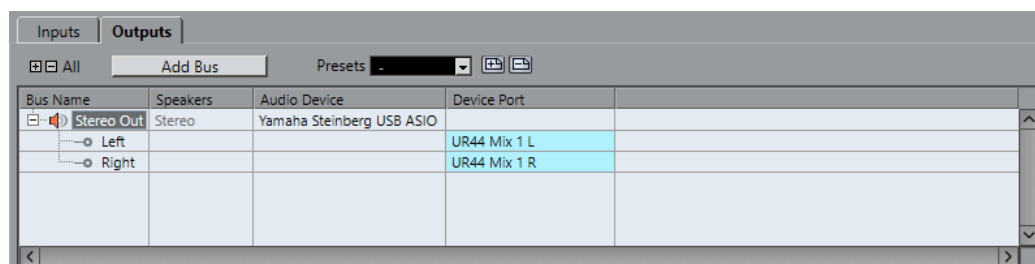
## Ventana Conexiones de audio

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 **Entrada** y **Salida** le permiten 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 guardar 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 71

## 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

### 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 21

## 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

#### 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.

## Acerca de la 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 23

## Editar las 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

---

### 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 la asignación de puertos de buses en la ventana **Conexiones de audio**.

- Para cambiar una asignación de puertos, haga clic en la columna **Puerto del dispositivo** de un bus y seleccione un nuevo puerto.
- Para asignar puertos diferentes a los buses seleccionados, abra el menú emergente **Puerto del dispositivo** de la primera entrada seleccionada, pulse **Mayús**, y seleccione un puerto del dispositivo.  
Todos los buses subsiguientes se conectarán automáticamente al siguiente puerto disponible.
- Para asignar el mismo puerto a todos los buses seleccionados, abra el menú emergente **Puerto del dispositivo** de 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.

- Para usar números incrementales, seleccione los buses que quiera renombrar e introduzca un nuevo nombre para uno de los buses, seguido de un número.  
Por ejemplo, si tiene 8 entradas que quiera nombrar como «Entr. 1, Entr. 2, ..., Entr. 8», seleccione todos los buses e introduzca el nombre Entr. 1 para el primer bus. Todos los demás buses se renombrarán automáticamente.
- Para usar letras del alfabeto, seleccione los buses que quiera renombrar e introduzca un nuevo nombre para uno de los buses, seguido de un espacio y una letra mayúscula.  
Por ejemplo, si tiene 3 canales FX seleccionados que quiera nombrar como «FX A, FX B, y FX C», seleccione todos los canales e introduzca el nombre FX A para el primero. Todos los demás canales se renombran automáticamente. La última letra que se puede usar es la Z. Si tiene más entradas seleccionadas que letras disponibles, se omiten las entradas restantes.



#### NOTA

Puede empezar a renombrar desde cualquier posición en la lista. El renombrado empieza desde el bus en el que editó el nombre, va bajando hasta abajo, y luego continúa desde arriba, y así hasta renombrar todos los buses seleccionados.

---

## Identificar asignaciones de puertos exclusivas

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 el 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 28

[Zona izquierda](#) en la página 38

[Zona inferior](#) en la página 44

[Zona derecha](#) en la página 49




[Barra de herramientas](#) en la página 29

## 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

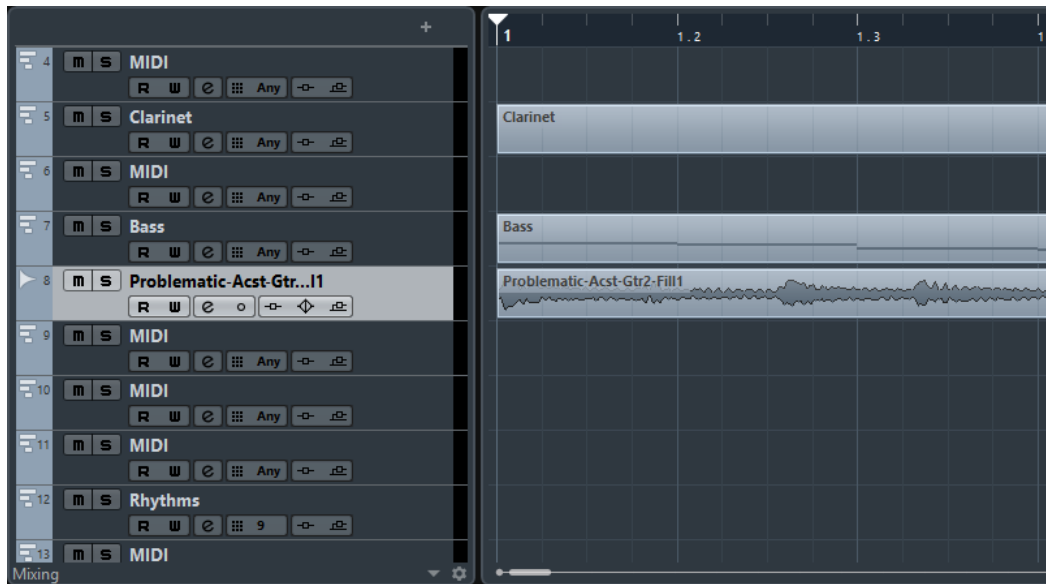
La zona de proyecto siempre se muestra.

---

## 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 el transporte de la zona de proyecto.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Lista de pistas](#) en la página 32
- [Visor de eventos](#) en la página 33
- [Regla](#) en la página 33
- [Línea de estado](#) en la página 34
- [Línea de información](#) en la página 35
- [Línea de vista global](#) en la página 36
- [Transporte](#) en la página 36

## Barra de herramientas

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

Este botón solo está disponible si hay más de un proyecto abierto.

Le permite activar un proyecto.

#### Historial del proyecto



Le permite deshacer/rehacer acciones en la ventana de **Proyecto**.

### Limitar compensación de retardo



Le permite minimizar los efectos de la latencia de la compensación de retardo.

### Separador izquierdo



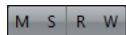
Le permite usar el separador izquierdo. Las herramientas que se colocan a la izquierda del separador se muestran siempre.

### Ventanas de medios y de MixConsole



Estos botones le permiten abrir o cerrar el **MediaBay**, la **Pool** y el **MixConsole**.

### Botones de estado



Estos botones muestran los estados de enmudecido, solo, escuchar, y automatización.

### Desplazamiento auto.



Mantiene el cursor del proyecto visible durante la reproducción.

### Botones de transporte



Muestra los controles de transporte principales.

### Estado de sinc. externa



Le permite activar/desactivar la sincronización externa y abrir el diálogo **Configuración de sincronización del proyecto**.

### Controles de arreglos



Muestra los controles de la pista de arreglos.

### Botones de herramientas



Muestra los botones de edición en la zona de proyecto.

### Menú color



Le permite definir los colores del proyecto.

### Desplazar



Le permite empujar o recortar eventos o partes.

### Fijar a punto de cruce cero



Si esta opción está activada, busca los cruces por cero cuando divide y redimensiona eventos de audio.

### Ajustar act./desact.



Le permite activar/desactivar el ajuste para restringir el movimiento horizontal y la colocación a ciertas posiciones.

### Tipo de ajuste



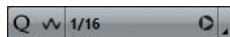
Le permite especificar a qué posiciones quiere que se ajusten los eventos.

### Tipo de rejilla



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

### Cuantizar



Le permite mover audio o MIDI grabado a posiciones musicales relevantes.

### Medidor de rendimiento del sistema



Muestra los medidores de tiempo de uso ASIO y carga de transferencia de disco duro.

### 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



Le permite mostrar u ocultar la zona izquierda, la zona inferior y la zona derecha de la ventana de **Proyecto**. El menú emergente **Configurar disposición de ventanas** le permite mostrar u ocultar la línea de estado, la línea de información, la línea de visión global y el **Transporte**.

### 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 31

[Tipos de ajuste](#) en la página 59

[Pista de arreglos \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 218

[Marcadores](#) en la página 228

[Automatización](#) en la página 405

[Sincronización](#) en la página 594

## 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.

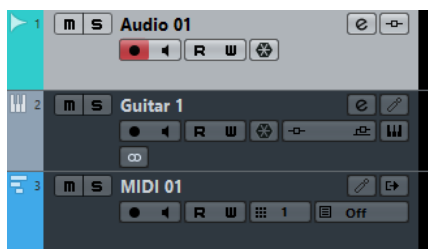


- Para activar la función de caja de herramientas, active **Caja de herramientas con clic derecho** en el diálogo de **Preferencias** (página **Opciones de edición—Herramientas**).
- Para abrir la caja de herramientas, haga clic derecho en el visor de eventos o en el editor. Si la opción **Caja de herramientas 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.
- Para cambiar el número de filas en las que se organizan las herramientas en la caja, mantenga el botón derecho del ratón presionado en la caja de herramientas hasta que el puntero pase a ser una flecha doble, y arrastre hacia abajo o hacia arriba.



## 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

[Ajustes de controles de pista](#) en la página 76

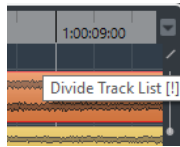
## Dividir la lista de pistas

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.

- Para dividir la lista de pistas, seleccione **Proyecto > Dividir lista de pistas**. También puede hacer clic en **Dividir lista de pistas**, en la esquina superior derecha de la ventana de **Proyecto**, debajo de la regla.

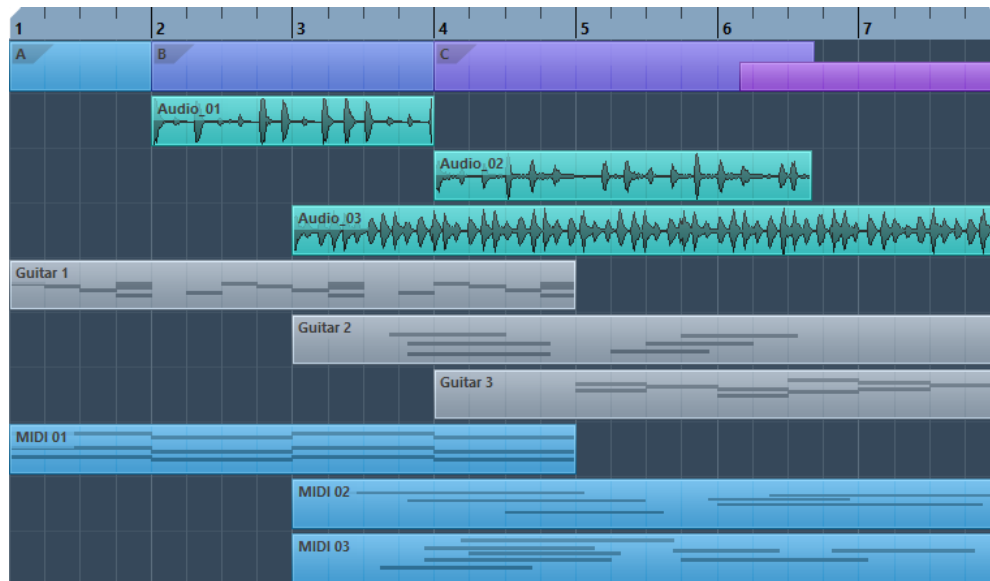


Las pistas de video, marcadores, o arreglos se mueven automáticamente a la lista de pistas superior. Todos los demás tipos de pistas se mueven a la lista de pistas inferior.

- 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**.

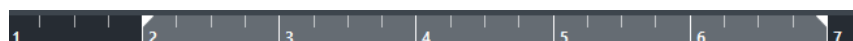
## Visor de eventos

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 el formato de visualización de forma global para todas las ventanas, use el menú emergente de formato de visualización primario en la barra de transporte, o mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y seleccione un formato de visualización en cualquier regla.

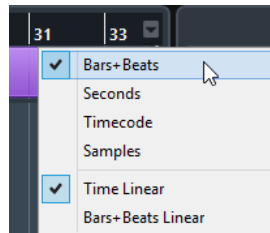
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Configuración de proyecto](#) en la página 67

## Formatos de visualización de la regla

Puede seleccionar un formato de visualización de la regla.

- Para seleccionar un nuevo formato de visualización para la regla, haga clic en el botón de flecha a la derecha de la regla y seleccione una opción en el menú emergente.



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

Compases, tiempos, 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

Horas, minutos, segundos, y milisegundos.

### Código de tiempo

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

Muestras.

### Lineal respecto al tiempo

Ajusta la regla lineal al tiempo.

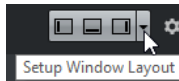
### Lineal respecto a Compases+Tiempos

Ajusta la regla lineal a compases y tiempos.

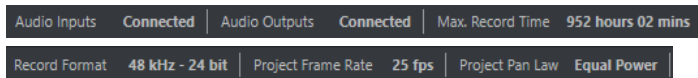
## Línea de estado

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**.

## 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**.



## Editar 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 **Línea de 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.

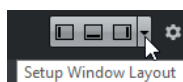
- Para hacer zoom en el visor de eventos horizontalmente, redimensione el rectángulo arrastrando sus bordes.
- Para navegar a otra sección del visor de eventos, arrastre el rectángulo hacia la izquierda o la derecha, o haga clic en la parte superior de la vista global.

## Transporte

El **Transporte** le permite ver todas las funciones de transporte en una zona fija e integrada de la ventana del **Proyecto**.



- Para activar el **Transporte**, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** y active **Transporte**.



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

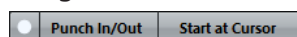
Están disponibles las siguientes opciones:

### Limitar compensación de retardo



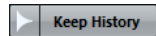
Le permite minimizar los efectos de la latencia de la compensación de retardo.

### Modos de grabación



Le permite determinar qué ocurre si hace clic en el botón **Grabar** durante una grabación MIDI o de audio.

### Modos de grabación de audio



Le permiten seleccionar lo que ocurre cuando graba sobre eventos de audio existentes.

### Modos de grabación MIDI



Le permiten seleccionar lo que ocurre cuando graba sobre partes MIDI existentes.

### Separador izquierdo



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

### Medidor de rendimiento del sistema



Muestra los medidores de tiempo de uso ASIO y carga de transferencia de disco duro.

### Localizadores



Le permite ir a las posiciones de los localizadores izquierdo y derecho, y también ajustar sus posiciones numéricamente.

### Puntos de punch



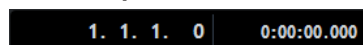
Le permite activar/desactivar **Punch in** y **Punch out**. Estos puntos determinan las posiciones de inicio y detención de la grabación.

### Transporte principal



Muestra los controles de transporte principales.

### Visores de tiempo



Muestran las opciones de visualización de tiempo.

### Pre-roll y post-roll



Le permite activar/desactivar pre-roll y post-roll, y ajustar los valores numéricamente.

### Tempo y tipo de compás



Le permite activar/desactivar la pista de tempo, y establecer el valor de tempo y el primer valor de tipo de compás numéricamente.

### Estado de sinc. externa



Le permite activar/desactivar la sincronización externa y abrir el diálogo **Configuración de sincronización del proyecto**.

### Claqueta y precuenta



Le permite activar/desactivar la claqueta del metrónomo y la claqueta del metrónomo en la precuenta.

### Separador derecho



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

### Actividad de entrada/salida



Le permite monitorizar las señales de entrada/salida MIDI, las señales de entrada/salida de audio y le permite controlar el nivel de salida.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Modos de grabación](#) en la página 173

[Modos de grabación de audio](#) en la página 178

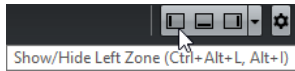
[Modos de grabación MIDI](#) en la página 184

[Divisor izquierdo/derecho de la barra de herramientas](#) en la página 31

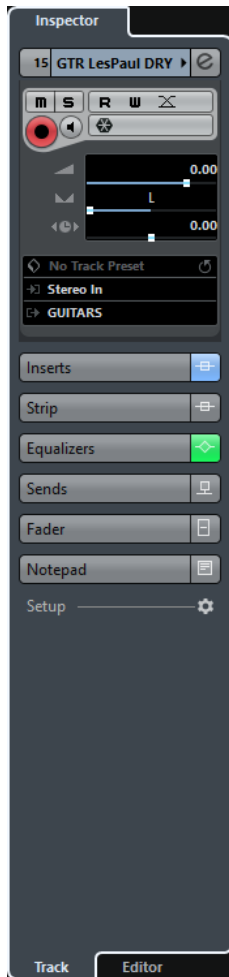
## Zona izquierda

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**.



La zona izquierda muestra el **Inspector**.



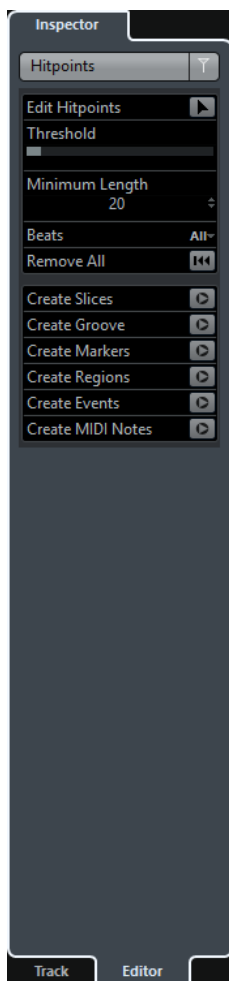
VÍNCULOS RELACIONADOS  
[Inspector](#) en la página 39

## 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.

La parte inferior de la zona izquierda tiene dos pestañas: **Pista** y **Editor**.

- Haga clic en la pestaña **Pista** para abrir el **Inspector** de **Pista** de la pista seleccionada.
- Haga clic en la pestaña **Editor** para abrir 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 40

[Abrir el inspector del editor](#) en la página 41


[Abrir el editor de la zona inferior](#) en la página 48

## Abrir el inspector de pista

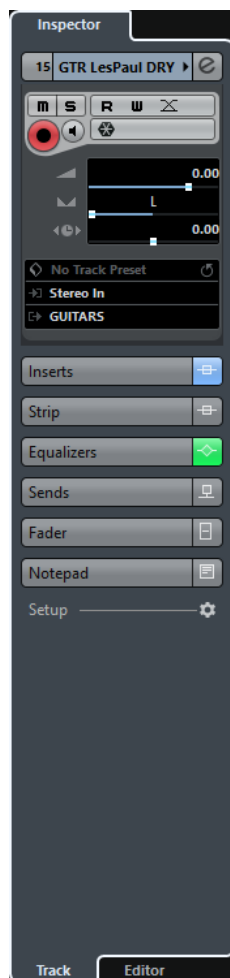
El **Inspector de Pista** muestra los controles y parámetros de la pista seleccionada en la lista de pistas.

---

#### 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.

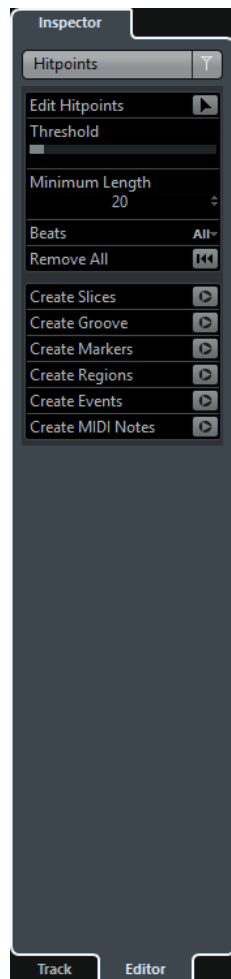
#### PRERREQUISITO

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 48

## 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.

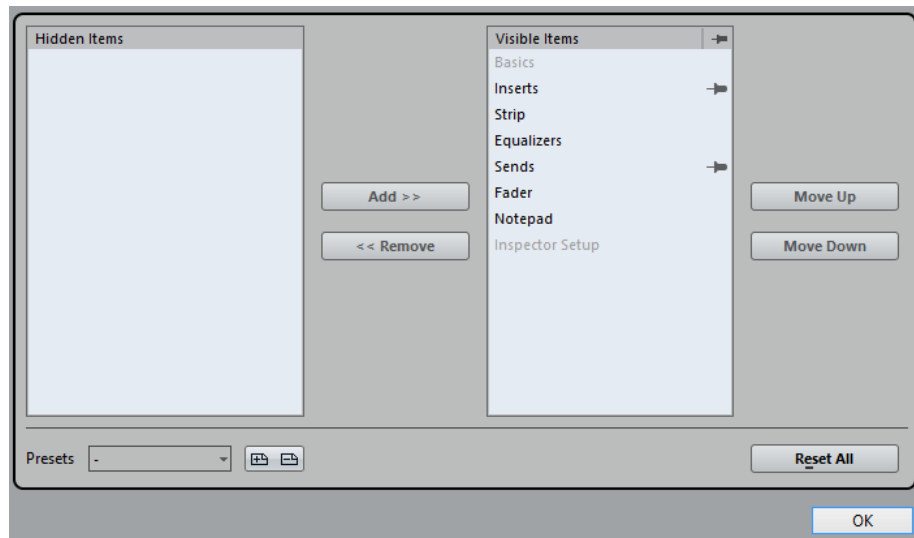
#### VÍNCULOS RELACIONADOS


- [Diálogo Ajustes del inspector](#) en la página 43
- [Inspector de pista de audio](#) en la página 78
- [Inspector de pista de instrumento](#) en la página 83
- [Inspector de pista MIDI](#) en la página 87
- [Inspector de la pista de muestreador](#) en la página 91
- [Inspector de la pista de arreglos](#) en la página 95
- [Inspector de la pista de marcadores](#) en la página 108
- [Inspector de la pista de video](#) en la página 110
- [Inspector del editor de teclas](#) en la página 485
- [Inspector del editor de percusión](#) en la página 527
- [Inspector del editor de muestras](#) en la página 314

## Diálogo 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 **Configurar**.

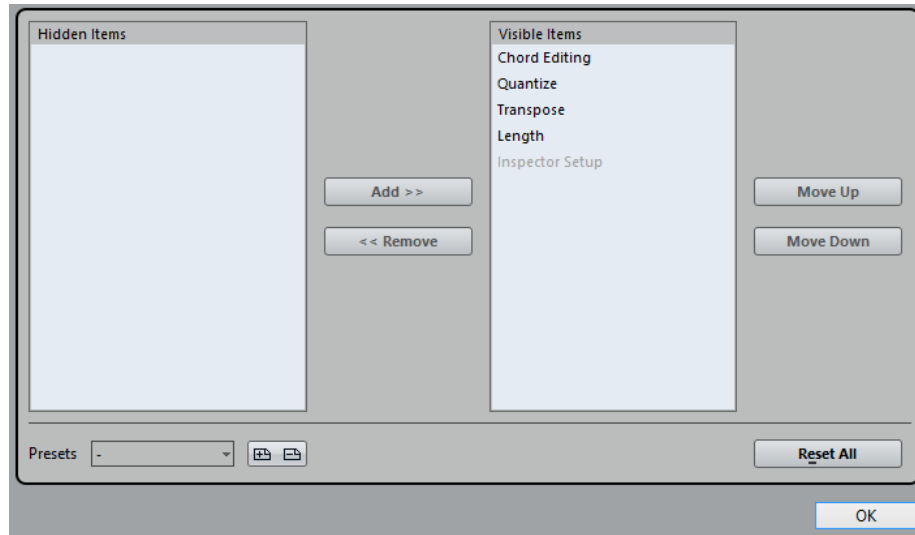


- Para abrir el diálogo **Configuración** de los ajustes del **Inspector** del **Editor**, haga clic en **Configurar inspector**  en el **Inspector** del **Editor** y en el menú emergente seleccione **Configurar**.

#### 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 el orden de un elemento en la lista de secciones visibles.

### Presets

Le permite guardar ajustes de secciones del **Inspector** como presets.

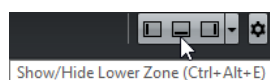
### Inicializar todo

Le permite restaurar todos los ajustes por defecto de las secciones del **Inspector**.

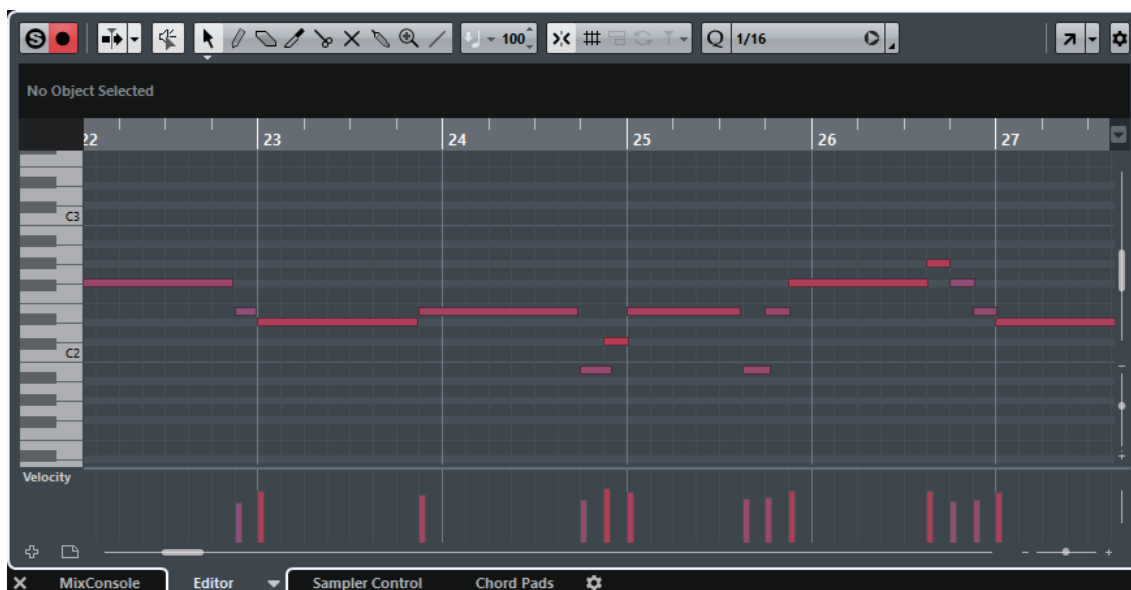
## Zona inferior

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.

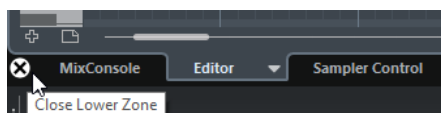
Para mostrar/ocultar la zona inferior, haga clic en **Mostrar/Ocultar zona inferior** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.



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 46

[Abrir MixConsole en la zona inferior](#) en la página 46

[Abrir el Control de muestreador \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 47

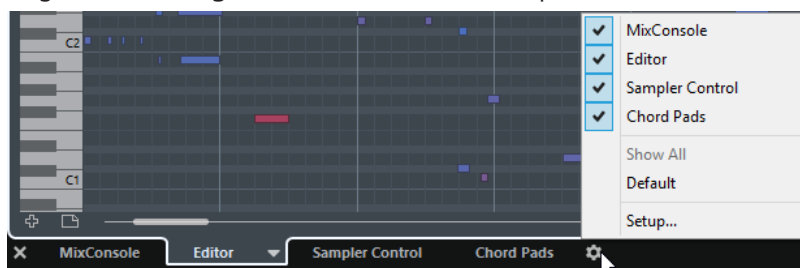
[Abrir el editor de la zona inferior](#) en la página 48

## 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 el orden de estas pestañas y puede ocultar las 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 de 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 de **Presets** de este diálogo también puede guardar un preset con su configuración de pestañas.

---

#### RESULTADO

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

## Abrir pads de acorde


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

#### PRERREQUISITO

La pestaña **Pads de acorde** está activada en la **Configuración de la zona inferior**.

---

#### 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 554


[Configurar la zona inferior](#) en la página 45

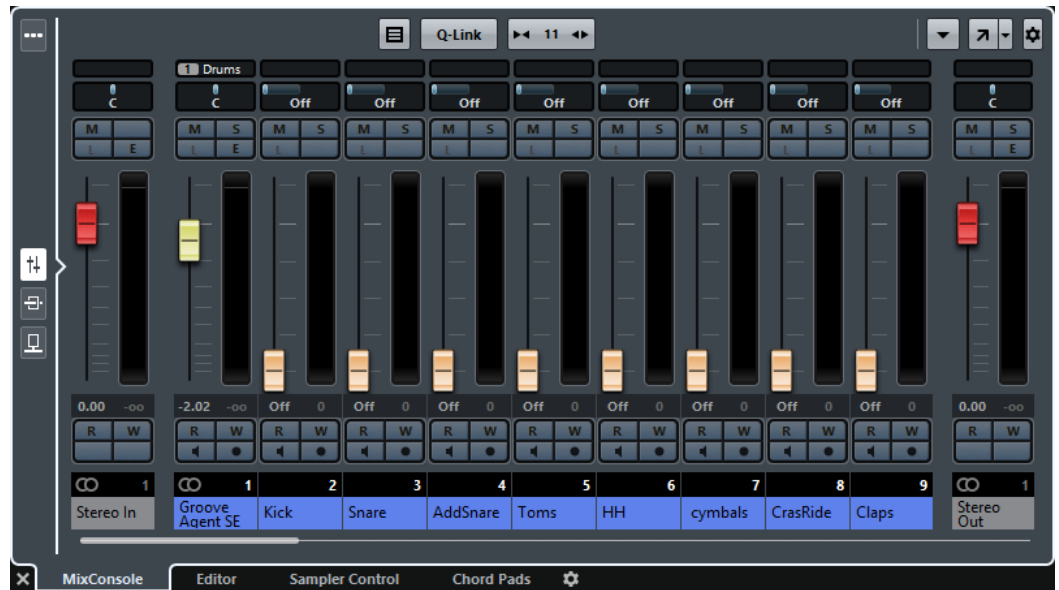
## Abrir MixConsole en la zona inferior

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 236

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

El **Control de muestreador** le permite visualizar 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

[Controlar la reproducción de muestras con pistas de muestreador \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 344

## 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 49



## 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. Para hacerlo, no es necesario que cambie 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.

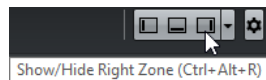
### NOTA

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

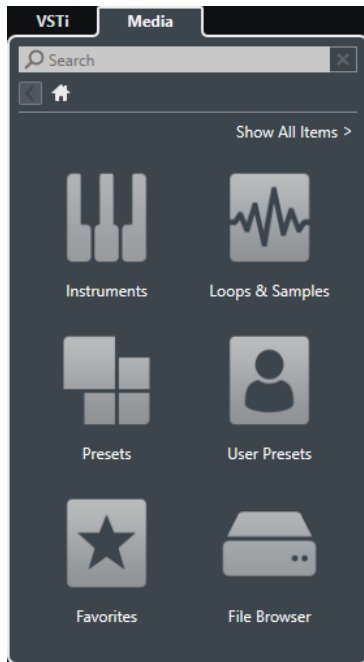
## Zona derecha

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 de la zona derecha haciendo clic derecho en el encabezado de una pestaña y activando/desactivando las opciones en el menú contextual.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS


[Rack VSTi en la zona derecha](#) en la página 50

[Rack de medios en la zona derecha](#) en la página 52

## 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

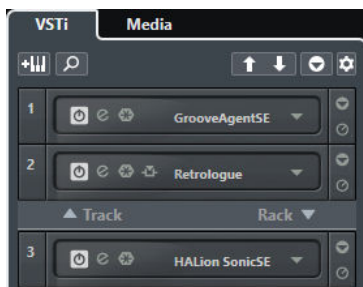
[Rack VSTi en la zona derecha](#) en la página 50

[Instrumentos VST](#) en la página 416

## Rack VSTi en la zona derecha

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



- 1 **Añadir instrumento de pista**  
Abre el diálogo **Añadir pista de instrumento** que le permite seleccionar un instrumento y añadir una pista de instrumento asociada a este instrumento.
- 2 **Buscar instrumentos**  
Abre un selector que le permite buscar un instrumento cargado.
- 3 **Ajustar foco por control remoto de controles rápidos VST al instrumento anterior/siguiente**  
Le permite ajustar el foco del control remoto al instrumento anterior/siguiente.
- 4 **Mostrar/Ocultar todos los controles rápidos VST**  
Muestra/Ocultar los controles rápidos por defecto para todos los instrumentos cargados.
- 5 **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 del 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 del Control Rápido VST obedece a la selección de pista.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Instrumentos VST \(no en Cubase LE\)](#) en la página 417

## Abrir el rack de medios en la zona derecha

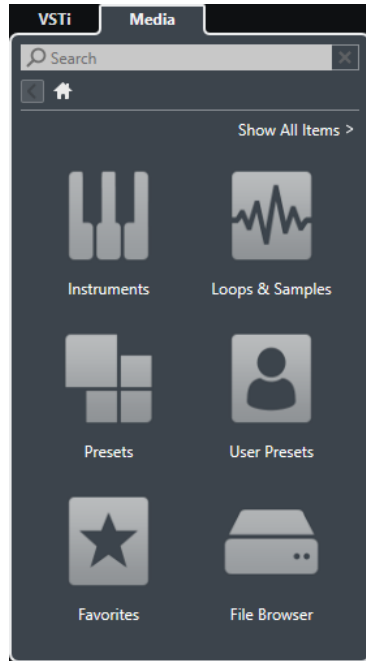
Puede abrir el rack de **Medios** en la zona derecha de la ventana del **Proyecto**. Esto le permite ver el contexto de sus pistas y eventos cuando arrastra eventos de audio, partes MIDI, presets o instrumentos a la ventana del **Proyecto**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Mostrar/Ocultar zona derecha** , en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, para activar la **Zona derecha**.

2. En la parte superior de la zona derecha, haga clic en la pestaña **Medios**.



---

#### RESULTADO

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

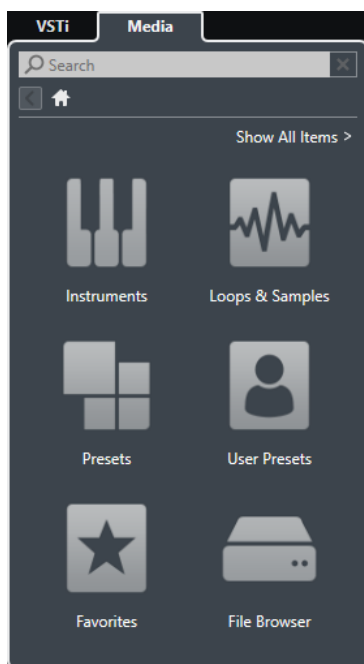
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Rack de medios en la zona derecha](#) en la página 52

[MediaBay](#) en la página 376

## Rack de medios en la zona derecha

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



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

#### **Instrumentos**

Muestra todos los instrumentos 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 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

[Sección Favoritos](#) en la página 386

[Rack de medios en la zona derecha \(no en Cubase LE\)](#) en la página 376

[MediaBay](#) en la página 376

## 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 28

[Zona izquierda](#) en la página 38

[Zona inferior](#) en la página 44  
[Zona derecha](#) en la página 49  
[Ventana de proyecto](#) en la página 27

## Activar foco en teclado para una zona

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

---

### PROCEDIMIENTO

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

### NOTA

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

---

### RESULTADO

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

### NOTA

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

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar los colores de la interfaz de usuario](#) en la página 643

## 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 55
- [Presets de zoom](#) en la página 56
- [Zoom en marcadores de ciclo](#) en la página 57
- [Historial de zoom](#) en la página 58
- [Tipos de rejilla](#) en la página 60

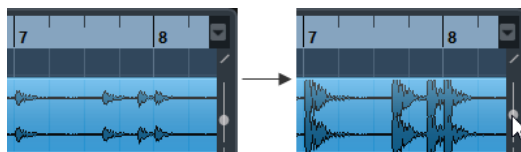
## Zoom en contenidos de audio

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 obtener una lectura aproximada del nivel de los eventos de audio visualizando sus formas de onda, haga zoom alejándose arrastrando el deslizador hacia abajo del todo de nuevo. 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:

**Alejar/Acercar zoom**

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**

Esta opción está disponible en el **Editor de muestras** y en algunos editores MIDI.

**Ampliar/Reducir zoom vertical**

Aumenta/Disminuye el zoom en un paso verticalmente.

**Aumentar/Reducir zoom en las pistas**

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

**Zoom en las pistas seleccionadas**

Aumenta el zoom verticalmente en las pistas seleccionadas y minimiza la altura de todas las otras.

**Deshacer/Rehacer zoom**

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

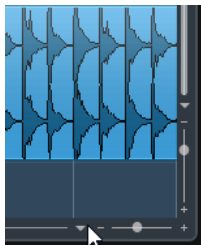
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Submenú Zoom](#) en la página 316

## Presets de zoom

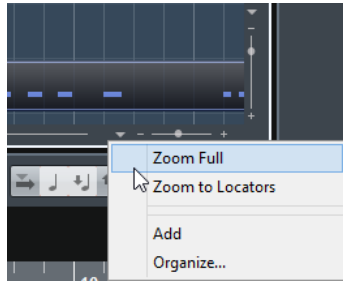
Puede crear presets de zoom que le permitan configurar diferentes ajustes de zoom. Por ejemplo, uno en el que todo el proyecto se muestre en la ventana de **Proyecto**, y otro con un alto factor de zoom para ver la edición detalladamente. El menú emergente **Presets de zoom** le permite seleccionar,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

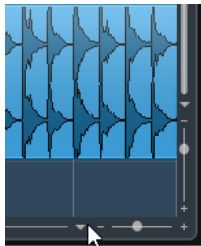
Los presets de zoom son globales a todos los proyectos. Están disponibles en todos los proyectos que abra o cree.

---

## Zoom en marcadores de ciclo

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

- Para hacer zoom en un marcador de ciclo, haga clic en el botón que está 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 de **Presets de zoom** lista todos los marcadores de ciclo que haya añadido al proyecto.

#### NOTA

Solo los marcadores de ciclo que haya creado en el proyecto actual están disponibles en el menú.

---

Si selecciona un marcador de ciclo, el visor de eventos se agrandará para cubrir el área del marcador.

No puede editar los marcadores de ciclo en el menú emergente de **Presets de zoom**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de marcadores](#) en la página 229

## 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 el icono **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.

---

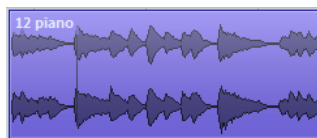
#### PROCEDIMIENTO

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 322

## Fijar a punto de cruce cero

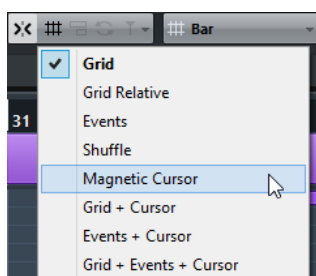
Al dividir y redimensionar eventos de audio, los cambios de amplitud súbitos pueden provocar chasquidos y clics. Para evitarlo, puede activar **Fijar a punto de cruce cero** para ajustarse a los puntos en los que la amplitud es cero.

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

## Tipos de ajuste

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

- Para seleccionar un tipo de ajuste, abra el menú emergente **Tipo de ajuste**.

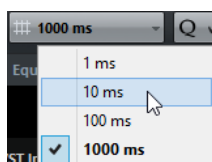


Están disponibles los siguientes tipos de ajuste:

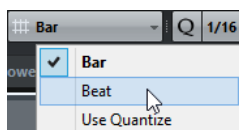
### Rejilla

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.



### Rejilla relativa

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, el ajuste se establece a **Rejilla relativa** 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, pasado el segundo evento, los dos eventos intercambiarán sus posiciones.



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

## Cursor magnético

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 magnético**.

## Eventos + Cursor

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

## Eventos + Rejilla + Cursor

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

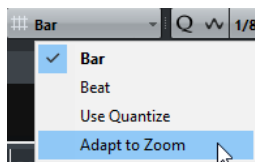
## Tipos de rejilla

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 seleccionar un tipo de rejilla, abra el menú emergente **Tipo de rejilla**.



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

### Compás

Ajusta la rejilla y la resolución de ajuste a compases.

### Tiempo

Ajusta la rejilla y la resolución de ajuste a tiempos.

### Usar cuantización

Ajusta la resolución de la rejilla y del 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 regla.

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

[Tipos de ajuste](#) en la página 59

[Zoom en la ventana de proyecto](#) en la página 54

[Formatos de visualización de la regla](#) en la página 34

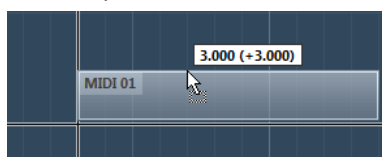
## Cursor con forma de cruz

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.



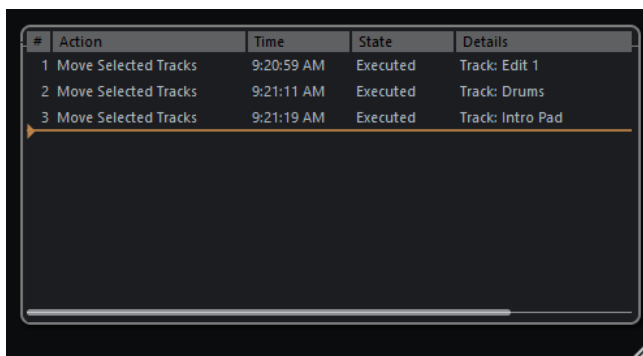
Cursor con forma de cruz al mover un evento.

- Cuando la herramienta **Seleccionar**, la herramienta de **Cortar**, o cualquier otra herramienta que haga uso de esta función esté seleccionada, el cursor en 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
1	Move Selected Tracks	9:20:59 AM	Executed	Track: Edit 1
2	Move Selected Tracks	9:21:11 AM	Executed	Track: Drums
3	Move Selected Tracks	9:21:19 AM	Executed	Track: Intro Pad

La columna **Acción** muestra el nombre de la acción mientras que la columna **Tiempo** le dice cuándo se realizó esta acción. En la columna **Detalles** se muestran más detalles. Aquí puede introducir nuevo texto haciendo doble clic en la columna.

- Para deshacer sus acciones, mueva la línea horizontal colorada hacia arriba hasta la posición deseada.  
Solo puede deshacer sus acciones en orden inverso, por ejemplo, la última acción realizada es la primera acción deshecha.
- Para rehacer una acción que fue deshecha previamente, mueva la línea hacia abajo de la lista.

### 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 287

## 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 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.

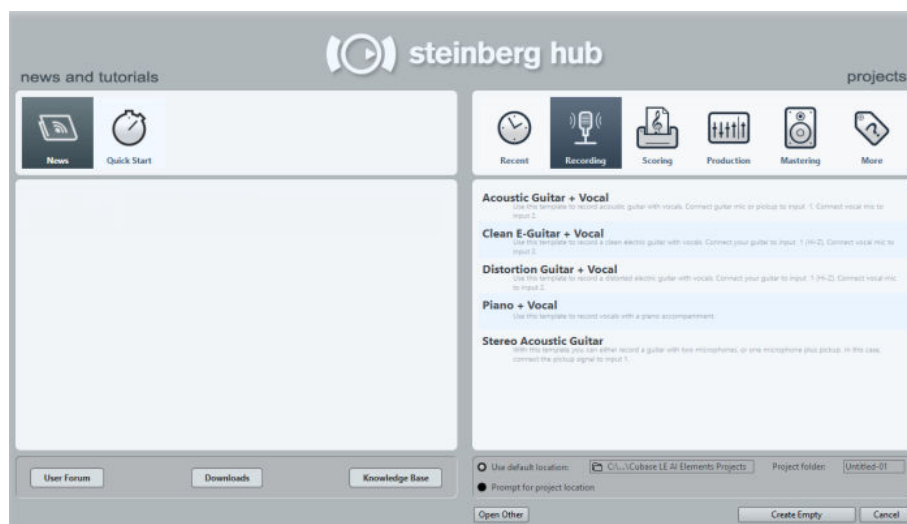
---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets de buses de entrada y salida](#) en la página 24

## Hub

Cuando arranca Cubase o crea nuevos proyectos usando el menú **Archivo**, se abre el **Hub**. El **Hub** le mantiene al día con la última información y le asiste a la hora de organizar sus proyectos. Consta de la sección **News and Tutorials** y de la sección **Projects**.



## 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

[Asistente de proyecto](#) en la página 65



## 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**.

## Asistente de proyecto

Cuando desactiva el **Hub** y crea nuevos proyectos, se abre el diálogo **Asistente de proyecto**. Este diálogo le ofrece las mismas funciones que la sección **Proyectos** en el **Hub**.

### 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**.

## Acerca de los 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

## Acerca de los 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).

## 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.

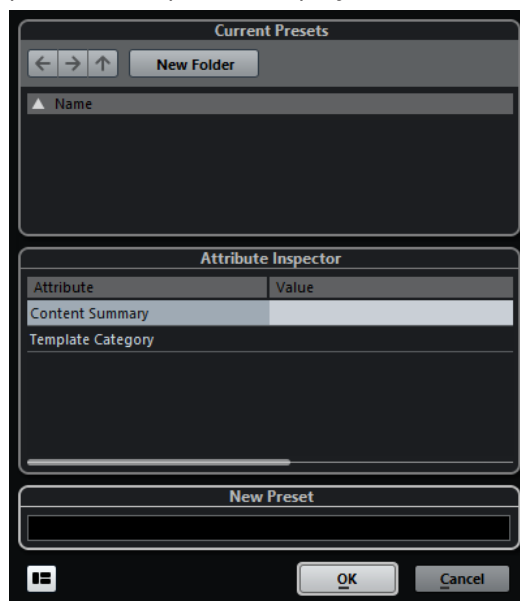
### PRERREQUISITO

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

---

### 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**).

Author  
Company

00:00:00:00 Start  
00:10:00:00 Length

30 fps Frame Rate Get From Video

Bars+Beats Display Format  
00:00:00:00 Display Offset  
0 Bar Offset

48,000 kHz Sample Rate  
32 bit float Bit Depth  
Wave File Record File Type  
Equal Power Stereo Pan Law  
+6 dB Volume Max

Classic (pure 3/5 equa) HMT Type  
100 HMT Depth

OK Cancel

### 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.

---

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**).

#### **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.

#### **Duración**

Le permite especificar la duración del proyecto.

#### **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 de video**

Le permite ajustar la velocidad de cuadro del proyecto a la velocidad de cuadro de un archivo de video importado.

#### **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.

#### **Desplazamiento 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 Inicio.

#### **Desplazamiento de compás**

Este ajuste solo se usa cuando 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 Inicio.

#### **Frecuencia de muestreo**

Le permite especificar la frecuencia de muestreo a la que 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 procesamiento** 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 procesamiento 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 procesamiento** 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. Están disponibles los siguientes tipos de archivos:

- **Archivo Wave**  
Este es el formato de archivo más común en la plataforma PC. Los archivos Wave tienen la extensión **.wav**.
- **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**.
- **Archivos Broadcast Wave**  
Este formato es, en términos de contenido de audio, idéntico a un archivo Wave normal. Los archivos Broadcast Wave pueden contener cadenas de texto incrustadas. Los archivos tienen la extensión **.wav**.
- **Archivos 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 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**.

#### 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 cuando archivo Wave grabado sea más grande que 4 GB.
- Puede configurar las cadenas incrustadas en el diálogo de **Preferencias**.

#### 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.

#### 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

[Sistema de audio VST](#) en la página 12

[Grabar - Audio](#) en la página 674

## 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.
- 

## 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

Para abrir un proyecto recientemente abierto, 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 22

## 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**.

## Acerca de la opción 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 **Numero máximo de archivos de backup**. 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.

Para guardar una nueva versión del proyecto activo, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **Archivo > Guardar una nueva versión**.
- Pulse **Ctrl/Cmd-Alt-S**.

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.

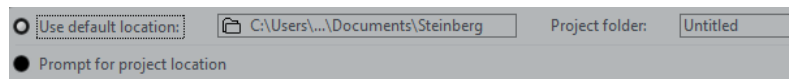
### PROCEDIMIENTO

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.



- Para crear un proyecto en la ubicación por defecto de proyectos, seleccione **Ubicación por defecto**.  
En el campo **Carpeta de proyecto** puede especificar 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.
- Para cambiar la ubicación de proyecto por defecto, haga clic en el campo de ruta. Se abre un diálogo que le permite especificar una nueva ubicación por defecto.
- Para crear el proyecto en una ubicación diferente, seleccione **Fijar otra ubicación**.  
En el diálogo que se abre, especifique una ubicación y una carpeta de proyecto.

## Crear 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.

## 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 archivar. 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 incluirá 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.

### Congelar procesado offline directo

Le permite congelar 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.

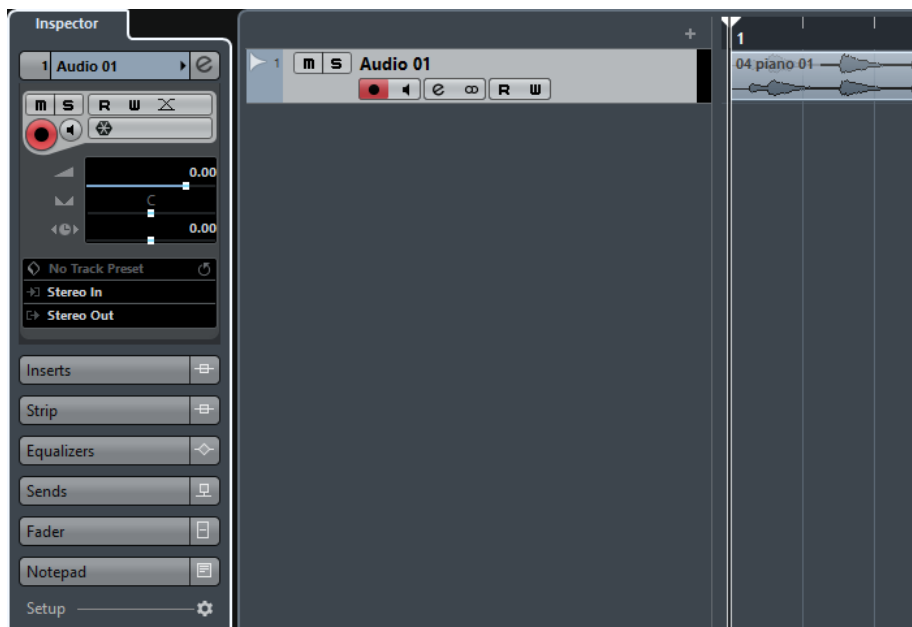
### No hacer copia de seguridad del video

Le permite excluir clips de video en la pista de video o en la Pool del proyecto actual.

# Pistas

Las pistas son los cimientos de su proyecto. Le permiten importar, añadir, grabar, y editar datos (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.

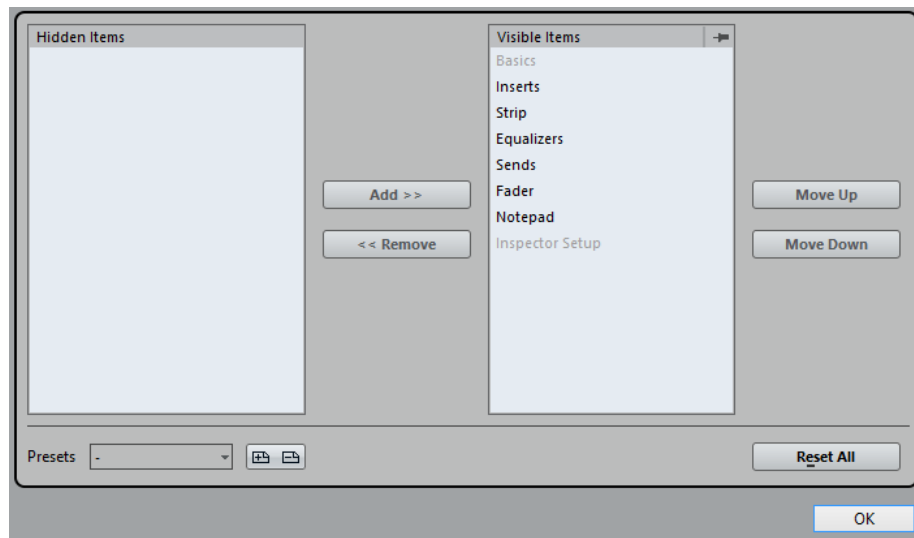


## Ajustes del inspector de pista

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 el orden de un elemento en la lista de secciones visibles.

### Presets

Le permite guardar ajustes de secciones del **Inspector** como presets.

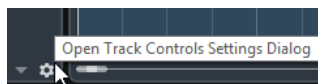
### Inicializar todo

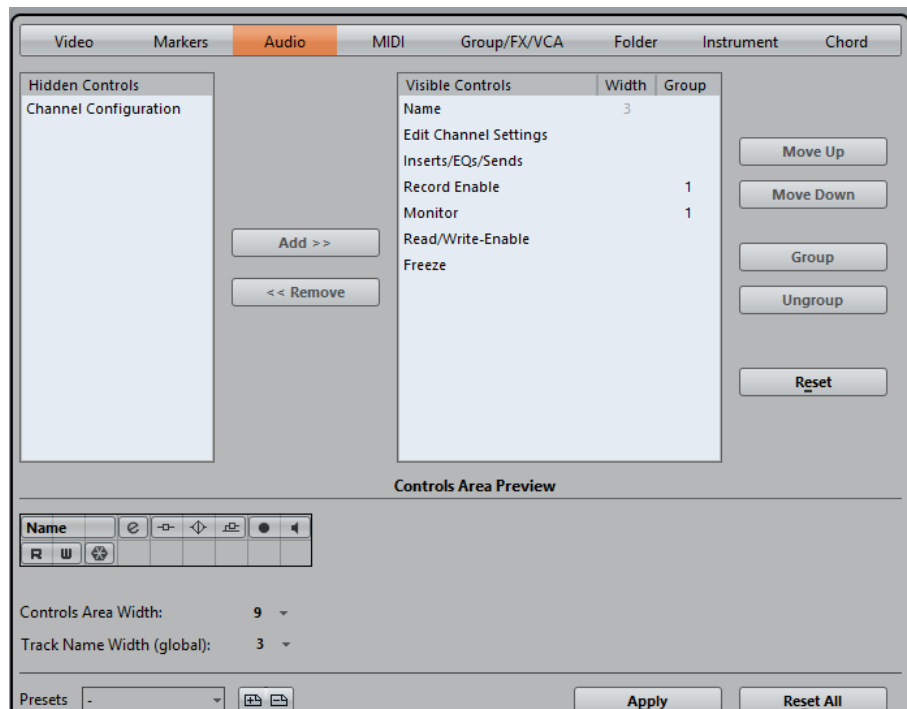
Le permite restaurar todos los ajustes por defecto de las secciones del **Inspector**.

## 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 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.

## Pista 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.

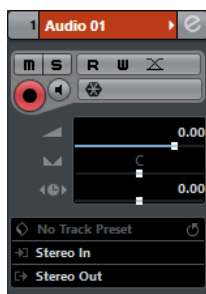
- Para añadir una pista de audio a su proyecto, seleccione **Proyecto > Añadir pista > Audio**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir pistas](#) en la página 111

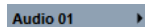
## Inspector de pista de audio

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.

### Edición



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 los fundidos automáticos



Abre un diálogo en el que puede hacer ajustes aparte de fundidos de audio 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 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

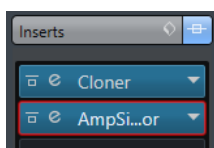


Le permite especificar el bus de salida de la pista.

## Secciones del Inspector de pistas de audio

Aparte de los ajustes de pista básicos que siempre se muestran, las pistas de audio ofrecen otras secciones en el Inspector. Estos se describen en las siguientes secciones.

### Inserciones



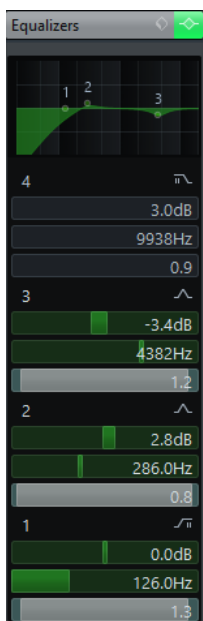
Le permite añadir efectos de inserción a la pista.

### Strip



Le permite configurar los módulos de channel strip.

### Ecuilibradores







### 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 señales de entrada a la salida seleccionada.

### Bypass inserción



Omite las inserciones de la pista.

### Bypass de EQ



Omite los ecualizadores de la pista.

### Bypass envío



Omite los envíos de la pista.

### Configuración de canal



Muestra la configuración de canal de la pista.

### Congelar canal



Abre el diálogo **Congelar canal - Opciones** que le permite ajustar el tiempo de **Duración de cola** en segundos.

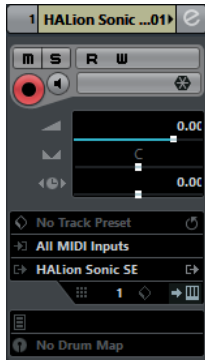
## Pistas de instrumento

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.

- Para añadir una pista de instrumento a su proyecto, seleccione **Proyecto > Añadir pista > Instrumento**.

## 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

HALion Sonic SE ▶

Haga clic una vez para mostrar/ocultar la sección de ajustes de pista básicos. Haga doble clic para renombrar la pista.

### Edición



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 audio



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



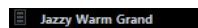
Este control solo está disponible si el instrumento tiene más de una salida. Le permite activar una o más salidas del instrumento.

### Editar instrumento



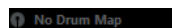
Le permite abrir el panel de instrumento.

### Programas



Le permite seleccionar un programa.

### Drum Map

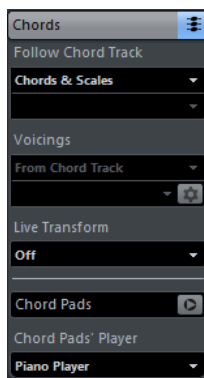


Le permite seleccionar un drum map para la pista.

## Secciones del Inspector de pistas de instrumento

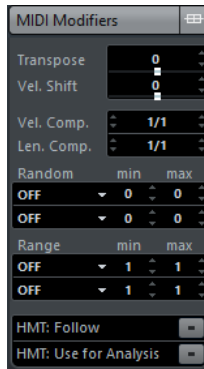
Aparte de los ajustes de pista básicos que siempre se muestran, las pistas de instrumento ofrecen otras secciones en el Inspector. Estos se describen en las siguientes secciones.

### Acordes



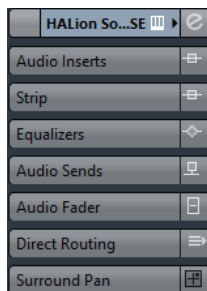
Le permite especificar cómo la pista sigue a la pista de acordes.

## Parámetros MIDI



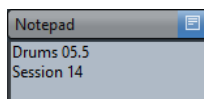
Le permite transponer o ajustar la velocidad de los eventos de la pista MIDI en tiempo real durante la reproducción.

## Sección de instrumento



Muestra los controles relacionados con audio, del instrumento.

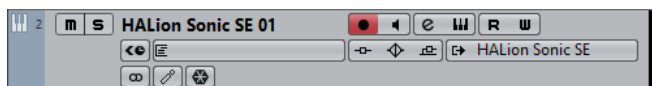
## Bloc de notas



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



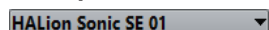
Enmudece la pista.

### 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**).

### Edición



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



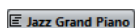
Le permite escribir la automatización de pista.

### 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 inserción



Omite las inserciones de la pista.

### Bypass de EQ



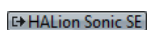
Omite los ecualizadores de la pista.

### Bypass envío



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 el diálogo **Congelar canal - Opciones** que le permite ajustar el tiempo de **Duración de cola** en segundos.

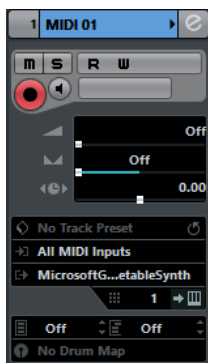
## Pistas MIDI

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.

- Para añadir una pista MIDI a su proyecto, seleccione **Proyecto > Añadir pista > MIDI**.

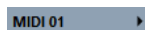
## Inspector de pista MIDI

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.

### Edición



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 MIDI



Le permite ajustar el volumen MIDI 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



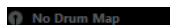
Le permite establecer un mensaje de selección de banco que se envía a su dispositivo MIDI.

### Selector de programa



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

### Drum Map



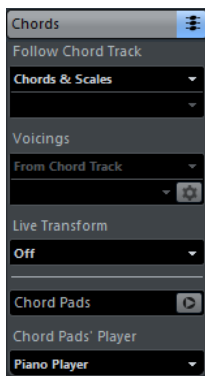


Le permite seleccionar un drum map para la pista.

## Secciones del Inspector de pistas MIDI

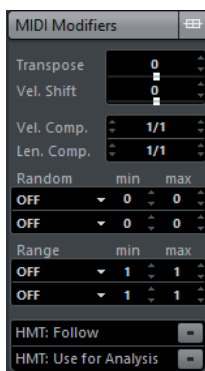
Aparte de los ajustes de pista básicos que siempre se muestran, las pistas MIDI ofrecen otras secciones en el Inspector. Estos se describen en las siguientes secciones.

### Acordes



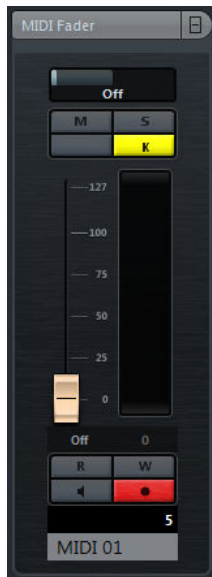
Le permite especificar cómo la pista sigue a la pista de acordes.

### Parámetros MIDI



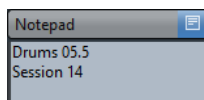
Le permite transponer o ajustar la velocidad de los eventos de la pista MIDI en tiempo real durante la reproducción.

## 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 clic una vez para mostrar/ocultar la sección de ajustes de pista básicos. 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



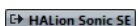
Le permite leer la automatización de pista.

### Escribir automatización



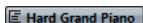
Le permite escribir la automatización de pista.

### Salida



Le permite especificar la salida de la pista.

### Programas



Le permite seleccionar un programa.

### Edición



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 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.

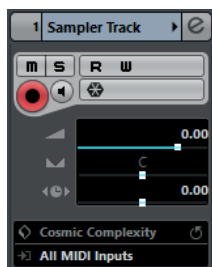
- Para añadir una pista de muestreador, seleccione **Proyecto > Añadir pista > Muestreador**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear pistas de muestreador](#) en la página 345

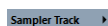
## Inspector de la pista de muestreador

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.

### Edición



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

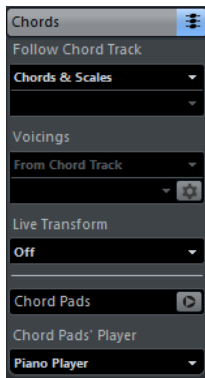


Le permite especificar el bus de entrada de la pista.

## Secciones del inspector de pistas de muestreador

Aparte de los ajustes de pista básicos que siempre se muestran, las pistas de muestreador ofrecen otras secciones en el inspector. Estos se describen en las siguientes secciones.

### 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 la pista MIDI en tiempo real durante la reproducción.



### 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 inserción



Omite las inserciones de la pista.

### Bypass de EQ



Omite los ecualizadores de la pista.

### Bypass envío



Omite los envíos de la pista.

### Congelar canal



Abre el diálogo **Congelar canal - Opciones** que le permite ajustar el tiempo de **Duración de cola** en segundos.

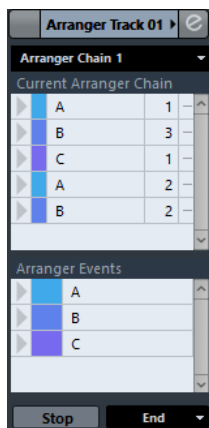
## Pista de arreglos

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, seleccione **Proyecto > Añadir pista > Arreglos**.

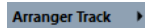
## Inspector de la pista de arreglos

El Inspector de la pista de arreglos muestra las listas de las cadenas de arreglos y los eventos de arreglos disponibles.



El Inspector de la pista de arreglos contiene los siguientes ajustes:

### Nombre de pista



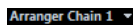
Haga doble clic para renombrar la pista.

### Edición



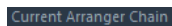
Abre el **Editor de arreglos**.

### Seleccionar cadena de arreglos activa + funciones



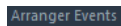
Le permite seleccionar la cadena de arreglos activa, renombrarla, crear una nueva, duplicarla o aplanarla.

### Cadena de arreglos actual



Muestra la cadena de arreglos actual.

### Eventos de arreglos



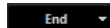
Lista todos los eventos de arreglos de su proyecto. Haga clic en la flecha de un evento de arreglo para reproducirlo e iniciar el modo de directo.

### Detener



Le permite detener el modo de directo.

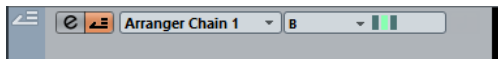
### Modo de salto



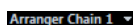
Le permite definir durante cuánto tiempo se reproduce el evento de arreglo activo antes de saltar al siguiente.

## Controles de la pista de arreglos

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



### Seleccionar cadena de arreglos activa



Le permite seleccionar la cadena de arreglos activa.

### Item actual/Repetición actual



Muestra qué evento de arreglo y qué repetición están activos.

### Activar modo arreglos



Le permite activar y desactivar el modo arreglos.

### Edición



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



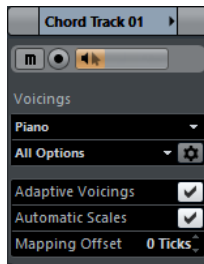
## Pista de acordes

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, seleccione **Proyecto > Añadir pista > Acorde**.

## Inspector de la pista de acordes

El inspector de la pista de acordes contiene varios 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.

### Enmudecer



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



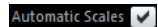
Le permite configurar sus propios parámetros de voicings para un esquema de voicing específico.

### Voicings adaptativos

Adaptive Voicings

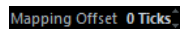
Si esta opción está activada, los voicings se establecerán automáticamente.

### Escalas automáticas



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

### Desplazamiento

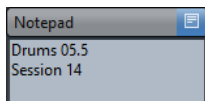


Le permite especificar un valor de desplazamiento para asegurarse de que los eventos de acorde también afectan a las notas MIDI que se han disparado demasiado pronto (introduzca un valor negativo) o demasiado tarde (introduzca un valor positivo).

## Secciones del Inspector de la pista de acordes

Aparte de los ajustes de pista básicos que siempre se muestran, la pista de acordes ofrece otras secciones en el Inspector. Estos se describen en las siguientes secciones.

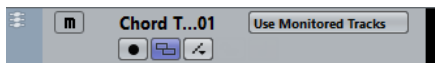
### Bloc de notas



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.



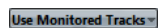
La lista de pistas de pistas de acordes contiene los siguientes controles:

#### Enmudecer



Enmudece la pista.

#### Seleccionar pista para la escucha



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

#### Habilitar grabación



Le permite grabar eventos de acorde.

#### Resolver conflictos de visualización



Le permite mostrar todos los eventos de acorde en la pista de forma adecuada, incluso en niveles bajos de zoom horizontal.

#### Mostrar escalas



Le permite mostrar el carril de escalas en la parte inferior de la pista de acordes.

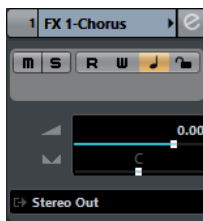
## Pistas de canal FX

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.

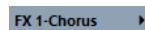
- Para añadir una pista de canal de FX a su proyecto, seleccione **Proyecto > Añadir pista > Canal FX**.

## 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.

### Edición



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

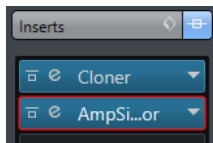


Le permite especificar el bus de salida de la pista.

## Secciones del Inspector de pista de canal FX

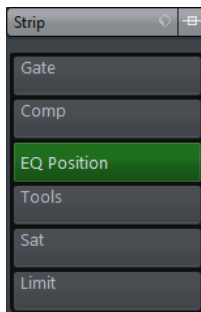
Aparte de los ajustes de pista básicos que siempre se muestran, las pistas de canal FX ofrecen otras secciones en el Inspector. Estos se describen en las siguientes secciones.

### Inserciones



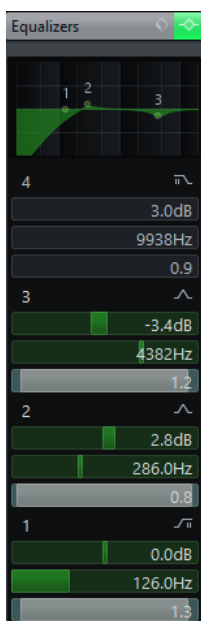
Le permite añadir efectos de inserción a la pista.

### Strip



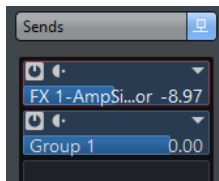
Le permite configurar los módulos de channel strip.

### Ecuadores



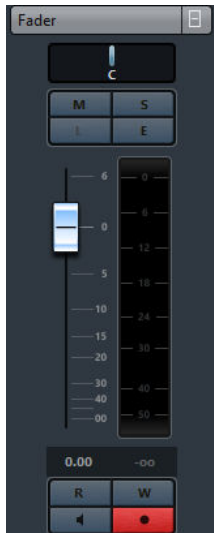
Le permite ajustar los EQs de la pista. Puede tener hasta cuatro bandas de ecualización para cada pista.

## Envíos



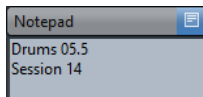
Le permite enrutar la pista a uno o varios canales de FX.

## Fader



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

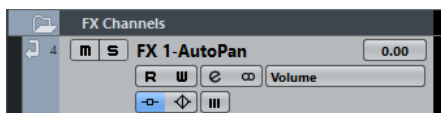
## Bloc de notas



Le permite introducir notas acerca de la pista.

## Controles de pista de canal 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 clic una vez para mostrar/ocultar la sección de ajustes de pista básicos. Haga doble clic para renombrar la pista.

### Edición



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



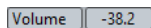
Le permite escribir la automatización de pista.

### Enmudecer automatización



Desactiva la función de leer automatización del parámetro seleccionado.

### Parámetro de automatización



Le permite seleccionar un parámetro para la automatización.

### Bypass inserción



Omite las inserciones de la pista.

### Bypass de EQ



Omite los ecualizadores de la pista.

### Bypass envío



Omite los envíos de la pista.

### Configuración de canal



Muestra la configuración de canal de la pista.

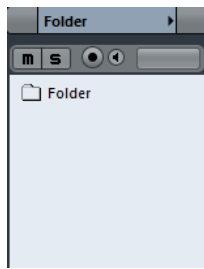
## Pista de carpeta

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.

- Para añadir una pista de carpeta a su proyecto, seleccione **Proyecto > Añadir pista > Carpeta**.

## 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.

### Enmudecer



Enmudece la pista.

### Solo



Pone la pista en modo solo.

### Habilitar grabación



Activa la pista para la grabación.

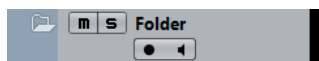
### Monitor



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

Muestra/oculta las pistas en la carpeta. Las pistas ocultas 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.

## Pista 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.

- Para añadir una pista de canal de grupo a su proyecto, seleccione **Proyecto > Añadir pista > Canal de grupo**.

## Inspector de pista 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.

### Edición



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

### Enmudecer automatización



Desactiva la función de leer automatización del parámetro seleccionado.

### 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 de la pista.

### Pan



Le permite ajustar el panorama de la pista.

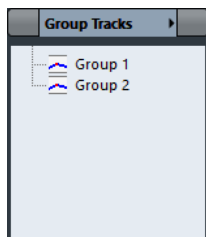
### Enrutado de salida



Le permite especificar el bus de salida de la pista.

### NOTA

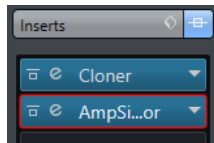
Cuando selecciona la pista de carpeta de grupo en su lugar, el Inspector muestra la carpeta y los canales de grupo que contiene. Puede hacer clic sobre uno de los canales de grupo mostrados en la carpeta, para que el Inspector muestre los ajustes de ese canal de grupo.



## Secciones del Inspector de pista de canal de grupo

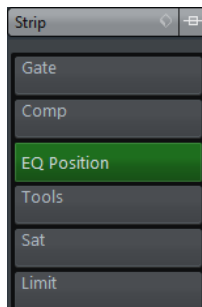
Aparte de los ajustes de pista básicos que siempre se muestran, las pistas de canal de grupo ofrecen otras secciones en el Inspector. Estos se describen en las siguientes secciones.

### Inserciones



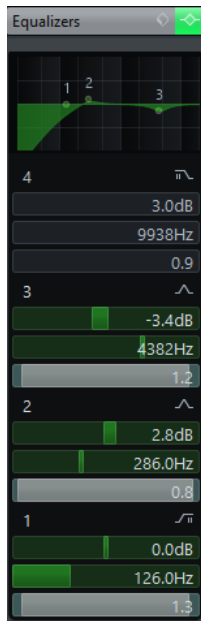
Le permite añadir efectos de inserción a la pista.

### Strip



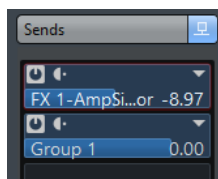
Le permite configurar los módulos de channel strip.

## Ecuadores



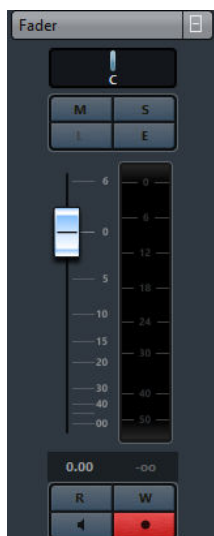
Le permite ajustar los EQs de la pista. Puede tener hasta cuatro bandas de ecualización para cada pista.

## Envíos



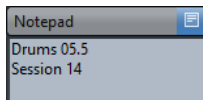
Le permite enrutar la pista a uno o varios canales de FX.

## Fader



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

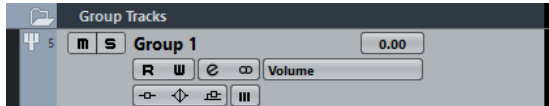
## Bloc de notas



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.

### Edición



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



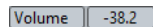
Le permite escribir la automatización de pista.

### Enmudecer automatización



Desactiva la función de leer automatización del parámetro seleccionado.

### Parámetro de automatización



Le permite seleccionar un parámetro para la automatización.

### Bypass inserción



Omite las inserciones de la pista.

### Bypass de EQ



Omite los ecualizadores de la pista.

### Bypass envío



Omite los envíos de la pista.

### Configuración de canal



Muestra la configuración de canal de la pista.

## Pista de marcadores

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

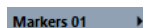
- Para añadir la pista de marcadores a su proyecto, seleccione **Proyecto > Añadir pista > Marcador**.

## Inspector de la pista de marcadores

El inspector de la pista de marcadores muestra la lista de marcadores.

ID	Position
[1]	1. 1. 1. 0
> 1	7. 1. 1. 0
2	8. 1. 1. 0
3	9. 1. 1. 0

### Nombre de pista



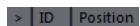
Haga doble clic para renombrar la pista.

### Editar



Abre la ventana de **Marcadores**.

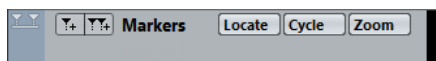
### Atributos de marcadores



Muestra los marcadores, sus IDs, y 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 regla

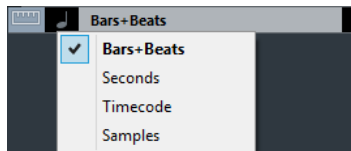
Puede usar pistas de regla para mostrar varias reglas con diferentes formatos de visualización de la línea de tiempo. Esto es completamente independiente de la regla principal, así como también de las reglas y los visores de posición de las demás ventanas.

- Para añadir una pista de regla a su proyecto, seleccione **Proyecto > Añadir pista > Regla**.

## 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 derecho en la regla para abrir el menú emergente de formato de visualización.



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, use 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**.

---

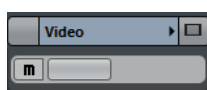
## Pista de video

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, seleccione **Proyecto > Añadir pista > Video**.

## Inspector de la pista de video

El inspector de la pista de video contiene varios parámetros para controlar la pista de video.



### Enmudecer pista de video

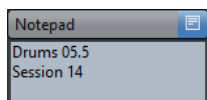


Enmudece la pista.

### Secciones del inspector de la pista de video

Aparte de los ajustes de pista básicos que siempre se muestran, la pista de video ofrece otra sección en el Inspector. Esto se describe en la siguiente sección.

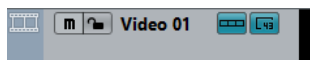
### Bloc de notas



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

## Añadir pistas

Puede añadir pistas a través del menú **Proyecto**, el menú contextual, o arrastrando archivos desde el **MediaBay**. Las pistas se pueden añadir con o sin presets de pista.

## Diálogo Añadir pista

Se abre el diálogo **Añadir pista** cuando añade pistas de audio, pistas MIDI, pistas de canales de grupo/FX o pistas de instrumento. Las opciones disponibles dependen del tipo de la pista.

### Explorar

Expande el diálogo y le permite seleccionar un preset de pista para la pista.

### Número

Le permite introducir el número de pistas que quiere añadir.

### Efecto

Le permite añadir un efecto de envío a la pista.

### Configuración

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

### Altavoces

Muestra los nombres de altavoces según la configuración de pista.

### Nombre de pista

Le permite especificar un nombre de pista.

### Añadir pista

Añade la pista y cierra el diálogo.

## Añadir pistas a través del menú Proyecto

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto > Añadir pista**.
  2. Seleccione una pista de un tipo específico.
  3. En el diálogo **Añadir pista**, edite las opciones para añadir la pista.
  4. Haga clic en **Añadir pista**.
- 

### RESULTADO

Las nuevas pistas se añaden al proyecto debajo de la pista seleccionada.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Añadir pista](#) en la página 111

## Añadir pistas basadas en presets de pista

Puede añadir pistas basadas en presets de pista. Los presets de pista contienen ajustes de sonido y de canal.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto > Añadir pista**.
2. Seleccione **Usando preset de pista**.  
También puede hacer clic derecho en la lista de pistas y seleccionar **Añadir pista 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 **Añadir pista**.

---

#### RESULTADO

Las nuevas pistas se añaden al proyecto debajo de la pista seleccionada.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS


[Diálogo Añadir pista](#) en la página 111

[Presets de pista](#) en la página 122

## 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

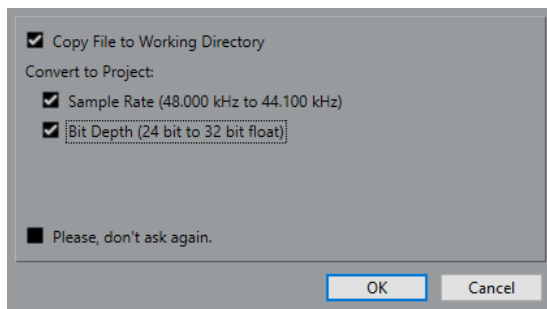
[MediaBay](#) en la página 376

[Rack de medios en la zona derecha \(no en Cubase LE\)](#) en la página 376

[Diálogo Opciones de importación](#) en la página 113



## Diálogo Opciones de importación



### 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 y copiar al proyecto si es necesario

Convierte el archivo importado si la frecuencia de muestreo o 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 archivo 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 tiempo y de tipo de compás del **Editor de la pista de tiempo** o, si la pista de tiempo está desactivada en la barra de **Transporte**, el tiempo 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.

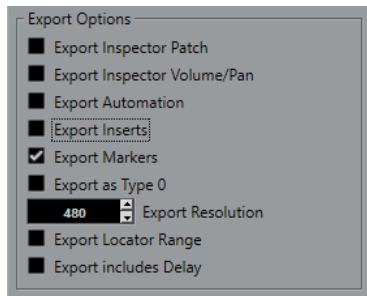
---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Opciones de exportación de archivos MIDI](#) en la página 114
- [Fusionar eventos MIDI en una nueva parte](#) en la página 461

## 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.



### Exportar la configuración de patch del inspector

Si esta opción está activada, los ajustes del patch MIDI del Inspector – Seleccionar Banco y Cambio de programa (usados para seleccionar sonidos en el instrumento MIDI conectado) se incluyen como eventos MIDI Bank Select y Program Change en el archivo MIDI.

### Exportar la configuración de volumen/pan del inspector

Si esta opción está activada, los ajustes de Volumen y Pan realizados en el **Inspector** son incluidos como eventos MIDI Volume y MIDI Pan en el archivo MIDI.

### Exportar automatización

Si esta opción está activada, los datos de automatización (tal como se oyen durante la reproducción) se convierten a eventos de controlador MIDI y se incluyen en el archivo MIDI. Solo Cubase Elements: Esto también incluye la automatización grabada con el plug-in **MIDI Control**.

Tenga en cuenta que si se ha grabado un controlador continuo (CC7, por ejemplo) pero el botón Leer está desactivado en la pista de automatización (es decir, la automatización está desactivada para este parámetro), solo se exportarán los datos de partes para este controlador.

Si esta opción está desactivada y el botón Leer automatización está activado, no se exportarán los controladores continuos. Si el botón Leer está desactivado, se exportan los datos de controlador de la parte MIDI (ahora se considerarán como si fueran datos de parte «normales»).

Se recomienda activar la opción «Exportar automatización».

### Exportar inserciones

Si esta opción está activada, se incluirá en el archivo MIDI cualquier modificador MIDI que haya añadido.

### Exportar marcadores

Si esta opción está activada, cualquier marcador que haya añadido se incluirá en el archivo MIDI como evento de marcador estándar de archivo MIDI (Standard MIDI File Marker).

### Exportar como Tipo 0

Si esta opción está activada, el archivo MIDI será del tipo 0 (todos los datos en una única pista, pero en diferentes canales MIDI). Si no marca esta opción, el archivo MIDI será de tipo 1 (datos en pistas separadas). El tipo a elegir depende de lo que quiera hacer con el archivo MIDI (en qué aplicación o secuenciador se van a usar).

### Resolución de exportación

Puede especificar una resolución MIDI entre 24 y 960 para 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

Si esta opción está activada, solo se exportará el rango entre el localizador izquierdo y derecho.

#### Incluir Delay al exportar

Si esta opción está activada, cualquier ajuste de retardo que haya hecho en el **Inspector** se incluirá en el archivo MIDI.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Automatización](#) en la página 405

[Marcadores](#) en la página 228

[Parámetros de pista MIDI](#) en la página 447

[Fusionar eventos MIDI en una nueva parte](#) en la página 461

[Opciones de exportación](#) en la página 669

## Eliminar pistas

Puede eliminar las pistas vacías o seleccionadas de la lista de pistas.

- Para eliminar las pistas seleccionadas, seleccione **Proyecto > Eliminar pistas seleccionadas** o haga clic derecho en la pista que quiera eliminar, y en el menú contextual seleccione **Eliminar pistas seleccionadas**.

#### NOTA

Si suprime pistas que no están vacías, se muestra un mensaje de aviso. 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**).

- Para eliminar pistas vacías, 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

#### 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**.

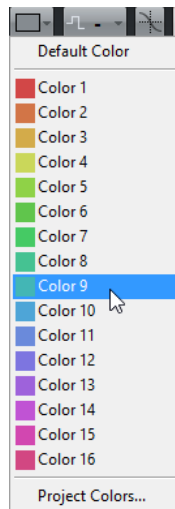
#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

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.

## Colorear pistas

Todas las nuevas pistas se asignan automáticamente a un color según los ajustes del **Modo de asignación automática de colores**. Sin embargo, puede cambiar el color de la pista manualmente.

- Para cambiar el color de la pista seleccionada, use el menú emergente **Seleccionar colores** en la barra de herramientas.



- También puede usar el Selector de color de pista. En el **Inspector**, haga clic en la flecha de la derecha del nombre de pista y seleccione un color.



En la lista de pistas, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en el área de la izquierda y seleccione un color.



- Para controlar qué colores se usan en las nuevas pistas, edite los ajustes **Modo de asignación automática de colores** en el diálogo **Preferencias** (página **Visualización de eventos—Pistas**).

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Modo de asignación automática de colores](#) en la página 644

## 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 117

## 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 la imagen seleccionada de la biblioteca de usuario.

#### **Reinicializar imagen actual**

Elimina la imagen de la pista/canal seleccionado.

#### **Mostrar/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 de pista**. Haga clic en el rectángulo para cambiar el 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

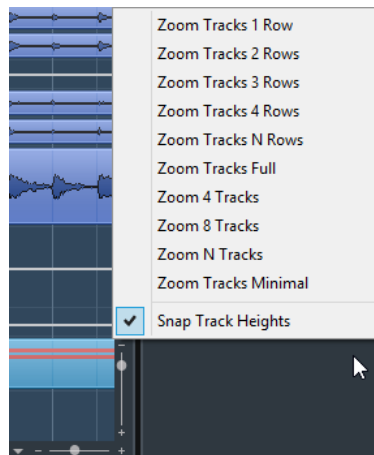
[Menú zoom de la pista](#) en la página 118

[Ajustes de controles de pista](#) en la página 76

## **Menú zoom de la 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 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

- 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 657

[Desplazar hasta la pista seleccionada](#) en la página 661

[Seleccionar canal/pista si Solo está activado](#) en la página 661

[Seleccionar canal/pista si ventana de Configuraciones de canal está abierta](#) en la página 661

## 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 – el evento/parte seleccionado actualmente en la ventana de **Proyecto** no se cambiará.

## 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 crear una carpeta de pista, abra el menú **Proyecto** y en el submenú **Añadir pista** seleccione **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 se solapan dos o más eventos, solo oírás uno de ellos: el que realmente esté visible.

Si tiene una pista con eventos/regiones solapadas (apiladas), use uno de los siguientes métodos para seleccionar el evento/región que se reproduce:

- Abra el menú contextual del evento de audio en el visor de eventos y seleccione el evento o región deseado del submenú **Al frente** o **Ajustar a la región**.  
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.
- Use la manecilla del medio de un evento apilado y seleccione una entrada del menú emergente que aparece.

## Cómo se muestran los 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**  
Si esta opción está activada, siempre se muestran los bloques de datos o los detalles de eventos.
  - **Nunca mostrar datos**  
Si esta opción está activada, no se muestra nada.
  - **Ocultar datos al expandir**  
Si esta opción está activada, el visor de eventos se oculta cuando abre pistas de carpeta.
  - **Mostrar detalles de eventos**

Si esta opción está activada, se muestran los detalles de eventos. Si esta opción está desactivada, se muestran los 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**.

## 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 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 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

## 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.

## 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

## 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.

---

## 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 Track Presets. Se guardan en subcarpetas por defecto nombradas según sus tipos de pista: audio, MIDI, instrumento, y multi.

## 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 124

## Aplicar presets de pista

Cuando aplica un preset de pista, se aplican todos los ajustes guardados en el preset.

Los presets de pista se pueden aplicar solo 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.
- 

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

---

### 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 de **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**, el Explorador de archivos/ Finder de macOS hasta una pista del mismo tipo.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Sección Filtros](#) en la página 395

## Cargar presets multipista

---

### 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 la 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.

## 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 **VST Sound**.
  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.

# 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

[Eventos de audio](#) en la página 127

[Eventos MIDI](#) en la página 130

## 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 27

[Editor de muestras](#) en la página 307

[Archivos de audio y clips de audio](#) en la página 128

[Métodos básicos de grabación](#) en la página 171

## Crear eventos de audio

---

### 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**, el **Editor de muestras** o la ventana **Buscar medio** y deposítelo en el visor de eventos.
  - Copie un evento de un proyecto Cubase distinto y péguelo en el visor de eventos.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Métodos básicos de grabación](#) en la página 171  
[Importar archivos de audio](#) en la página 188  
[Importar pistas de CD de audio](#) en la página 191  
[Importar audio de archivos de video](#) en la página 193  
[MediaBay](#) en la página 376  
[Editor de partes de audio](#) en la página 334  
[Editor de muestras](#) en la página 307  
[Ventana Buscar medio](#) en la página 367

## 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 207

## 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 358

[Regiones de audio](#) en la página 129

[Reemplazar clips en eventos](#) en la página 129

## 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 363

## 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 ya que los eventos diferentes que hacen referencia al mismo clip acceden a la misma información de clip.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pool](#) en la página 358

[Regiones de audio](#) en la página 129

[Lista de regiones](#) en la página 319

## Operaciones con regiones

Las regiones son secciones de un clip.

Las regiones se crean y se editan mejor en el **Editor de muestras**. Sin embargo, para acceder a las siguientes opciones, seleccione **Audio > Avanzado**.

### Evento o rango como región

Esta función está disponible cuando están seleccionados uno o varios eventos de audio o rangos de selección. 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.

### Convertir regiones en eventos

Esta función está disponible si ha seleccionado un evento de audio cuyo clip contiene regiones dentro de los límites del evento. La función elimina el evento original y lo reemplaza con eventos posicionados y dimensionados acorde a las regiones.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear eventos de audio a partir de regiones](#) en la página 321

## 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 27

[Editor de teclas](#) en la página 477

[Editor de percusión](#) en la página 518

[Editor de partituras](#) en la página 504

[Métodos básicos de grabación](#) en la página 171

## Crear eventos MIDI

---

### PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
    - Grabe MIDI.
    - Seleccione **Archivo > Importar > Archivo MIDI** para importar un archivo MIDI de su disco duro.
    - Arrastre un archivo MIDI desde el Explorador de archivos/Finder de macOS, desde uno de los editores MIDI o desde el **MediaBay**, y deposítelo en el visor de eventos.
    - Copie un evento de un proyecto de Cubase distinto y péguelo en el visor de eventos.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Métodos básicos de grabación](#) en la página 171

[Importar archivos MIDI](#) en la página 195

[Editores MIDI](#) en la página 470

[MediaBay](#) en la página 376

## Partes

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Partes de audio](#) en la página 131

[Partes MIDI](#) en la página 131

[Partes de carpeta](#) en la página 131

## 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

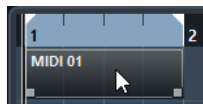
[Editor de partes de audio](#) en la página 334

## 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

[Colorear notas y eventos](#) en la página 471

## 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 661

## Escuchar eventos y partes de audio

Puede escuchar partes y eventos de audio en la ventana de **Proyecto** usando la herramienta **Reproducir**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Reproducir** .
  2. Haga clic donde desee iniciar la reproducción, y mantenga apretado el botón del ratón.
- 

#### 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).



---

## 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 **Reproducir** 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.

---

## 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**, **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.

---

## 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

Anula la selección de todos los eventos.

### **Invertir**

Invierte la selección. Se deseleccionan todos los eventos seleccionados y todos los eventos no seleccionados se seleccionan.

### **Contenido del bucle**

Selecciona todos los eventos que están total o parcialmente entre los localizadores izquierdo y derecho.

### **Desde el inicio hasta el cursor**

Selecciona todos los eventos que 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/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/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


[Opciones de rango de selección](#) en la página 144

[Edición de rangos](#) en la página 317

## **Eliminar eventos**

---

### PROCEDIMIENTO

- Para eliminar un evento de la ventana de **Proyecto**, haga uno de lo siguiente:
    - Seleccione **Borrar**  y haga clic en el evento.
    - Seleccione los eventos y seleccione **Edición > Suprimir**.
    - Seleccione los eventos y pulse **Retroceso**.
- 

## **Desplazar eventos**

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 con la herramienta de selección](#) en la página 135

[Mover con los botones de empujar](#) en la página 135


[Submenú Desplazar a](#) en la página 135

[Desplazar a través de la línea de información](#) en la página 136

## Desplazar con la herramienta de selección

---

### 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**).

---



## Mover con los botones de empujar

---

### 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.
- 

## 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.

### 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 a través de 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

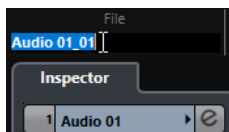
El evento se mueve el valor establecido.

## 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.
- 

## Redimensionar eventos

Puede redimensionar eventos moviendo sus posiciones de inicio o final individualmente.

Para redimensionar eventos puede usar las herramientas **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 137

[Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar con desplazamiento del contenido](#) en la página 137

[Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar con alteración de la duración](#) en la página 137

[Redimensionar eventos con la herramienta Recortar](#) en la página 138

[Redimensionar eventos con la herramienta Arrastrar](#) en la página 138

[Función Ajustar](#) en la página 58




## Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar normal

Puede mover el punto de inicio o de final del evento sin cambiar su contenido.

---

### 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.

## 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.

## 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**.

## 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.

## 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 los eventos seleccionados en la posición del cursor de proyecto. Si no hay ningún evento seleccionado, se dividen todos los eventos, en todas las pistas, que intersequen con el cursor de proyecto.

---

- 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 los eventos seleccionados en las posiciones de los localizadores izquierdo y derecho. Si no hay ningún evento seleccionado, se dividen todos los eventos, en todas las pistas, que intersequen con los localizadores.

---

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 los 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

[Dividir eventos repetidamente](#) en la página 139

## 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 dividirlo primero.
- 

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 que estén situados en 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, y en cualquier otro caso se creará una parte.

---

## 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.
  - 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 142

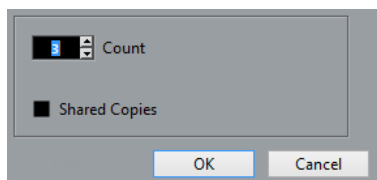
[Diálogo Repetir eventos](#) en la página 141

[Ajustar la altura de pista](#) en la página 118

## 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 142

## 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 141

[Diálogo Repetir eventos](#) en la página 141

## 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 **Alt-Mayús**, 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.


---

## Enmudecer eventos

Puede enmudecer eventos en la ventana de **Proyecto**. Los eventos enmudecidos pueden editarse de la forma habitual (con la excepción del ajuste de fundidos), pero no serán reproducidos.

---

### PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione **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.



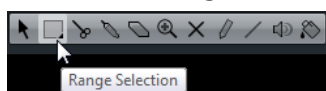
Puede desenmudecer eventos seleccionándolos y seleccionando **Edición > Desenmudecer**. Puede cambiar el estado de enmudecido de eventos seleccionados pulsando **Mayús** y haciendo clic en ellos.

# 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

- Para crear un rango de selección, arrastre con la **herramienta de Selección de Rango**.



Con la herramienta de selección de rango seleccionada, puede seleccionar las opciones de rangos de selección a través de **Editar > Seleccionar**.

- Para crear un rango de selección que abarque un evento, haga doble clic en un evento con la **herramienta de Selección de Rango**.
- Para crear un rango de selección que abarque varios eventos, mantenga pulsado **Mayús** y haga doble clic en varios eventos en una fila.
- Para abrir un evento incluido para su edición en el **Editor de muestras**, haga doble clic en él.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones de rango de selección](#) en la página 144

## Opciones de rango de selección

Si la herramienta **Seleccionar un 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 **Duración** 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 67

[Seleccionar con la herramienta de Selección](#) en la página 133

[Submenú Seleccionar](#) en la página 133

## **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

### 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 desplazará hasta la posición en la que ha efectuado el clic.
- Ajustando la posición de inicio o final del rango 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 se 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 640

### Mover y duplicar rangos de selección

- Para desplazar un rango de selección, haga clic sobre el mismo y arrástrelo a una nueva posición.  
Esto desplazará el contenido del rango de selección 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.
- Para duplicar un rango de selección, mantenga pulsado **Alt** y arrastre.

También puede usar las funciones de duplicar, repetir, y rellenar bucle, que están disponibles para duplicar eventos.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Duplicar eventos](#) en la página 140

## 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 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 **Editar > 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 **Editar > 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 675

## 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**.

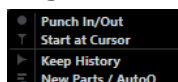
Están disponibles las siguientes secciones:

### Rendimiento



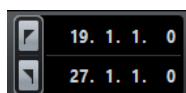
Muestra la carga de procesamiento de audio y la tasa de transferencia de disco duro.

### Modo de grabación



Determina qué ocurre a sus grabaciones y a cualquier evento existente en la pista cuando está grabando. Esta sección también contiene la función de cuantización de grabación MIDI automática.

### Localizadores



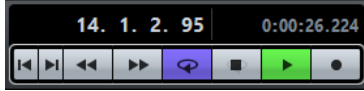
Le permite ir a las posiciones de los localizadores izquierdo y derecho, y también ajustar sus posiciones numéricamente.

### Puntos de punch



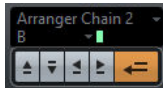
Le permite activar/desactivar **Punch In** y **Punch Out**.

### Transporte principal



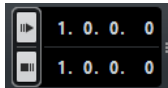
Muestra los controles de transporte básicos así como las opciones de visualización de tiempo.

### Arreglos (solo Cubase Elements)



Muestra las funciones de arreglos.

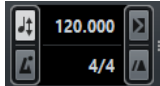
### Pre-roll y post-roll



Le permite activar/desactivar pre-roll y post-roll.

La sección a la derecha de los botones de pre-roll le permite configurar los valores de pre-roll numéricamente. Puede ocultar/mostrar esta sección haciendo clic en los puntos del divisor.

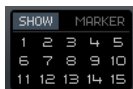
### Tempo y tipo de compás



Le permite activar/desactivar la pista de tempo y el clic de metrónomo, y establecer el valor de tempo y el primer valor de tipo de compás numéricamente.

La sección a la derecha de los campos de valores le permite activar/desactivar la sincronización externa y el clic de metrónomo en la precuenta. Puede ocultar/mostrar esta sección haciendo clic en los puntos del divisor.

### Marcador



Muestra las funciones básicas de marcadores.

### Actividad de MIDI



Le permite monitorizar las señales de entrada MIDI y salida MIDI.

### Actividad de audio



Le permite monitorizar las señales de entrada de audio y salida de audio.

### Control de nivel de audio



Muestra indicadores de clipping y le permite controlar el nivel de salida.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Transporte](#) en la página 675

[Transporte - Arrastrar](#) en la página 676

## 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**.

### Transporte

#### Inicio

Inicia la reproducción.

#### Detener

Detiene la reproducción.

#### Iniciar/Detener

Inicia/Detiene la reproducción.

#### Ciclo

Activa/Desactiva el modo ciclo.

#### Grabar

Activa/Desactiva el modo grabar.

#### Rebobinar

Mueve hacia atrás.

#### Avanzar

Mueve hacia adelante.

#### Rebobinar rápido

Mueve hacia atrás a una velocidad más rápida.

#### Avance rápido

Mueve hacia adelante a una velocidad más rápida.

#### Desplazar hacia la izquierda

Mueve la posición del cursor del proyecto hacia la izquierda.

#### Desplazar hacia la derecha

Mueve la posición del cursor del proyecto hacia la derecha.

#### Introducir posición del cursor del proyecto

Le permite introducir la posición del cursor del proyecto manualmente.

#### Introducir tempo

Le permite introducir el tempo manualmente.

**Introducir tipo de compás**

Le permite introducir el tipo de compás manualmente.

**Ir al inicio del proyecto**

Mueve la posición del cursor del proyecto al inicio del proyecto.

**Ir al final del proyecto**

Mueve la posición del cursor del proyecto al final del proyecto.

**Intercambiar formatos de tiempo (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.

**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.

## **Usar pista de tiempo**

Activa/Desactiva la pista de tiempo.

## **Modos de grabación**

### **Punch in/out**

Activa/Desactiva el punch in/out.

### **Re-Record**

Activa/Desactiva el modo re-record (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 de grabación en ciclo MIDI**

#### **Mezcla**

Añade todo lo que graba a lo que ya se grabó anteriormente.

#### **Sobrescribir**

Sobrescribe todos los datos MIDI que ha grabado en vueltas anteriores en el momento en el que toca una nota MIDI o envía cualquier mensaje MIDI.

#### **Mantener último**

Reemplaza las vueltas grabadas anteriormente solo si se completa la nueva vuelta.

#### **Apilado**

Convierte cada vuelta de ciclo grabada en una parte MIDI diferente, y divide la pista en carriles para cada vuelta de ciclo. Las partes se apilan una encima de la otra, cada una en un carril diferente. Se enmudecen todas las tomas excepto la última.

#### **Mezcla-apilado (sin enmudecer)**

Igual que Apilado, pero las partes no se enmudecen.

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

Activa la cuantización automática durante la grabación.

### **Grabación MIDI retrospectiva**

Le permite capturar las notas MIDI que toque en modo detención o durante la reproducción. Para que esto funcione es necesario que active 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**.

### Usar sincronización externa

Ajusta Cubase para que se sincronice externamente.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Localizadores izquierdo y derecho](#) en la página 158

[Punch in y punch out](#) en la página 163

[Modos de grabación](#) en la página 173

[Modos de grabación de audio](#) en la página 178

[Modos de grabación MIDI](#) en la página 184

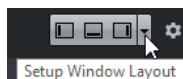
[Activar la grabación MIDI retrospectiva](#) en la página 186

[Claqueta de metrónomo](#) en la página 163

## Transporte

El **Transporte** contiene todas las funciones de transporte en una zona fija e integrada de la ventana del **Proyecto**.

- Para activar el transporte, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la ventana de **Proyecto** y active **Transporte**.



- Para mostrar todos los elementos de transporte, haga clic derecho en un área vacía del 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

[Transporte](#) en la página 36

## Secciones de transporte

El **Transporte** tiene diferentes secciones que puede mostrar u ocultar activando las opciones correspondientes en el menú contextual.



- Para activar el **Transporte**, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** y active **Transporte**.



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

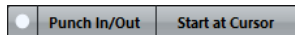
Están disponibles las siguientes opciones:

### Limitar compensación de retardo



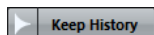
Le permite minimizar los efectos de la latencia de la compensación de retardo.

### Modos de grabación



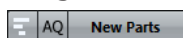
Le permite determinar qué ocurre si hace clic en el botón **Grabar** durante una grabación MIDI o de audio.

### Modos de grabación de audio



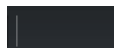
Le permiten seleccionar lo que ocurre cuando graba sobre eventos de audio existentes.

### Modos de grabación MIDI



Le permiten seleccionar lo que ocurre cuando graba sobre partes MIDI existentes.

### Separador izquierdo



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

### Medidor de rendimiento del sistema



Muestra los medidores de tiempo de uso ASIO y carga de transferencia de disco duro.

### Localizadores



Le permite ir a las posiciones de los localizadores izquierdo y derecho, y también ajustar sus posiciones numéricamente.

### Puntos de punch



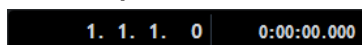
Le permite activar/desactivar **Punch in** y **Punch out**. Estos puntos determinan las posiciones de inicio y detención de la grabación.

### Transporte principal



Muestra los controles de transporte principales.

### Visores de tiempo



Muestran las opciones de visualización de tiempo.

### Pre-roll y post-roll



Le permite activar/desactivar pre-roll y post-roll, y ajustar los valores numéricamente.

### Tempo y tipo de compás



Le permite activar/desactivar la pista de tempo, y establecer el valor de tempo y el primer valor de tipo de compás numéricamente.

### Estado de sinc. externa



Le permite activar/desactivar la sincronización externa y abrir el diálogo **Configuración de sincronización del proyecto**.

### Claqueta y precuenta



Le permite activar/desactivar la claqueta del metrónomo y la claqueta del metrónomo en la precuenta.

### Separador derecho



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

### Actividad de entrada/salida



Le permite monitorizar las señales de entrada/salida MIDI, las señales de entrada/salida de audio y le permite controlar el nivel de salida.

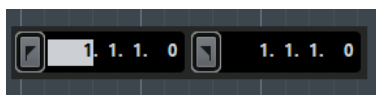
## Ventana emergente de transporte

La ventana emergente de **Transporte** le permite acceder a comandos de transporte específicos si la barra de **Transporte** y el **Transporte** están cerrados.

Los siguientes comandos de teclado por defecto abren la ventana emergente 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
- **Ir al localizador izquierdo**  
Num1
- **Ir al localizador derecho**  
Num2

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

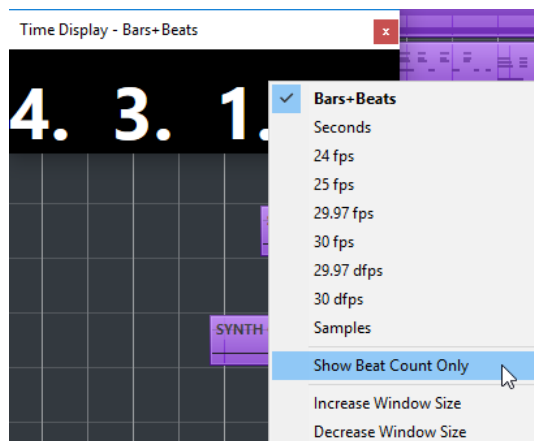
La ventana **Visualización de tiempo** le permite ver la posición de tiempo actual en una ventana aparte. Puede ajustar su tamaño y especificar el formato de tiempo que quiere visualizar.

- Para mostrar la ventana **Visualización de tiempo**, seleccione **Estudio > Más opciones > Visualización de tiempo**.



- Puede configurar el formato de tiempo haciendo clic derecho en la ventana y seleccionando una opción en el menú contextual.

La opción **Mostrar solo contador de tiempos** le permite mostrar la cuenta de tiempos. Esto es útil si quiere usar la ventana de **Visualización de tiempo** como metrónomo visual.



- Para ajustar el tamaño de ventana al tamaño de los valores mostrados, haga doble clic en la ventana. Para ajustar el tamaño de los valores mostrados paso a paso, también puede hacer clic derecho y seleccionar **Aumentar tamaño de ventana** o **Disminuir tamaño de ventana** en el menú contextual.
- Para ajustar la transparencia de la ventana, ajuste el deslizador **Transparencia de la ventana** en el diálogo **Configuración de estudio** (página **Visualización de tiempo**).

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Eventos de tipo de compás](#) en la página 579

## Localizadores izquierdo y derecho

Los localizadores izquierdo y derecho son una pareja de marcadores que puede usar para configurar límites de ciclos, y para especificar las posiciones de punch in y punch out. Los

localizadores izquierdo y derecho están disponibles en la ventana de **Proyecto**, así como en los editores.

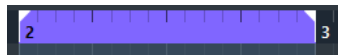


Los localizadores se indican con las banderas en la regla. El área entre los localizadores izquierdo y derecho es el rango de los localizadores. El área de localizadores se resalta en la regla y en el visor de eventos.

#### NOTA

El visor de eventos en editores MIDI solo se resalta si **Mostrar bordes de parte** está desactivado.

- Para activar/desactivar el modo ciclo, haga clic en el rango de localizadores en la parte superior de la regla.



- **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

[Grabación en ciclo](#) en la página 172

[Barra de herramientas](#) en la página 478

## Ajustar rangos de localizadores

Hay varios modos para ajustar los rangos de los localizadores.

Para ajustar el rango de localizadores, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en la parte superior de la regla y arrastre hacia la derecha.
- Seleccione un rango o un evento y seleccione **Transporte > Localizadores > Establecer localizadores a rango de selección**.
- Haga doble clic en un marcador de ciclo.
- Pulse **P**.

Para mover el rango de localizadores, haga lo siguiente:

- Haga clic, mantenga pulsado el botón del ratón y luego arrastre hacia la izquierda o la derecha en la parte superior de la regla.

Para crea un nuevo rango de localizadores en un rango, haga lo siguiente:

- Pulse **Ctrl/Cmd-Alt** y arrastre hacia la izquierda o la derecha en la parte superior de la regla.

Para ajustar ambos localizadores a la posición de ajuste más cercana, haga lo siguiente:

- Pulse **Ctrl/Cmd-Alt** y haga clic en una posición en la parte superior de la regla.

## Ajustar posiciones de localizadores

Hay varios modos para ajustar las posiciones de los localizadores.

Para ajustar posiciones de localizadores, haga uno de lo siguiente:

- Arrastre la manecilla izquierda en la parte superior de la regla.
- Arrastre la manecilla derecha en la parte superior de la regla.
- Pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en la posición en la parte superior de la regla para ajustar el localizador izquierdo.
- Pulse **Alt** y haga clic en la posición en la regla para ajustar el localizador derecho.
- Ajuste el valor de **Posición del localizador izquierdo/derecho** en la barra de **Transporte**.

Para ajustar posiciones de localizadores a la posición del cursor del proyecto, haga uno de lo siguiente:

- Pulse **Ctrl/Cmd**, y en el teclado numérico pulse **1** para ajustar el localizador izquierdo.
- Pulse **Ctrl/Cmd**, y en el teclado numérico pulse **2** para ajustar el localizador derecho.
- Pulse **Alt** y haga clic en **Ir al localizador izquierdo/derecho** en la barra de **Transporte**.

## Ajustar la posición del cursor del proyecto

Tiene varias posibilidades para establecer la posición del cursor de proyecto, es decir, para ir a posiciones de tiempo específicas en la ventana de **Proyecto**.

- Usando las funciones de transporte principales.
- Manteniendo pulsado **Mayús-Alt** y haciendo clic en el visor de eventos.
- Haciendo clic o arrastrando en la parte inferior de la regla.
- Usando las funciones del submenú **Establecer posición del cursor del proyecto** del menú **Transporte**.
- Haciendo clic en una sección vacía del visor de eventos.

### NOTA

Para que esto funcione debe activar **Localizar al hacer clic sobre un espacio vacío** en el diálogo **Preferencias** (página **Transporte**).

- Usando localizadores.

### NOTA

Puede usar **Num1** para ajustar el cursor del proyecto a la posición del localizador izquierdo, y **Num2** para ajustar el cursor del proyecto a la posición del localizador derecho.

- Usando marcadores.
- Solo Cubase Elements: Usando las funciones de arreglos.
- Usando comandos de teclado.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Secciones de la barra de transporte](#) en la página 149

[Regla](#) en la página 33

[Menú Transporte](#) en la página 151

[Transporte](#) en la página 675

[Localizadores izquierdo y derecho](#) en la página 158

[Marcadores](#) en la página 228

[Pista de arreglos \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 218

[Comandos de teclado](#) en la página 625

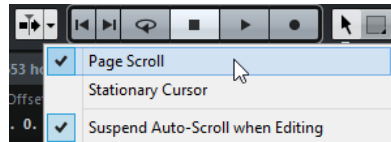


## Desplazamiento auto.

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

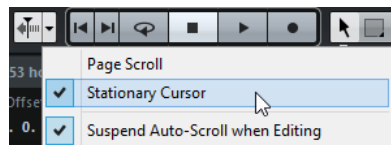
Si activa **Desplazamiento auto.** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** o en uno de los editores, los siguientes modos están disponibles en el menú emergente **Cambiar ajustes de desplazamiento auto.:**

### 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](#) en la página 29

## 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 **Cambiar ajustes de desplazamiento auto.**, 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

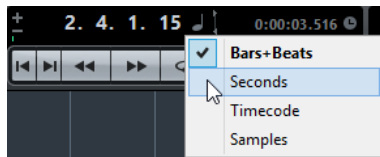
Puede configurar diferentes formatos de tiempo.

## 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 en la barra de **Transporte** y en 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.
- Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Regla** para añadir una pista de regla, y haga clic derecho en la regla.
- En la sección **Transporte principal** de la barra de **Transporte**, haga clic en **Seleccionar formato de tiempo secundario**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

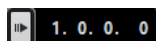
[Regla](#) en la página 33

[Pista de regla](#) en la página 109

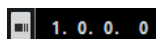
## Pre-roll y post-roll

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**.

- El hecho de ajustar un valor de pre-roll le dice a Cubase que retroceda un pequeño trozo siempre que se active la reproducción.



- El hecho de ajustar un valor de post-roll le dice a Cubase que reproduzca un pequeño trozo después del 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**).

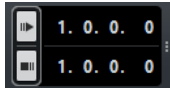
---

## Usar pre-roll y post-roll

### PRERREQUISITO

### PROCEDIMIENTO

1. Ajuste los localizadores donde desea iniciar y detener la grabación.
2. En la barra de **Transporte**, active **Punch In** y **Punch Out**.
3. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **Grabar**.
4. Active **Parar después de pinchado de salida automático**.
5. En la barra de **Transporte**, active **Pre-roll** y **Post-roll**.



6. En los campos **Valor de pre-roll** y **Valor de post-roll** introduzca los valores de pre-roll y post-roll.
7. Active **Grabar**.

### RESULTADO

El cursor del proyecto retrocede el tiempo especificado por el valor de pre-roll y empieza la reproducción. Cuando el cursor llega al 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 de punch out son una pareja de marcadores que puede usar para las grabaciones de pinchazos de entrada y de pinchazos de salida. La posición de punch in determina la posición de inicio de la grabación, mientras que la posición de punch out determina la posición de detención de la 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 172

[Detener la grabación](#) en la página 172

## 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 y el tipo de compás del proyecto, 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 debe reproducir durante la reproducción, grabación o precuenta, seleccione **Transporte > Configuración del metrónomo** y abra la página **General**.

- Para configurar los sonidos de la claqueta del metrónomo, seleccione **Transporte > Configuración del metrónomo** y abra la página **Sonidos de claqueta**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Secciones de la barra de transporte](#) en la página 149

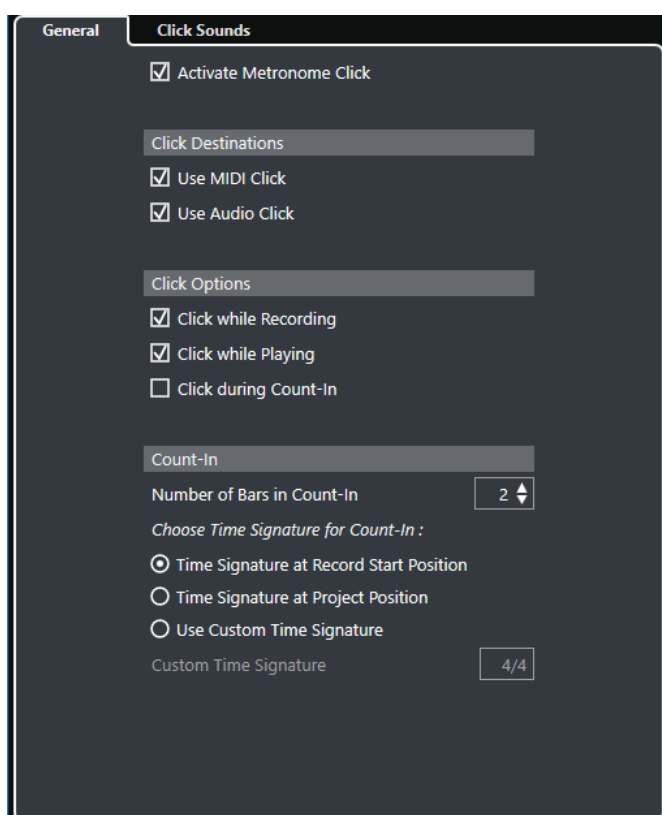
[Modos de tempo del proyecto](#) en la página 572

## 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 el **Transporte**, abra la sección **Claqueta y precuenta** y haga clic en **Abrir configuración del metrónomo**.



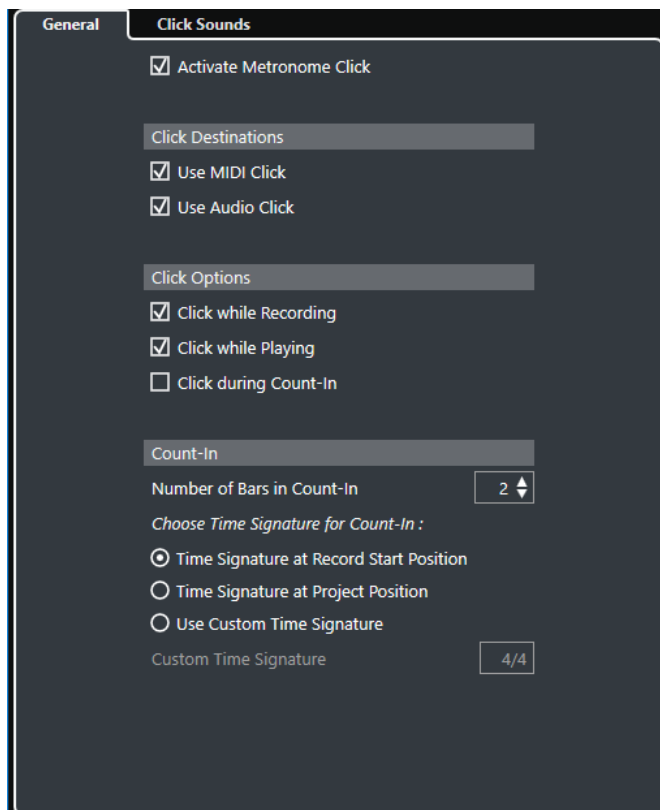
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Página General](#) en la página 164

[Página Sonidos de claqueta](#) en la página 166

## Página General

La página **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**

Actívelo para hacer que la precuenta use automáticamente el tipo de compás y tempo de la posición en la que inicie la grabación.

- **Tipo de compás en posición del proyecto**

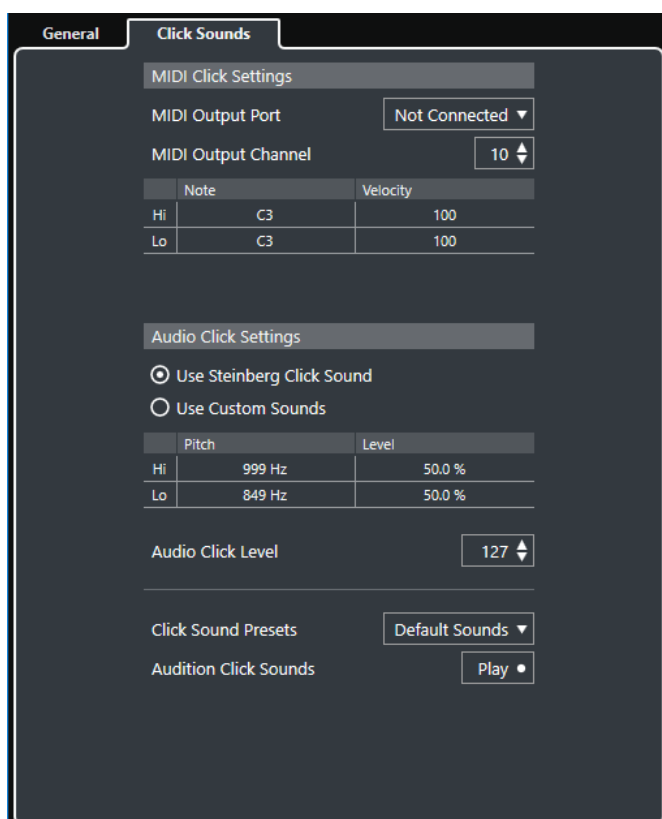
Actívelo para dejar que la precuenta use el tipo de compás en la posición del proyecto.

- **Usar tipo de compás personalizado**

Le permite especificar un tipo de compás para la precuenta. En este modo, los cambios de compás del proyecto no afectan a la precuenta.

## Página Sonidos de claqueta

La página **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, elija de una lista de sonidos de preset de fábrica, o asigne sus propios sonidos personalizados.



La sección **Ajustes de claqueta MIDI** le permite configurar la claqueta MIDI que suena si activa **Claqueta MIDI** en la sección **Destinos de claqueta** de la página **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 **Claqueta de audio** en la sección **Destinos de claqueta** de la página **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**

### **PRERREQUISITO**

En el diálogo **Configuración del metrónomo** de la página **General**, **Activar metrónomo** está activado. En la sección **Destinos de claqueta**, **Usar claqueta de audio** está activado.

---

### **PROCEDIMIENTO**

1. Abra la página **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 de claqueta de audio** 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 suenen como deberían 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.

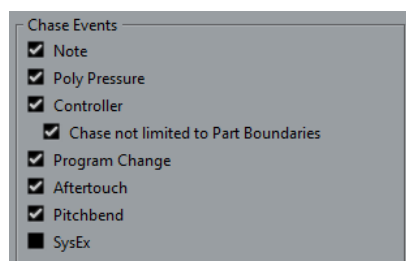
Al principio del primer estribillo tiene otro cambio de programa que hace que el mismo sintetizador cambie a un sonido de cuerdas.

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.

---

Lo mismo puede aplicarse a otros tipos de eventos. 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 668



# 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**
- Ir 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

### 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

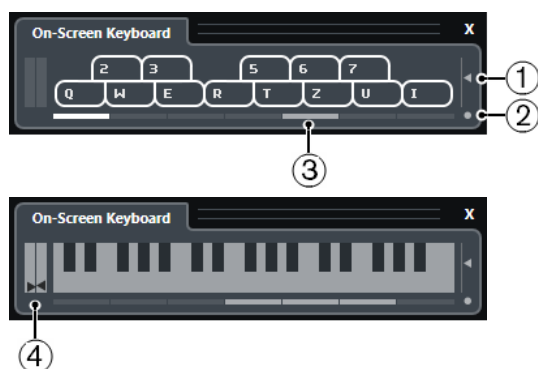
Pulse varias teclas a la vez para introducir partes polifónicas. El número máximo de notas que se pueden tocar a la vez varía dependiendo del sistema operativo y las configuraciones de hardware.

---

### 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



### 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 ello.

### 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 visualizan 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 ello.

### 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 ello.

### 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.

# Grabar

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 de configuración del proyecto según sus necesidades.  
Los parámetros de configuración del proyecto determinan el formato de grabación, frecuencia de muestreo, duración del proyecto, etc. que afectan a las grabaciones de audio que hace durante el curso del proyecto.
- Si planea grabar MIDI, configure y conecte su equipo MIDI.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar el audio](#) en la página 10

[Configurar MIDI](#) en la página 17

## 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.

- Para habilitar la grabación en una pista, active **Habilitar grabación** en la lista de pistas, en el Inspector o en MixConsole.
- Para habilitar la grabación en todas las pistas a la vez, configure un comando de teclado para **Activar grabación en todas las pistas de audio** en la categoría **Mezclador** del diálogo **Comandos de teclado** y úselo.
- Para habilitar la grabación en una selección de pistas de audio o MIDI, active la opción **Habilitar la grabación al seleccionar una pista de audio** o la opción **Habilitar la grabación en la pista MIDI seleccionada** en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Proyecto y MixConsole**).

### NOTA

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 **Mostrar advertencia en caso de interrupciones de audio** 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 661

[VST](#) en la página 677

## Activar grabación

Puede activar la grabación manual o automáticamente.

### Activar grabación manualmente

- Para activar la grabación, haga clic en **Grabar**, en la barra de **Transporte** o en la barra de herramientas. También puede usar el correspondiente comando de teclado, por defecto **Num-\***.

La grabación empieza en la posición actual del cursor.

#### NOTA

Cuando empieza a grabar en modo **Detener**, puede empezar a grabar desde el localizador izquierdo activando **Iniciar grabación en el localizador izquierdo/derecho** en el menú de **Transporte**. 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 163

## Detener la grabación

- Para detener la grabación y la reproducción, haga clic en **Detener**, en la barra de **Transporte**, o use el comando de teclado correspondiente, por defecto **Num-0**.
- Para detener la grabación y seguir con la reproducción, haga clic en **Grabar** o use el comando de teclado correspondiente, por defecto **Num-\***.
- Para detener la grabación automáticamente cuando el cursor del proyecto llega a la posición de punch out y seguir con la reproducción, active el botón **Punch out** en la barra de **Transporte**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Punch in y punch out](#) en la página 163

## 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 **Ciclo**, en la barra 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 158

[Grabar MIDI](#) en la página 182

[Grabar audio](#) en la página 178

## 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 de **Modos de grabación** en la barra de **Transporte**.

#### **Punch in/out**

En este modo la grabación se detiene.

#### **Re-Record**

En este modo, la grabación se reinicia, se eliminan los eventos y la grabación se retoma desde la misma posición exacta.

#### **Iniciar grabación en cursor**

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 151

[Secciones de la barra de transporte](#) en la página 149

## Regrabar

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Active **Transporte > Modos de grabación > Re-Record**.
  2. Active la grabación.
  3. Pulse **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**.

---

## Monitorización

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.

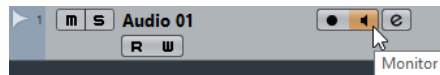
## Monitorizar a través de Cubase

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 677

## 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.
- 

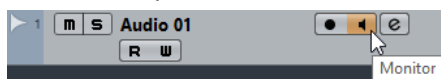
## Monitorización directa ASIO

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 677

## Monitorizar pistas MIDI

Puede monitorizar cualquier cosa que toque y grabe a través de una salida o canal MIDI que esté seleccionada 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 668

## Detalles sobre la grabación de audio

### Preparación

#### 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 no se puede cambiar en una fase posterior.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear nuevos proyectos](#) en la página 63

#### 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 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 este modo, todos los archivos de audio residirán aún en la carpeta de proyecto, lo que facilitará la gestión del proyecto.

---

## Preparar la pista para la grabación

### Crear una pista y establecer la configuración de canal

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Audio**.
  2. En el campo **Número**, introduzca el número de pistas que quiere añadir.
  3. Abra el menú emergente **Configuración** y seleccione una configuración de canal.
  4. Opcional: Introduzca un nombre de pista.
  5. Haga clic en **Añadir pista**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Añadir pista](#) en la página 111

### 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 16

[Configuración de buses de audio](#) en la página 16

[Inspector de pista de audio](#) en la página 78

## Grabar 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

La imagen de la forma de onda se calculará y mostrará durante el proceso de grabación real. Este cálculo en tiempo real usa 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 171

[Grabación en ciclo](#) en la página 172

## 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 **Modos de grabación** de la barra 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 151

[Secciones de la barra de transporte](#) en la página 149

## Grabar con 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 conserva 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 la grabación

Si no le gusta lo que acaba de grabar, puede eliminarlo.

- Seleccione **Edición > Deshacer**.

Esto elimina los eventos de la ventana de **Proyecto** que acaba de grabar y mueve los clips de audio en la Pool a la carpeta de papelera. Para eliminar los archivos de audio grabados del disco duro, abra la Pool, haga clic derecho en el icono de **Papelera** y seleccione **Vaciar papelera**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de la Pool](#) en la página 358

## Recuperar grabaciones de audio

Cubase le permite recuperar grabaciones de audio en dos situaciones: si especificó un tiempo de pregrabación de audio cuando pulsó **Grabar** demasiado tarde, y después de un fallo del sistema durante la grabación.

## Especificar un tiempo de pregrabación de audio

Puede capturar hasta 1 minuto de audio entrante que tocado 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 pre-grabación**. 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 674

## 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

### Preparación

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 **Entrada MIDI** 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 (Program Change) y selección de banco (Bank Select).

---

### 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 87

## Grabar en editores MIDI

Puede grabar datos MIDI en la parte MIDI que está abierta en el editor MIDI.

### PRERREQUISITO

Ha seleccionado **Mezcla** o **Reemplazar** 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](#) en la página 478

## Grabar 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 171

[MIDI](#) en la página 668

[Grabar - MIDI](#) en la página 674

## Grabar diferentes 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 671

## Grabar notas 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.

---

## Grabar mensajes continuos

El pitchbend, aftertouch, y los controladores, como la rueda de modulación, pedal de sustain, volumen, etc. se consideran eventos MIDI continuos, a diferencia de los mensajes momentáneos de tecla abajo o tecla arriba.

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.

## Grabar 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 Program Change.

Puede grabar mensajes de Program Change junto con las notas o independientemente, es decir, antes o después.

Puede grabar mensajes de Program Change 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.

## Grabar 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 668

## 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, oírás 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 MIDI** haciendo clic a la derecha del símbolo MIDI en la sección **Modos de grabación** de la barra 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 de grabación en ciclo MIDI

Cuando graba MIDI en modo ciclo, el resultado depende no solo del modo de grabación MIDI, sino también del modo de grabación en ciclo que está seleccionado en la sección **Modo grabación en ciclo MIDI**.

### 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.

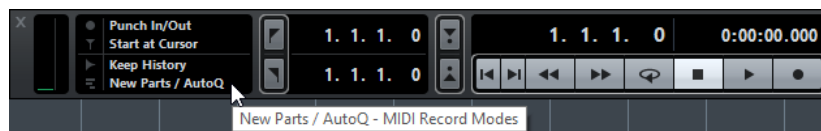
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú Transporte](#) en la página 151

[Secciones de la barra de transporte](#) en la página 149

## Cuantizar grabaciones MIDI

Cubase puede cuantizar notas MIDI automáticamente al grabar.



- Para activar la cuantización automática, abra la barra de **Transporte** y en la sección **Modo de grabación** haga clic en el campo **Modos de grabación MIDI** y active **Cuantización auto..**

Las notas que graba se cuantizan automáticamente de acuerdo con los ajustes de cuantización.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cuantizar MIDI y Audio](#) en la página 197

[Panel de cuantización](#) en la página 200

## Recuperar grabaciones MIDI

Cubase le permite recuperar grabaciones MIDI.

### Activar la grabación MIDI retrospectiva

El ajuste **Grabación MIDI retrospectiva** le permite capturar cualquier nota MIDI que toque estando detenido o durante la reproducción, y convertirla en una parte MIDI después de que haya ocurrido. 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 674

## Tiempo de grabación máximo

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

**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 **Archivo > 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

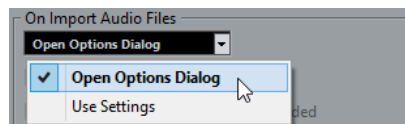
[Importar medios](#) en la página 370

## 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

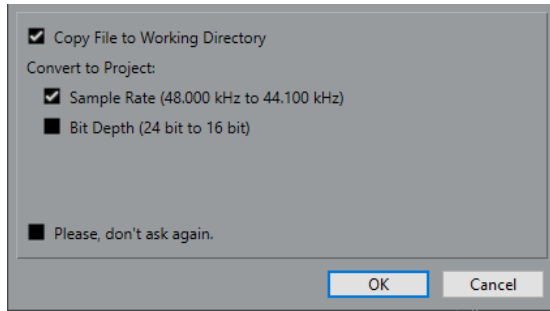
[Opciones de importación de archivos de audio](#) en la página 188

[Ajustes al importar archivos de audio](#) en la página 189

## 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 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 y copiar al proyecto si es necesario

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

### Por favor, no preguntar de nuevo

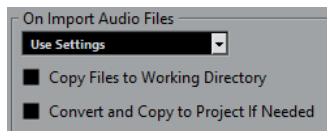
Siempre importa los archivos según los ajustes, sin abrir el diálogo de nuevo. Puede restablecer esta opción en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Audio**).

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar opciones de importación de archivos de audio](#) en la página 188

## Ajustes al importar archivos de audio

Puede configurar ajustes estándar que se realizan automáticamente cada vez que importa archivos de audio.



- Si 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 siguientes ajustes para importar audio:

### 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 y copiar al proyecto si es necesario

Convierte el archivo importado si la frecuencia de muestreo o 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 188

## Formatos soportados de archivos de audio comprimidos

---

#### EJEMPLO

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**.
  - **MPEG**  
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 la columna **Copiar** para cada archivo de audio que quiera importar.
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

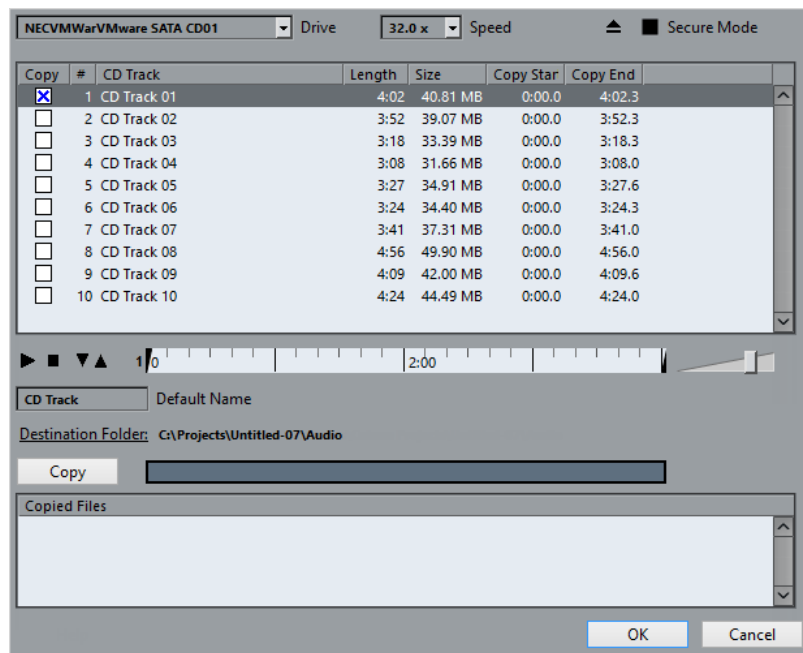
También puede importar archivos de audio solamente a la **Pool**, sin importarlos en la ventana de **Proyecto**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importar medios](#) en la página 370

## Importar desde un CD audio

El diálogo **Importar desde un CD audio** le permite especificar cómo se importan las pistas de CD.



### Unidad

Abre un menú emergente que le permite seleccionar la unidad de CD correcta.

### Velocidad

Le permite seleccionar la velocidad de transferencia de datos (solo Windows).

#### 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

Activa la comprobación de errores y la corrección al leer el CD (solo Windows).

### 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

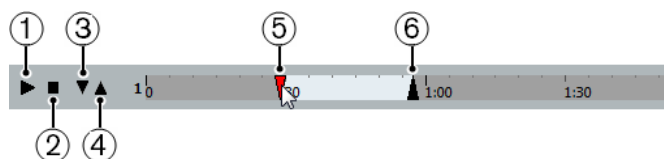
El inicio de la sección que se importa. En la regla, arrastre hacia la derecha para ajustarlo.

#### Fin de copia

El final de la sección que se importa. En la regla, arrastre 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 618

[Importar archivos de video](#) en la página 614

## 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

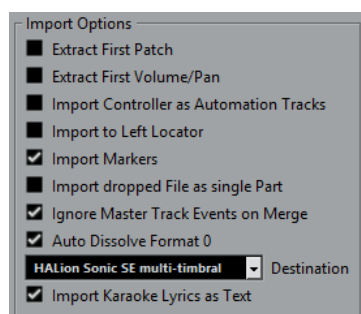
[Trozos en la página 327](#)

## 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 **Program Change** y **Bank Select** 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. Si esta opción está desactivada, se importarán los datos de controladores para las partes MIDI.

### Importar al localizador izquierdo

Alinea el archivo MIDI importado a la posición del localizador izquierdo. Si esta opción está desactivada, los archivos MIDI empiezan en la posición del inicio del proyecto. Si escoge crear un nuevo proyecto automáticamente, el archivo MIDI siempre empieza en la posición de inicio del proyecto.

### 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 tiempo si importa un archivo MIDI en el proyecto actual. El archivo MIDI importado se reproducirá de acuerdo con la pista de tiempo actual en el proyecto.

Si esta opción está desactivada, el **Editor de la pista de tiempo** se ajustará de acuerdo con la información del tiempo del archivo MIDI.

### 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**. Si esta opción está desactivada, solo se crea una pista MIDI. Esta pista se establece al canal MIDI **Cualquiera**, permitiendo que todos los eventos MIDI se reproduzcan en sus canales originales. También puede usar la función **Disolver parte** del menú **MIDI** para distribuir los eventos a través de distintas pistas (o carriles) con canales MIDI diferentes en cada una de ellas.

### 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

---

### 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 194

[Marcadores](#) en la página 228

## 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 424

# 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 199

[Cuantizar los inicios de eventos MIDI](#) en la página 198

[Cuantizar las duraciones de eventos MIDI](#) en la página 199

[Cuantizar los finales de eventos MIDI](#) en la página 199

## Funciones de cuantización

Las funciones de cuantización están disponibles en el menú **Edición** y en la sección **Ajustar/Cuantización** 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

Retorna su audio o MIDI al estado original, sin cuantizar, y restablece cualquier cambio de duración que haya realizado usando el deslizador de **Escalar duración/Legato** en el **Panel de cuantización**.

#### Panel de cuantización

Abre el **Panel de cuantización**.

#### Cuantización avanzada

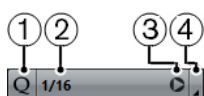
En este submenú puede seleccionar las siguientes funciones:

- **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



- 1 **Cuantización iterativa act./desact.**  
Activa/Desactiva la cuantización iterativa.
- 2 **Presets de cuantización**  
Le permite seleccionar un preset de cuantización o de groove.
- 3 **Aplicar cuantización**  
Aplica los ajustes de cuantización.
- 4 **Abrir panel de cuantización**  
Abre el **Panel de cuantización**.

## Cuantizar los inicios 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

### 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

### 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

### 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.

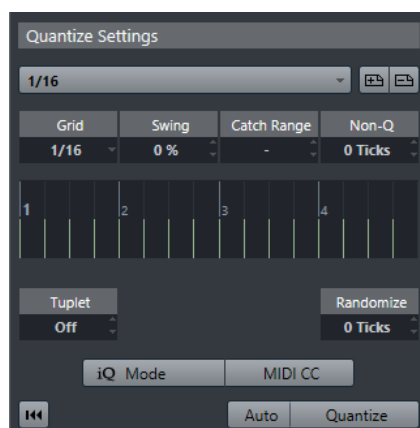
---

## 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:

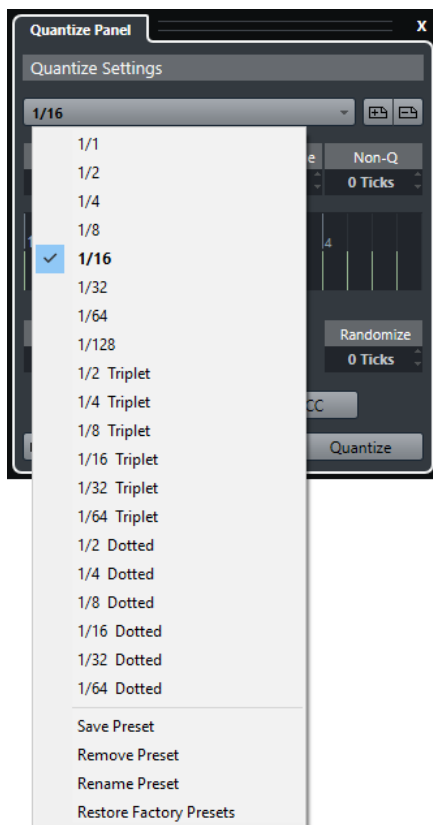
- Haga clic en **Abrir panel de cuantización** en la barra de herramientas.
- Seleccione **Edición > Panel de cuantización**.



## 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 un 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

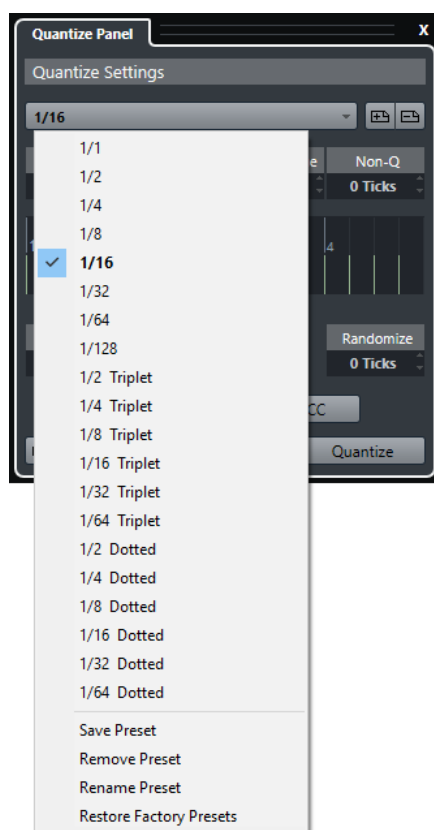
[Crear un mapa de cuantización groove](#) en la página 329

[Presets de cuantización](#) en la página 200

## Opciones para cuantizar a una rejilla musical

Puede usar la rejilla musical para cuantizar su música grabada.

- Para acceder a las opciones de cuantización a la rejilla musical, seleccione un formato de tiempo musical en el menú emergente **Seleccionar preset**.



Se vuelven 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.

### Sin cuantizar

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.

### Visualizar 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 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

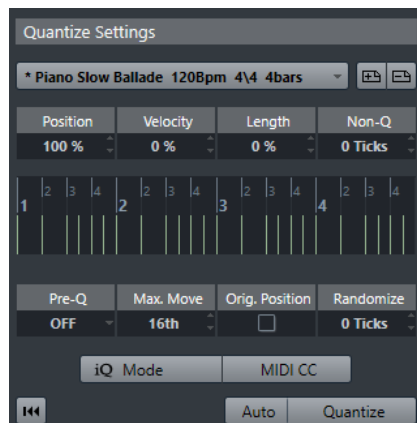
Aplica sus ajustes.

## 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 y deposítela en el visor de la 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.

---

### No-Q

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.

### Visualizar 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 pre-cuantizar de 16 para enderezar los tiempos antes de aplicar la cuantización de groove.

---

### **Máx. Desplazar**

Le permite seleccionar un valor de nota para especificar una distancia máxima que se moverá el audio o MIDI.

### **Orig. Posición**

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 201

# 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 207

[Crear fundidos basados en clips](#) en la página 211

[Fundidos cruzados](#) en la página 212

[Fundidos automáticos y fundidos cruzados](#) en la página 215

## 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 208

[Crear y editar fundidos con la herramienta de selección de rango](#) en la página 209

[Diálogo de fundidos para fundidos basados en eventos](#) en la página 210

## Crear y editar fundidos con las manecillas

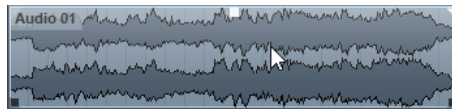
Puede crear y editar fundidos de entrada y salida basados en eventos usando las manecillas de eventos. Esto le da una realimentación visual y le permite aplicar el mismo tipo de fundido a varios eventos seleccionados.

---

#### PROCEDIMIENTO

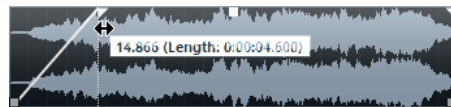
1. Seleccione los eventos de audio para los que quiera crear fundidos y apunte a uno con el ratón.

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

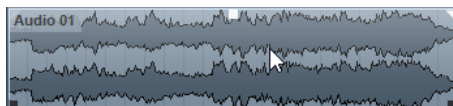
Los eventos de audio tienen una manecilla de fundido de entrada y de fundido de salida, así como una manecilla de volumen. Estas manecillas ofrecen una forma rápida de cambiar la duración del fundido o el volumen de los eventos en la ventana de **Proyecto**.

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**).

---





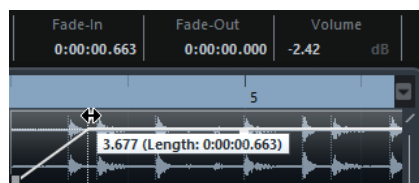
En las esquinas superior izquierda y derecha hay manecillas triangulares de fundido que le permiten cambiar la duración del fundido de entrada y de salida. En la mitad superior se encuentra una manecilla cuadrada que le permite cambiar el volumen.

- 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 **Seleccionar un rango**. Esto le permite aplicar un fundido de entrada y un fundido de salida al mismo tiempo. Usar la herramienta **Seleccionar un 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 **Seleccionar un 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**.

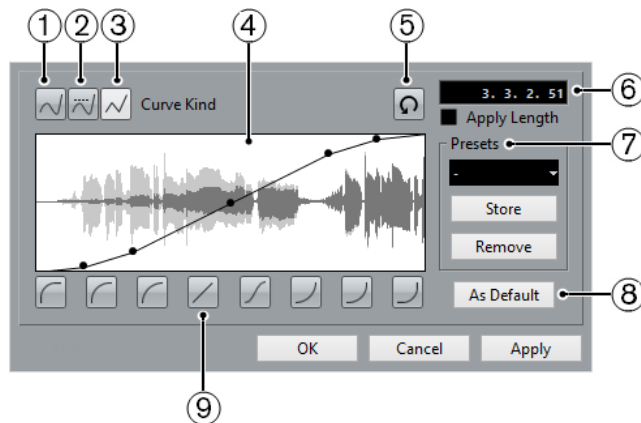
## Eliminar fundidos basados en eventos

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 **Seleccionar un rango**.
2. Seleccione **Audio > Eliminar fundidos**.

## Diálogo de fundidos para fundidos 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, etc.

Las opciones disponibles son:

- 1 **Interpolación 'Spline'**  
Aplica una interpolación de spline a la curva.
- 2 **Interpolación de 'Spline' atenuada**  
Aplica una interpolación de spline atenuada a la curva.
- 3 **Interpolación lineal**  
Aplica una interpolación lineal a la curva.
- 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 **Restablecer**  
Haga clic en este botón para cancelar cualquier cambio efectuado desde que abrió el diálogo.
- 6 **Campo de longitud de fundido**

Use este campo para introducir duraciones de fundidos numéricamente. El formato de los valores 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 **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 almacenado, selecciónelo desde el menú emergente y haga clic en **Eliminar**.

#### 8 **Por defecto**

Haga clic en este botón para guardar los ajustes actuales como fundido por defecto.

#### 9 **Botones de forma**

Dan acceso rápido a algunas formas de curva comunes.

## 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 el panel del proceso de **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

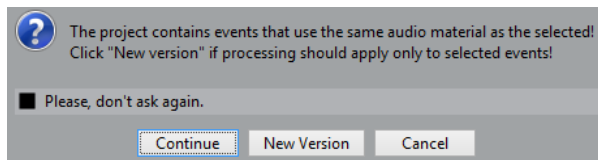
[Procesado offline directo](#) en la página 287

[Fundido de entrada/Fundido de salida](#) en la página 292

[Al procesar clips compartidos](#) en la página 211

## Al procesar clips compartidos

Si varios eventos hacen referencia al mismo clip de audio, este clip es una copia compartida. Si edita uno de los eventos que hacen referencia a un clip compartido, puede decidir si quiere aplicar el procesado a todos los eventos que hacen referencia a este clip.



### Continuar

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

### Nueva versión

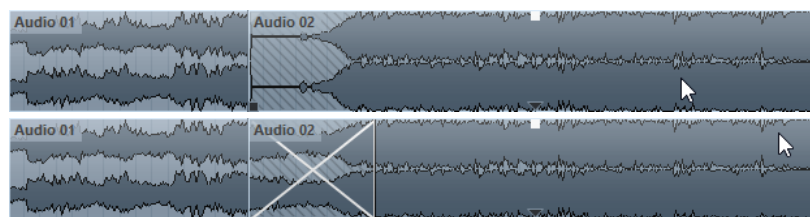
Haga clic en **Nueva versión** para crear una nueva versión aparte del clip de audio para el evento seleccionado.

## Fundidos cruzados

Los fundidos cruzados le permiten crear transiciones suaves de eventos de audio consecutivos en la misma pista. Los fundidos cruzados siempre se basan en eventos.

Solo puede crear fundidos cruzados si los eventos consecutivos o sus respectivos clips se solapan.

- Si los eventos de audio se solapan, un fundido cruzado de la forma por defecto (lineal, simétrico) se aplica en el área de solapamiento.



### NOTA

Puede editar la duración y forma por defecto del fundido cruzado en el editor del **Fundido 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 213

## Crear fundidos cruzados

---

### 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 **Seleccionar un 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

---

#### PROCEDIMIENTO

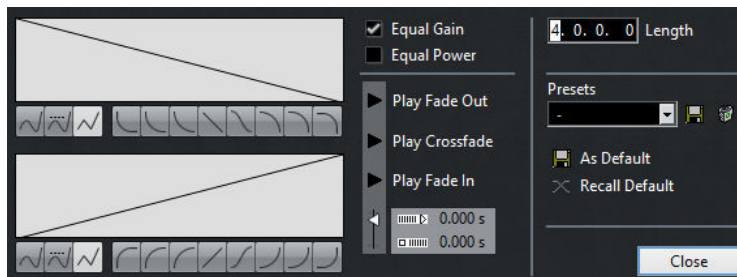
1. Seleccione la herramienta **Seleccionar un rango**.
  2. Seleccione un rango entre dos eventos que cubran la duración del fundido cruzado que quiere aplicar.
  3. Seleccione **Audio > Ajustar fundidos al rango**.
- 

#### 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.

#### Visores de curva de fundido

Muestra la forma de la curva de fundido de salida y de entrada, respectivamente.

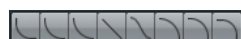
- Para añadir puntos haga clic en una curva.
- Para cambiar la forma del fundido, haga clic y arrastre los puntos existentes.
- Para eliminar un punto, arrastre un punto fuera del visor.

#### Botones de tipo y forma de curva

Determina si la curva de fundido correspondiente usa **Interpolación 'Spline'** (botón izquierdo), **Interpolación de 'Spline' atenuada** (botón central) o **Interpolación lineal** (botón derecho).



Los botones de forma de curva le dan acceso rápido a las formas de curva más comunes.



#### 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.

### Botones de reproducción

- Para escuchar el fundido cruzado completo, haga clic en **Fund. cruzado**.
- Para escuchar la parte del fundido de salida del fundido cruzado, haga clic en **Fund. salida**.
- Para escuchar la parte del fundido de entrada del fundido cruzado, haga clic en **Fund. entrada**.

Puede configurar comandos de teclado para ello en las siguientes categorías del diálogo **Comandos de teclado**.

### 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**.

### Escuchar nivel

Le permite ajustar el nivel de escucha.

### Duración

Especifica la duración del área de fundido cruzado. Cubase intenta centrar el fundido cruzado, es decir, el cambio de duración se aplicará 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.

### Presets

Haga clic en **Guardar** a la derecha del menú emergente **Presets** para guardar los ajustes del fundido cruzado para que pueda aplicarlos luego a otros eventos.

- Para eliminar un preset, selecciónelo en el menú emergente y haga clic en **Suprimir**.

### 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 **Estándar** para aplicar las curvas y ajustes del fundido cruzado por defecto al editor de **Fund. cruzado**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Comandos de teclado](#) en la página 625

[Manecillas de eventos](#) en la página 208

[Desplazamiento auto.](#) en la página 161

## 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 **Seleccionar un 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

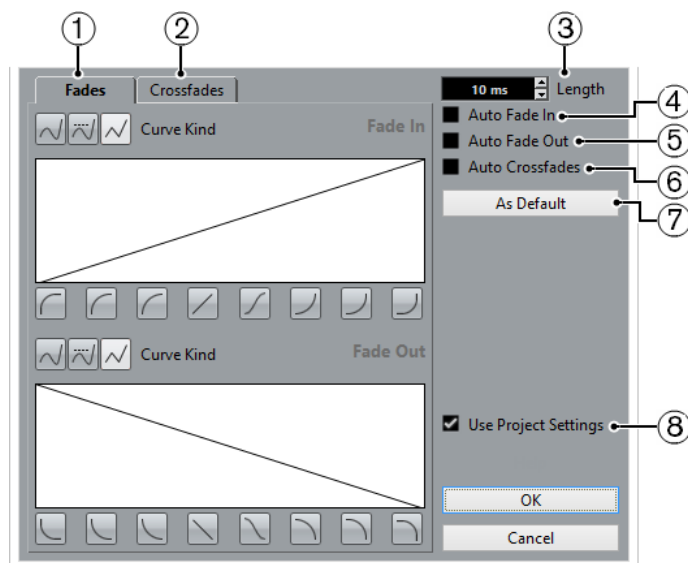
Ya que los fundidos basados en eventos se calculan en tiempo real durante la reproducción, aplicar fundidos automáticos a un gran número de eventos de audio da como resultado una demanda de procesador más alta.

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.

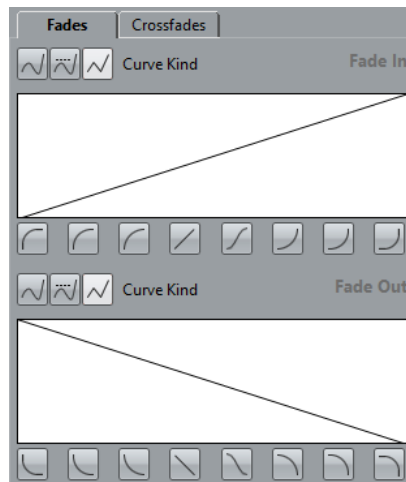


- Para abrir el diálogo global **Fundidos automáticos**, seleccione **Proyecto > Ajustes de los fundidos automáticos**.

- Para abrir el diálogo **Fundidos automáticos** de una pista, haga clic derecho en la lista de pistas y seleccione **Ajustes de los fundidos automáticos**.

### 1 Fundidos

Haga clic en esta pestaña para mostrar los ajustes de los fundidos automáticos.

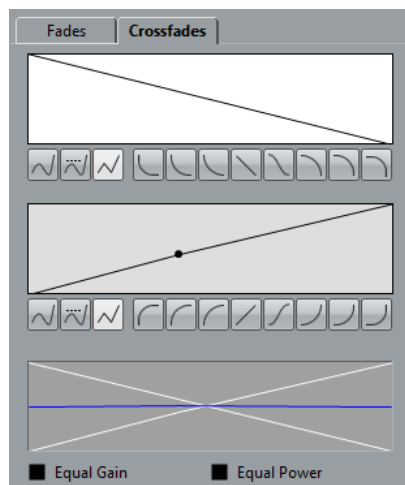


Los botones de **Tipo de curva** le permiten determinar si la curva de fundido correspondiente usa **Interpolación 'Spline'** (botón izquierdo), **Interpolación de 'Spline' atenuada** (botón central) o **Interpolación lineal** (botón derecho).

Los botones con formas de curva dan un acceso rápido a las formas de curva más comunes.

### 2 Fundidos cruzados

Haga clic en esta pestaña para mostrar los ajustes de los fundidos cruzados automáticos.



**Igual amplitud** le permite ajustar las curvas de fundido para que las amplitudes sumadas del fundido de entrada y de salida sean iguales a lo largo de toda 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.

### 3 Duración

Le permite especificar la duración de los fundidos o fundidos cruzados automáticos.

### 4 Fundido de entrada auto.

Le permite activar los fundidos de entrada automáticos.

### 5 Fundido de salida auto.

Le permite activar los fundidos de salida automáticos.



**6 Fundidos cruzados auto.**

Le permite activar los fundidos cruzados automáticos.

**7 Por defecto**

Le permite guardar sus ajustes como por defecto.

**8 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**.

## Efectuar ajustes globales de fundidos automáticos

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto > Ajustes de los fundidos automáticos**.  
Esto abre el diálogo **Fundidos automáticos** del proyecto.
  2. Configure los fundidos automáticos como desee.
  3. Haga clic en **Aceptar**.
- 

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo de fundidos para fundidos basados en eventos](#) en la página 210  
[Editor de fundido cruzado](#) en la página 213

## Hacer ajustes de fundidos automáticos en pistas individuales

Ya que los fundidos automáticos usan potencia de cómputo, puede 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 los fundidos automáticos**.
    - Seleccione la pista y, en el inspector, haga clic en **Ajustes de los 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**.
-

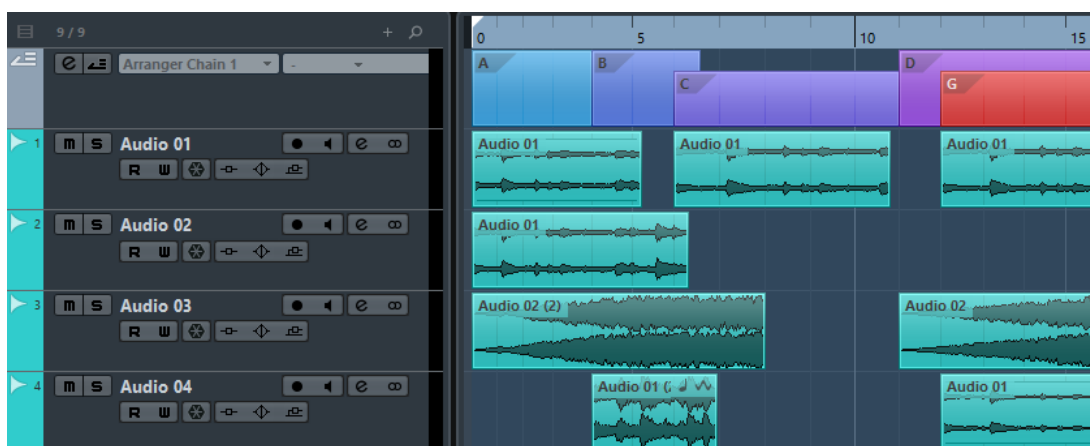
# Pista de arreglos (solo Cubase Elements)

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 218

[Configurar una cadena de arreglos y añadir eventos](#) en la página 223

[Aplanar la cadena de arreglos](#) en la página 224

## Añadir eventos de arreglos en la pista de arreglos

En la pista de arreglos, puede añadir eventos de arreglos que definan secciones específicas del proyecto.

#### PRERREQUISITO

**Ajustar** está activado, y **Tipo de ajuste** está en **Eventos**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Arreglos**.  
Se añade la pista de arreglos.
  2. Seleccione la herramienta de **Dibujar** y dibuje un evento de arreglos en la pista de arreglos.  
Se añade un evento de arreglos.
  3. Dibuje todos los eventos que necesite.
- 

#### RESULTADO

Los eventos de arreglos se añaden a su proyecto.

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Use las funciones del **Editor de arreglos** para colocar los eventos.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar una cadena de arreglos y añadir eventos](#) en la página 223

[Función Ajustar](#) en la página 58

[Tipos de ajuste](#) en la página 59

## 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.

---

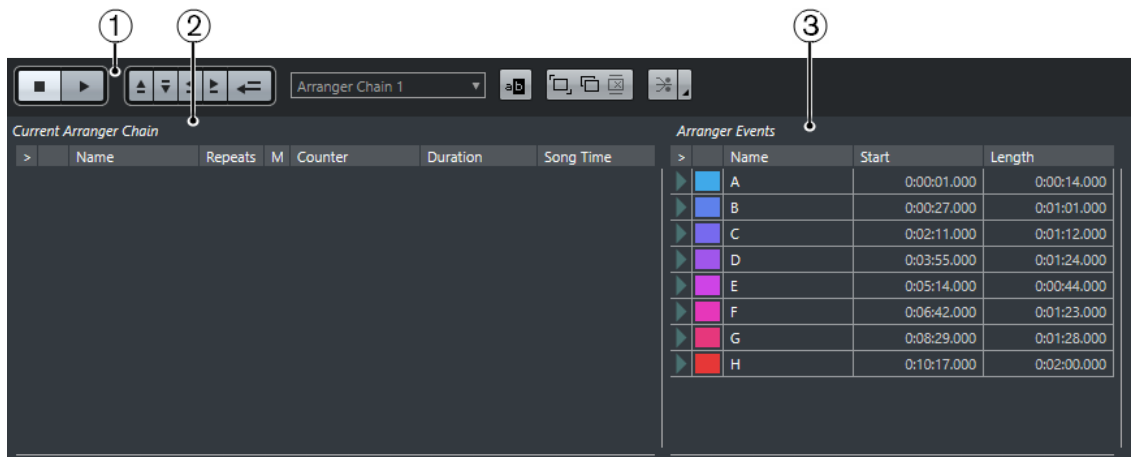
#### PROCEDIMIENTO

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**, haga clic en el botón **e** en el **Inspector** o en la lista de pistas.



### 1 Controles de arreglos

Muestra los botones de transporte, los botones de transporte de arreglos y las herramientas de arreglos.

### 2 Cadena de arreglos actual

#### NOTA

Inicialmente la cadena de arreglos está vacía. Para rellenarla, debe añadir eventos desde la lista de **Eventos de arreglos**.

Muestra el orden en el que se reproducen los eventos, de arriba a abajo, y cuántas veces se repiten.

### 3 Eventos de arreglos

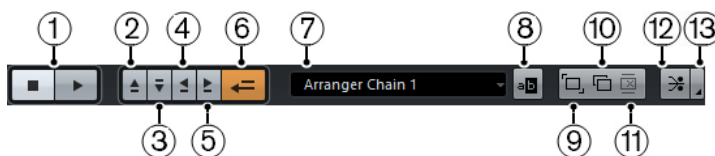
Lista los eventos de arreglos disponibles en el orden en el que aparecen en la línea de tiempo.

## Controles de arreglos

Se muestran los **Controles de arreglos** en el **Editor de arreglos**.

#### NOTA

Algunos de estos controles también están disponibles en la sección **Controles de arreglos** de la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, y en la barra de **Transporte**.



### 1 Detener/Reproducir

Detiene/Inicia la reproducción.

### 2 Anterior paso en la cadena

Navega hasta la entrada anterior en la lista de la cadena de arreglos actual.

### 3 Próximo paso en la cadena

Navega hasta la entrada siguiente en la lista de la cadena de arreglos actual.

### 4 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.

- 5 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.
- 6 Activar modo arreglos**  
Activa la reproducción en modo arreglos.
- 7 Seleccionar cadena activa**  
Le permite seleccionar y activar una cadena de arreglos.
- 8 Renombrar cadena actual**  
Le permite renombrar la cadena de arreglos actual.
- 9 Crear una nueva cadena**  
Crea una nueva cadena de arreglos vacía.
- 10 Duplicar la cadena actual**  
Crea un duplicado de la cadena de arreglos actual, que contiene los mismos eventos.
- 11 Eliminar cadena actual**  
Elimina la cadena de arreglos seleccionada. Esto solo está disponible si ha creado más de una cadena de arreglos.
- 12 Aplanar**  
Convierte la cadena de arreglos actual en un proyecto lineal.
- 13 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 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.

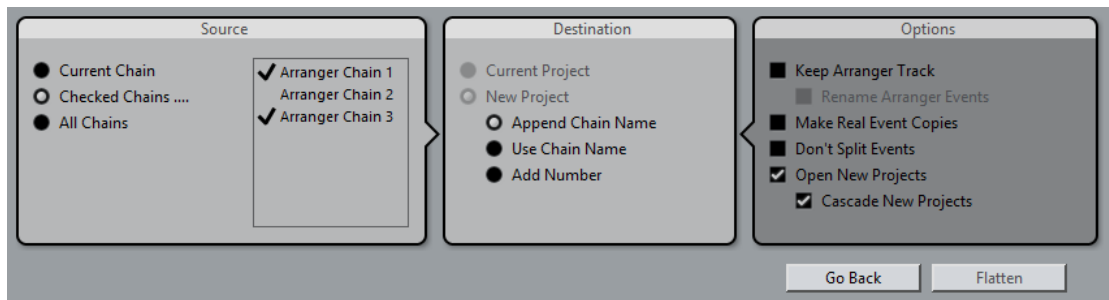
### NOTA

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

---

## Opciones y preferencias de aplanado

Para activar las opciones de aplanado, 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 chequeadas**

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**

Crea un nuevo proyecto para cada cadena de arreglos aplanada. Si activa **Nuevos proyectos en cascada**, los proyectos abiertos se ponen en cascada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Aplanar la cadena de arreglos](#) en la página 224

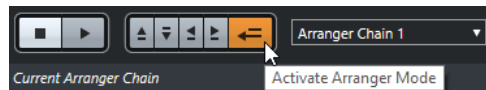
## Configurar una cadena de arreglos y añadir eventos

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 221

## 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 una 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 pulsados**.
- 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 221

## 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

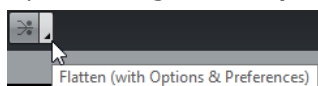
Ha guardado una copia del proyecto antes de aplanar la cadena de arreglos.

#### NOTA

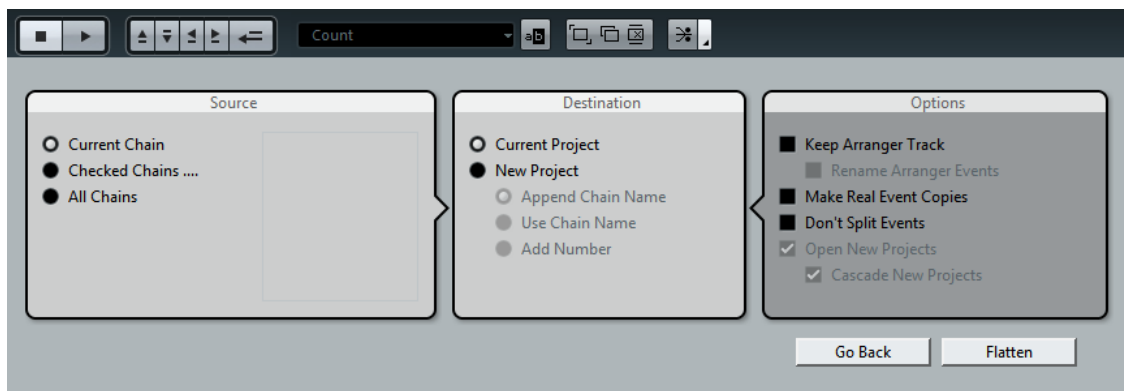
Al aplanar la cadena de arreglos, puede que se eliminen del proyecto algunas partes y eventos. Use solo **Aplanar** cuando sepa que no quiere editar más la pista/cadena de arreglos. Si tiene dudas, guarde una copia del proyecto antes de aplanar la cadena de arreglos.

#### 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.

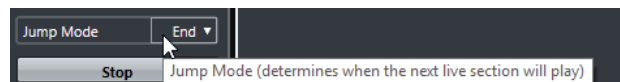
#### PRERREQUISITO

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

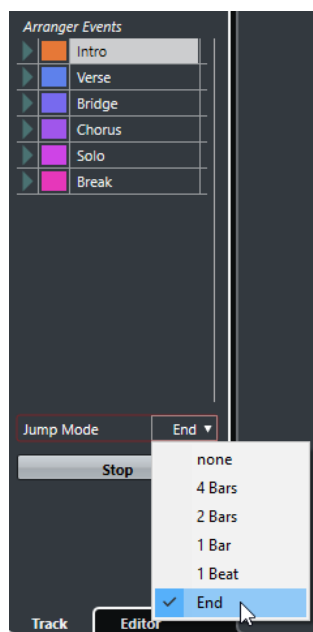
- Para detener el **Modo de salto**, haga clic en **Detener**.
- Para continuar la reproducción desde un evento de arreglo específico, haga clic en el evento de arreglo en la lista **Cadena de arreglos actual**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones de modo de salto](#) en la página 225

## 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.



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. Aquí tenemos un ejemplo de cómo podría hacerlo.

#### PRERREQUISITO

Ha conectado y configurado un dispositivo maestro de sincronía externa a su ordenador. Ha creado un nuevo proyecto vacío y le ha añadido una pista MIDI.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Cree una parte MIDI que empiece en la posición 00:00:00:00 y acabe en la posición 00:01:00:00.
2. Cree una parte MIDI que empiece en la posición 00:01:00:00 y acabe en la posición 00:02:00:00.
3. Cree una parte MIDI que empiece en la posición 00:02:00:00 y acabe en la posición 00:03:00:00.
4. En la barra de **Transporte**, active **Sincronía**.

5. Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Arreglos**.
  6. Añada eventos de arreglos en las posiciones de las partes MIDI.
  7. Configure la cadena de arreglos A-A-B-B-C-C.
  8. Active el modo **Arreglos** y haga clic en **Reproducir**.
  9. En su dispositivo maestro de sincronía externa, inicie el código de tiempo externo en la posición 00:00:10:00.  
En su proyecto, se localiza la posición 00:00:10:00, y se reproduce la parte de arreglos A.
  10. Inicie su dispositivo maestro de sincronía externa en una posición que no coincida con el tiempo de inicio de proyecto, por ejemplo, 00:01:10:00.  
En su proyecto, se localiza la posición 00:01:10:00, y se reproduce la parte de arreglos A.
- 

#### RESULTADO

Si coloca el dispositivo maestro de sincronía externa en una posición que no coincida con el tiempo de inicio de proyecto, Cubase salta automáticamente a la posición correcta en la pista de arreglos.

#### NOTA

La referencia para el código de tiempo externo puede ser MIDI o cualquier otro código de tiempo que pueda ser interpretado por Cubase.

---

# 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.

## 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 entrada, el estribillo y el coro de una canción, podrá navegar rápidamente a las secciones y repetirlas activando **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.

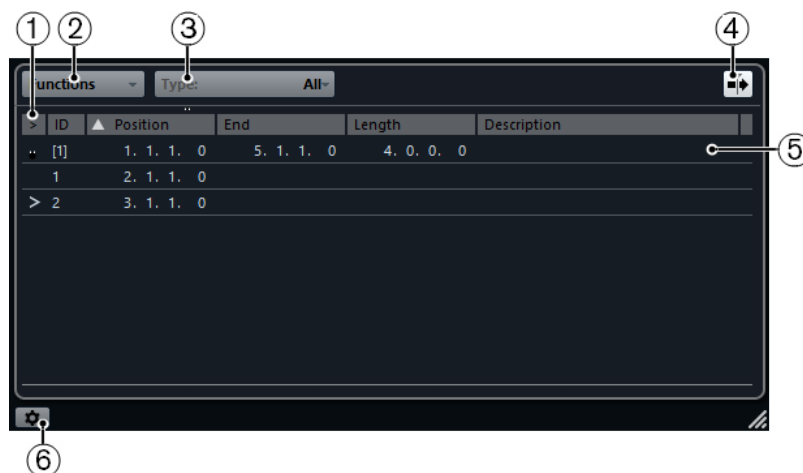
- Para añadir un marcador de ciclo, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre en la pista de marcadores.
- Para cambiar la posición de inicio/fin de un marcador de ciclo, arrastre la manecilla de inicio/fin.
- Para mover un marcador de ciclo a otra posición, arrastre el borde superior.
- Para suprimir 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**).



1 Flecha de localización

Indica qué marcador está en la posición del cursor del proyecto.

**2 Menú funciones**

Lista todas las funciones disponibles en la ventana de **Marcadores**.

**3 Tipo de marcador**

Le permite especificar qué tipo de marcador se muestra en la lista de marcadores.

**4 Desplazamiento auto. con cursor de proyecto**

Le permite hacer un seguimiento a la pista a la flecha de localización, incluso si el proyecto contiene un gran número de marcadores. Si esta opción está activada, la ventana de **Marcadores** se desplaza automáticamente para mantener la flecha de localización visible.

**5 Lista de marcadores**

Muestra los marcadores en el orden en el que tienen lugar en el proyecto.

**6 Ajustes de marcador**

Muestra los ajustes de marcadores.

## Editar en la ventana de marcadores

En la ventana de **Marcadores** puede seleccionar, editar, añadir, mover y eliminar marcadores.

- Para seleccionar 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 **Intro**. 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.

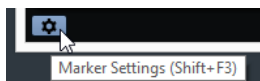
#### NOTA

No importa por qué atributo ordene, el segundo criterio de orden siempre será el atributo posición.

---

## Ajustes de marcador

Puede acceder a los ajustes de marcadores haciendo clic en el botón correspondiente en la esquina inferior izquierda de la ventana 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

Los siguientes atributos de marcador se muestran en la lista de marcadores de la ventana de **Marcadores**:

### 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.

### Fin

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 232

[Marcadores de ciclo](#) en la página 228

## 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 haga clic en la casilla para el atributo deseado.  
Todos los marcadores seleccionados cambiarán sus atributos adecuadamente. 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

- Para añadir una pista de marcadores al proyecto, seleccione **Proyecto > Añadir pista > Marcador**.
- Para mover una pista de marcador a otra posición en la lista de pistas, haga clic y arrástrela hacia arriba o hacia abajo.
- Para eliminar 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

- 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**.

## 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 195

## 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 archivo MIDI estándar](#) en la página 113

# 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 236

[Ventana de MixConsole](#) en la página 237

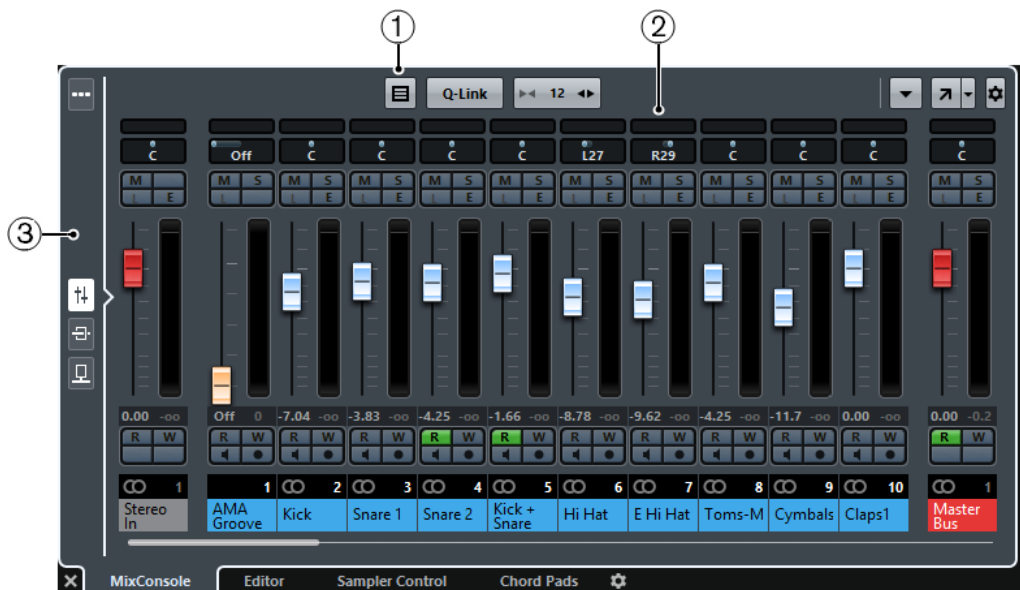
## MixConsole en zona inferior

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**.

Haga uno de lo siguiente para abrir un **MixConsole** en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**:

- 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 Barra de herramientas

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

### 2 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.

### 3 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.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Sección de faders](#) en la página 246

[Inserciones](#) en la página 256

[Envíos](#) en la página 266

[Filtrar tipos de canales](#) en la página 242

[Enlazar canales](#) en la página 244

[Menú funciones](#) en la página 245

## Ventana de MixConsole

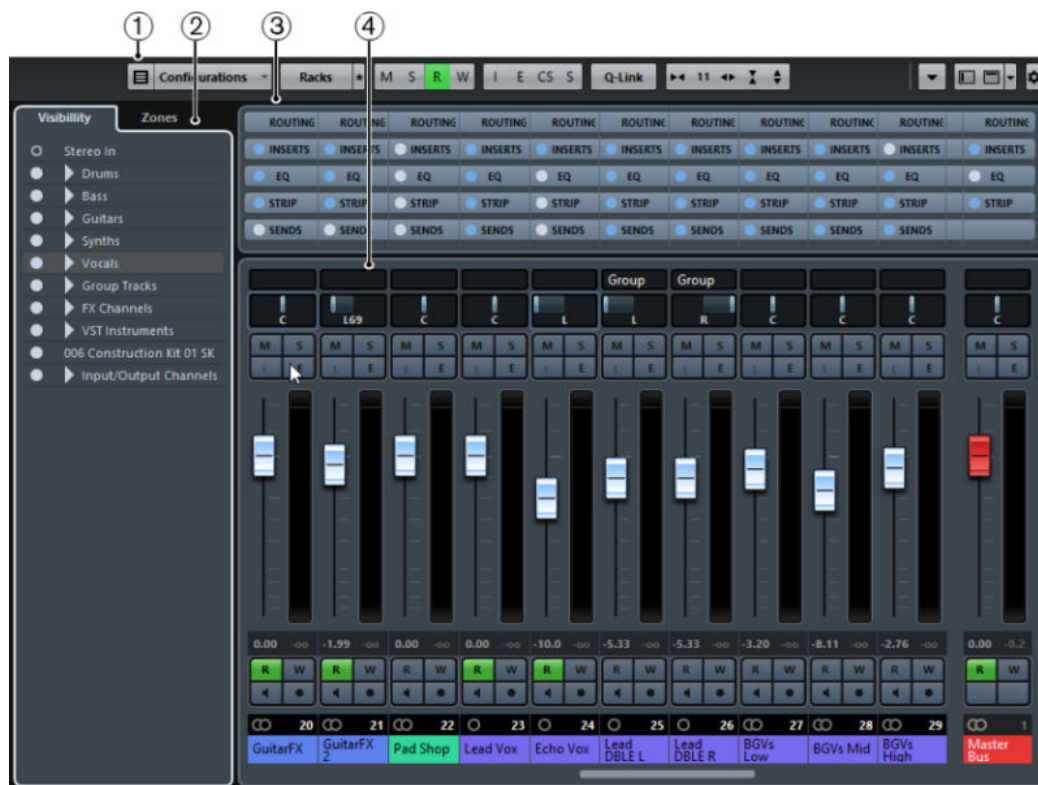
Puede abrir **MixConsole** en una ventana aparte.

Haga uno de lo siguiente para abrir el **MixConsole**:

- 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.



Las secciones principales de **MixConsole** son:

**1 Barra de herramientas**

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

**2 Selector de canal**

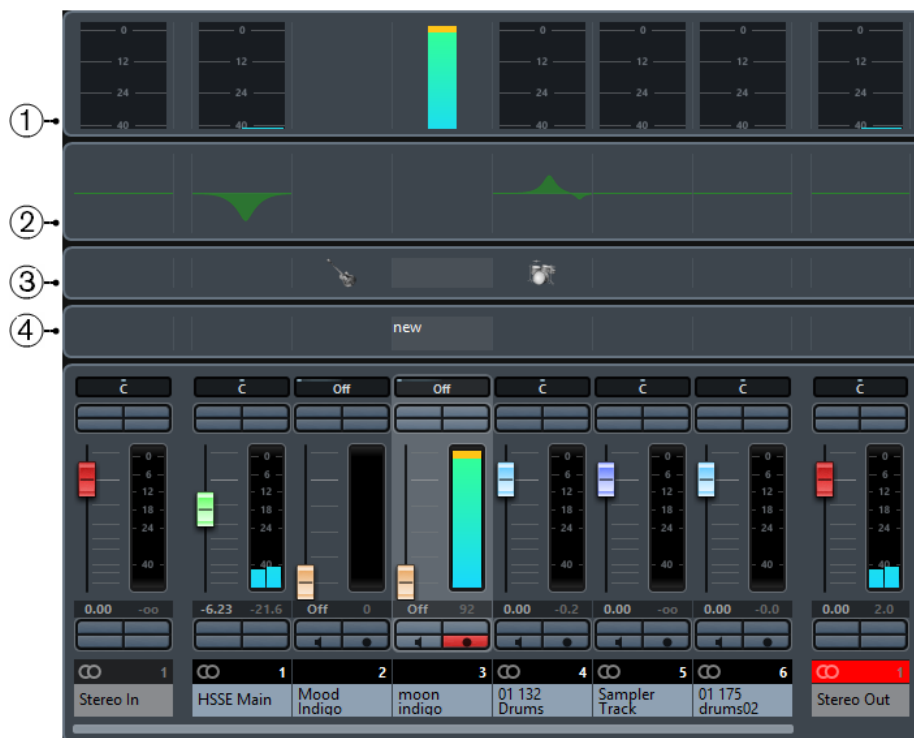
Le permite configurar la visibilidad de canales en la sección de faders.

**3 Racks de canal (zona superior)**

Le permite mostrar controles adicionales de canales cuando sea necesario.

**4 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 Curva de EQ**

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 Imágenes**

Abre la sección **Imágenes**, que le permite añadir una imagen al canal seleccionado. Las imágenes le ayudan a identificar sus canales de **MixConsole** rápidamente.

**4 Bloc de notas**

En la sección **Bloc de notas**, puede introducir notas y comentarios sobre un canal. Cada canal tiene su propio bloc de notas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Selector de canal](#) en la página 239

[Barra de herramientas de MixConsole](#) en la página 240

[Sección de faders](#) en la página 246

[Racks de canal](#) en la página 243

[Buscador de imágenes de pista](#) en la página 117

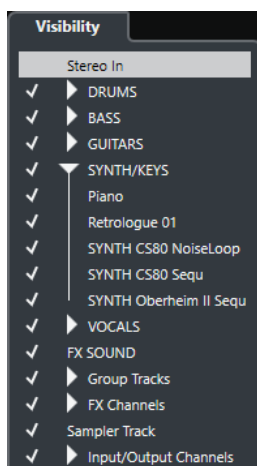
[Añadir notas a un canal de MixConsole](#) en la página 267

## Selector de canal

El selector de canales contiene la pestaña de **Visibilidad** que lista todos los canales contenidos en su proyecto.

### Pestaña Visibilidad

La pestaña **Visibilidad** le permite determinar qué canales se muestran en **MixConsole**. Esto es particularmente útil si organiza sus pistas en pistas de carpeta o grupos.



- Para mostrar/ocultar canales, márkuelos/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

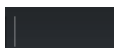
La barra de herramientas contiene herramientas y atajos de ajustes y funciones en **MixConsole**.

#### 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**. Puede mostrar/ocultar la barra de herramientas haciendo clic en **Mostrar/Ocultar barra de herramientas de MixConsole** en la zona inferior.

---

#### Separador izquierdo



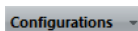
Le permite usar el separador izquierdo. Las herramientas que se colocan a la izquierda del separador se muestran siempre.

#### Tipos de filtro de canal



Abre el filtro de canales que le permite mostrar/ocultar todos los canales de un cierto tipo de canal.

#### Configuraciones de visibilidad de canales



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

#### Seleccionar tipos de Rack



Abre el selector de racks que le permite mostrar/ocultar racks específicos.



### Ajustes de racks



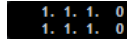
Abre un menú emergente con ajustes para los racks.

### Ir a la posición del localizador izquierdo/derecho



Le permite ir a las posiciones de los localizadores izquierdo/derecho.

### Posición del localizador izquierdo/derecho



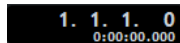
Muestra las posiciones de los localizadores izquierdo/derecho.

### Botones de transporte



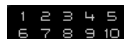
Muestra los controles de transporte.

### Visualización de tiempo



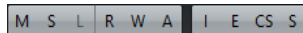
Muestra la posición del cursor del proyecto en el formato de tiempo seleccionado.

### Marcadores



Le permite ajustar y ubicar las posiciones de los marcadores.

### Botones de estado



Le permite establecer los estados de enmudecer, solo, escuchar y de automatización. Aquí también puede omitir inserciones, EQs, channel strips, y envíos.

### Grupo enlazado



Le permite enlazar canales.

### Paleta de zoom



Le permite aumentar/reducir la anchura de los canales y la altura de los racks. Puede cambiar la anchura de todos los canales, desde visible (estrecho) hasta editable (ancho), usando los comandos de teclado **G** y **H** por defecto.

### Medidor de rendimiento del sistema



Muestra los medidores de tiempo de uso ASIO y carga de transferencia de disco duro.

### Separador derecho



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

### Menú de funciones de mezclador



Abre el **Menú funciones** que le permite hacer ajustes en **MixConsole**.

### Controles de zona de ventana



Le permite mostrar u ocultar la zona izquierda y la zona superior del **MixConsole**. El menú emergente **Configurar disposición de ventanas** le permite mostrar u ocultar la línea de estado, la línea de información y línea de visión global.

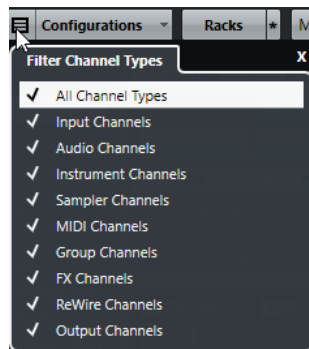
## Filtrar tipos de canales

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 **Filtrar tipos 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 **Filtrar tipos de canal** cambia para indicar que un tipo de canal está oculto.

## 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 cree una configuración. Para cargar una configuración, selecciónela de esta lista. 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**.
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.

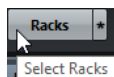
## Selector de racks

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.

### Racks de canal

Puede activar y desactivar los diferentes racks de canales en **MixConsole**.

- Para abrir el selector de racks, haga clic en **Seleccionar racks**.



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.

#### Ecuualizadores (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.

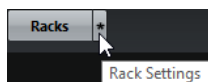
### Envíos

Le permite seleccionar efectos de envío para su canal.

## Ajustes de racks

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**.



### 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 de presets>

Seleccione **Nombres de plug-ins** si quiere mostrar solo los nombres de plug-ins.

Seleccione **Nombres de plug-ins y de presets** si quiere mostrar los nombres de plug-ins y presets.

### 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 y ganancia combinados>

Seleccione **Destino y ganancia combinados** si quiere mostrar el destino y la ganancia en una línea.

Seleccione **Destino y ganancia separados** si quiere mostrar el destino y la ganancia en líneas aparte.

## 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 esquina superior derecha 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.

### Guardar ajustes de MixConsole

Puede guardar ajustes de **MixConsole** para canales seleccionados relacionados con audio en **MixConsole** y cargarlos luego en cualquier proyecto.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los canales con los ajustes que quiera guardar.
2. Seleccione **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 **Funciones > Cargar canales seleccionados**.
3. En el diálogo **Cargar canales seleccionados**, seleccione el archivo de ajustes .vmx y haga clic en **Abrir**.

---

#### RESULTADO

Las configuraciones de canal se aplicarán a los canales seleccionados.

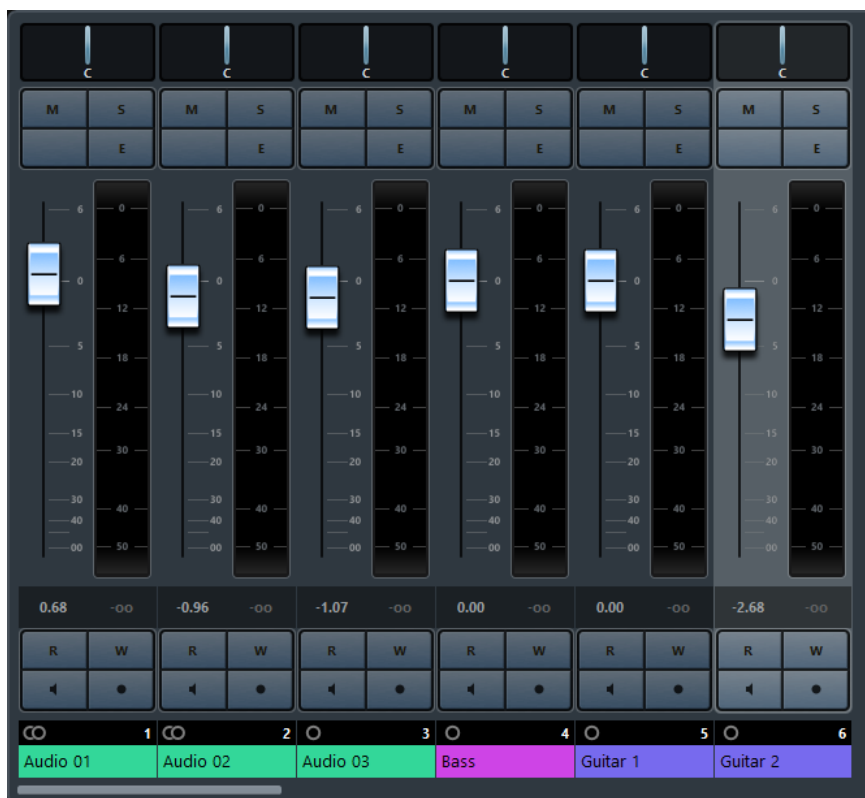
#### NOTA

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 el selector de canal 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 ajustes 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

[Usar Configuraciones de canal](#) en la página 249

[Escribir/Leer automatización](#) en la página 406

## Ajustar 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.

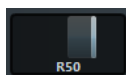
- Para efectuar ajustes finos, mantenga pulsado **Mayús** mientras desplaza el control de panoramizado.
- Para seleccionar la posición central por defecto de panoramizado, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y haga clic sobre el control de panoramizado.
- Para editar el valor numéricamente, haga doble clic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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear nuevos proyectos](#) en la página 63

## Panoramizador de balance estéreo

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



## Bypass del panoramizado

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**.
- 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.



## Usar 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 de los ajustes de canal.

- Para abrir los ajustes de canal de un canal específico, haga clic en **E** en la sección de fader.



La ventana de **Configuraciones de canal** de canales relacionados con audio se divide en varias secciones:

- **Inserciones de canal**
- **Faders de canal**
- **Envíos de canal**

El **Channel strip** y el **Ecuador** siempre están visibles.


Las secciones se distribuyen en zonas a la izquierda y a la derecha de la ventana **Configuraciones de canal**.

- Para mostrar un panel con opciones para abrir o cerrar las secciones, coloque el puntero del ratón en uno de los bordes de la ventana **Configuraciones de canal**.

Los ajustes de canal son especialmente adecuados para las siguientes acciones:

- Mover el channel strip a posiciones Pre/Post-inserciones  
Por defecto, las inserciones se colocan antes del channel strip en el flujo de la señal. En la sección **Inserciones**, puede cambiar esto haciendo clic en la flecha que está arriba de la pestaña de **Strip**. Las pestañas se intercambian.
- Hacer ajustes de EQ  
Las configuraciones de canal tienen un gran visor de curva de ecualización con varios modos. Por defecto, los controles de ecualización están ocultos, pero puede hacer clic en el pequeño botón que está en la esquina superior derecha para mostrar los controles de ecualización o los diales de ecualización debajo de la curva de EQ.



- Mostrar la cadena de salida  
Si hace clic en **Mostrar cadena de salida**  en la barra de herramientas, se muestra la cadena de salida en la sección **Faders de canal**. Esto le permite tener un control de los enrutados de salida más complicados.
- Navegar entre canales

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ajustes del ecualizador](#) en la página 258

## Navegar entre canales

Cada canal tiene su propia ventana de **Configuraciones de canal**, pero puede ver cualquier configuración de cualquier canal en una única ventana. Esto le permite tener solo una ventana de **Configuraciones de canal** abierta en una posición conveniente de la pantalla y usarla para todos sus ajustes de ecualización y efectos de canal.

Para seleccionar un canal en la ventana de **Configuraciones de canal**, proceda así:

- Para mostrar el canal anterior/siguiente, haga clic en **Ir al canal anterior/siguiente**.
- Para navegar entre los canales editados, haga clic en **Ir al último/siguiente canal editado**.

Los botones solo están disponibles si por lo menos se han editado 2 canales.

- Seleccione un canal en **MixConsole** para seleccionar el canal correspondiente en la ventana **Configuraciones de canal**.

Este es el comportamiento por defecto. Si esto no es lo que quiere, abra el menú **Funciones** y desactive **Seguir botones 'e' o cambios de selección**.

- Seleccione una pista en la ventana de **Proyecto** para seleccionar el canal correspondiente en **MixConsole** y en la ventana **Configuraciones de canal**.

## Ajustar 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.

## Ajustes globales 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.

## 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

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **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 **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.

## Trabajar con 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 253

[Pre \(filtros/ganancia/fase\) \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 255

[Inserciones](#) en la página 256

[Ecuiladores \(EQ\)](#) en la página 257

[Channel strips](#) en la página 260

[Envíos](#) en la página 266

## Copiar y mover racks y configuraciones de canales

Puede arrastrar y soltar para copiar o mover ajustes de rack y de canal.

#### NOTA

Esta función solo está disponible en la ventana de **MixConsole**.

Arrastrar y soltar funciona entre canales diferentes o ranuras de racks diferentes, en el mismo canal. Cuando arrastra, una realimentación visual le indica las secciones en las que puede dejar sus ajustes.

Se aplica lo siguiente:

- Para mover los ajustes de rack de un rack a otro, arrastre el rack y deposítelo en el rack sobre el que quiera mover los ajustes.
- Para copiar los ajustes de rack de un rack a otro, pulse **Alt**, arrastre el rack y deposítelo en el rack sobre el que quiere copiar los ajustes.
- Para copiar los ajustes de canal de un canal a otro, arrastre el canal y deposítelo en el canal sobre el que quiere copiar los ajustes.

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

#### 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

- 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 253

### Configuraciones de enrutado de entrada para canales estéreo

- 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 253

## 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 258

## 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 268



## Añadir efectos de inserción

---

### 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

- 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 **Presets** y realice una de las siguientes acciones:
  - Para guardar los ajustes actuales como preset, seleccione **Guardar preset de cadena de FX** y nombre su preset.
  - Para cargar un preset, seleccione **Cargar preset de cadena de FX** y seleccione un preset.

### NOTA

También puede aplicar ajustes de inserciones junto con ajustes de EQ y channel strip desde los presets de pista. Puede cargar, etiquetar, y guardar presets de cadena de FX en el **MediaBay**.

---

## Ecuadores (EQ)

El rack **Ecuadores (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**.

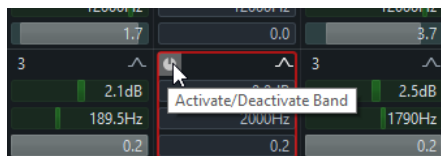
---

## Activar bandas del ecualizador

---

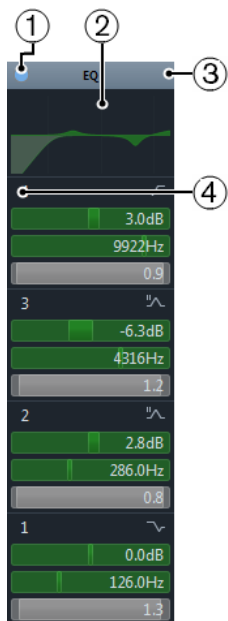
### PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de **MixConsole**, haga clic en **Racks** y active **Ecuadores** para mostrar el rack de **EQ** encima de la sección de faders.
2. Haga clic en **Activar 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**, y en el diálogo **Configuraciones de canal**.

Moviendo el ratón por encima del visor se muestra un cursor en forma de cruzeta. La posición del ratón actual muestra la frecuencia, valor de nota, desplazamiento, y nivel encima o debajo del visor.

- Haga clic y mantenga 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**.

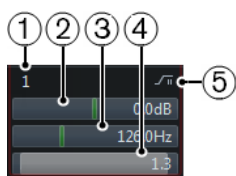
### 3 Seleccionar preset

Abre un menú emergente en el que puede cargar/guardar un preset.

### 4 Activar banda

Haga clic para activar/desactivar una banda de ecualización.

## Ajustes de banda



### 1 Activar banda

Activa 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 Tipo

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 255

## 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.

#### NOTA

Este rack de canal solo está disponible en la ventana de **MixConsole**.

---

## Módulos de channel strip

Los channel strips le permiten aplicar módulos directamente a canales específicos. Arrastrando y soltando puede cambiar la posición de módulos específicos en el flujo de la señal.

### Gate (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.

### Umbral (-60 a 0 dB)

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.

#### **Release (10 a 1000 ms o modo Auto)**

Establece el tiempo después del cual se cerrará la puerta (después del tiempo de **Hold** establecido). Si **Auto release** está activado, **Gate** busca automáticamente el mejor ajuste de release para el material de audio.


#### **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).

#### **Ataque (0.1 a 1000 ms)**

Establece el tiempo después del cual se abre la puerta cuando se dispara.

#### **Rango**

Ajusta la atenuación de la puerta cuando está cerrada. Si **Rango** está en , la puerta está completamente cerrada. Cuanto más alto sea el valor, más alto será el nivel de la señal que pasa a través de la puerta cerrada.

#### **Activar filtro**

Activa/Desactiva el side-chain interno y le permite configurar un filtro para modificar la detección de señal.

#### **Frecuencia de filtro (50 a 20000 Hz)**

Si el side-chain interno está activado, este parámetro ajusta la frecuencia de filtrado de la detección de señal.

#### **Factor Q (0.01 a 10000)**

Si el side-chain interno está activado, este parámetro ajusta la resonancia del filtro de la detección de señal.

#### **Escuchar filtro**

Le permite monitorizar la señal filtrada.

### **Compresor**

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 **Vintage Compressor** (solo Cubase Elements).

#### **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.

#### **Umbral (-60 a 0 dB)**

Determina el nivel en el que arranca el compresor. Solo se procesan los niveles de señales que están por encima del umbral establecido.

#### **Relación (1:1 a 8:1)**

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.

#### **LED de reducción de ganancia**

Indica la cantidad de compresión de la señal.

#### **Ataque (0.1 a 100 ms)**

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 (10 a 1000 ms o modo Auto)**

Establece el tiempo después del cual la ganancia vuelve al nivel original cuando la señal cae por debajo del umbral. Si **Auto** está activado, el compresor busca automáticamente el mejor ajuste de release para su audio.

#### **Make-up (0 a 24 dB o modo Auto)**

Compensa la pérdida de ganancia de salida que causa la compresión. Si **Auto** está activado, el dial se oscurece y la salida se ajusta automáticamente para la pérdida de ganancia.

### **Tube Compressor (solo Cubase Elements)**

Este versátil compresor 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.

**Tube Compressor** tiene una sección side-chain interna que le permite filtrar la señal de disparo.

#### **Entrada (-24.0 a 48.0 dB)**

Determina la cantidad de compresión. A mayor ganancia de entrada, más compresión se aplica.

#### **Salida (-12.0 a 12.0 dB)**

Establece la ganancia de salida.

#### **LED de reducción de ganancia**

Indica la cantidad de compresión de la señal.

#### **Ataque (0.1 a 100.0 ms)**

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 (10 a 1000 ms o modo Auto)**

Establece el tiempo después del cual la ganancia vuelve al nivel original. Si **Auto** está activado, **Tube Compressor** busca automáticamente el mejor ajuste de release para su audio.

#### **Drive (1.0 a 6.0)**

Controla la cantidad de saturación de válvulas.

#### **Mix (0 a 100)**

Establece el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

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

**VintageCompressor** está modelado según los compresores de tipo vintage.

#### **Entrada (-24 a 48 dB)**

En combinación con el ajuste **Salida**, 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.

#### **Salida (-48 a 24 dB)**

Establece la ganancia de salida.

#### **LED de reducción de ganancia**

Indica la cantidad de compresión de la señal.

#### **Ataque (0.1 a 100 ms)**

Determina lo rápido que responde el compresor. Si el tiempo de ataque es largo, una mayor parte de la señal pasará sin ser procesada.

### Punch (Activ./Desact.)

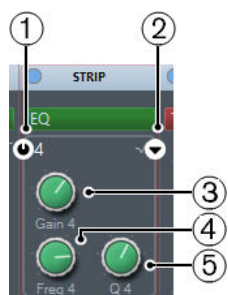
Si esta opción está activada, se conserva la fase inicial del ataque de la señal, manteniendo la pegada original en el material de audio, incluso con ajustes cortos de **Ataque**.

### Release (10 a 1000 ms o modo Auto)

Establece el tiempo después del cual la ganancia vuelve a su nivel original. Si **Auto** está activado, **Vintage Compressor** busca automáticamente el mejor ajuste de release para su audio.

## 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 banda x

Activa la banda de ecualización.

#### 2 Seleccionar tipo de la banda EQ x

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.

#### 3 Ganancia

Establece la cantidad de corte o realce.

#### 4 Frec

Establece la frecuencia central del rango de frecuencias que se cortarán o realzarán.

#### 5 Q

Determina la anchura del rango de frecuencias afectado. Valores más altos proporcionan un rango de frecuencias más estrecho.

## Herramientas (solo Cubase Elements)

### 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.

#### Ataque (-20 a 20 dB)

Cambia la ganancia de la fase de ataque de la señal.

#### Release (-20 a 20 dB)

Cambia la ganancia de la fase de release de la señal.

#### Duración (5 a 200 ms)

Determina la duración de la fase de ataque.

### **Salida (-24 a 12 dB)**

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.

##### **Dual Mode**

Simula el uso de dos magnetófonos.

##### **Auto Gain**

Ajusta la ganancia automáticamente.

##### **Salida**

Establece la ganancia de salida.

##### **Drive Amount LED**

Indica la cantidad de drive de la señal.

##### **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.

#### **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.

##### **Output Gain**

Establece la ganancia de salida.

##### **Drive Amount LED**

Indica la cantidad de drive de la señal.

##### **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.

### **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 (-20 a 0 dB)

Determina el nivel en el que arranca el limitador. Solo se procesan los niveles de señales que están por encima del umbral establecido.

### Release (ms)

Establece el tiempo después del cual la ganancia vuelve al nivel original cuando la señal cae por debajo del umbral. Si **Auto** está activado, **Brickwall Limiter** busca automáticamente el mejor ajuste de release para el material de audio.

### Gain Reduction LED

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.

### Salida (-24 a 6 dB)

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.

### Mix (0 a 100)

Establece el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

## 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. **Limiter** puede ajustar y optimizar el parámetro **Release** automáticamente según el material de audio, o se puede ajustar manualmente.

### Entrada (-24 a 24 dB)

Ajusta la ganancia de entrada.

### Salida (-24 a 6 dB)

Determina el nivel de salida máximo.

### LED de reducción de ganancia

Muestra la cantidad de reducción de ganancia.

### Release (0.1 a 1000 ms o modo Auto)

Establece la cantidad de tiempo que tarda la ganancia en volver a su nivel original. Si **Auto** está activado, **Limiter** busca automáticamente el mejor ajuste de release para el material de audio.

## 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 399

## 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 que le permiten 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

---

#### 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

- 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

---

#### 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 **Añadir pista**.
- 

#### 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

---

### PROCEDIMIENTO

1. Coloque el puntero del ratón en el borde superior de **MixConsole** y active **Bloc de notas**. La sección **Bloc 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 y teclee sus notas.
  3. Para cerrar el bloc de notas, presione **Esc**, o haga clic en otra sección de **MixConsole**.
- 

## Foco en teclado en MixConsole

La sección de selector de canal, 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

---

### 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**, **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).

Este capítulo contiene detalles generales sobre cómo asignar, usar y organizar plug-ins de efecto. 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

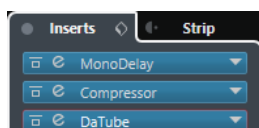
Los efectos de inserción se insertan en la cadena de señal de un canal de audio. De esta forma, toda la señal del canal pasa a través del efecto.

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.

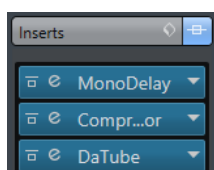
Use efectos de inserción tales como la distorsión, filtros u otros efectos que cambian las características tonales o dinámicas del sonido.

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.

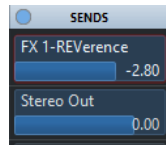
Cada canal de audio tiene 8 envíos en Cubase Elements y 4 envíos en Cubase AI y Cubase LE, cada uno puede ser enrutado a un efecto (o a una cadena de efectos).

Use efectos de envío en los siguientes casos:

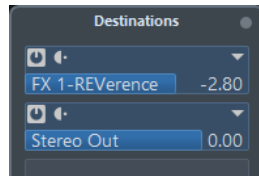
- Para controlar el balance entre el sonido sin procesar y procesado individualmente en cada canal.
- Para usar el mismo efecto en diferentes canales de audio.

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

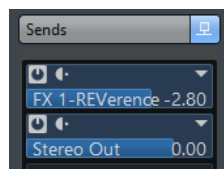
- El rack de **Envíos** en **MixConsole**.



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



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



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Procesado offline directo](#) en la página 287

## 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 retrasará 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 424

## Sincronía a tempo

Los plug-ins pueden recibir información de temporización y de tempo de Cubase. Esto es útil para sincronizar parámetros de plug-ins, tales como frecuencias de modulación o tiempos de retardo, al tempo del proyecto.

La información de temporización y de tempo se proporcionan a plug-ins del estándar VST 2.0 o posterior.

Para configurar la sincronización de tempo debe especificar un valor de nota base. Se soportan valores de notas normales, tresillos o puntillos (1/1 a 1/32).

Para detalles acerca de los efectos incluidos, vea el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

## Efectos de inserción

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

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 278

[Añadir efectos de inserción a canales de grupo](#) en la página 272


[Ajustes de racks](#) en la página 244

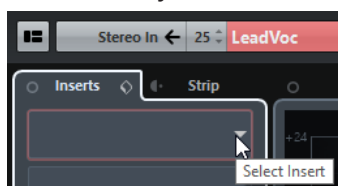
## Añadir efectos de inserción

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 279

## 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. Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Grupo** para añadir una pista de canal de grupo.
2. En el **Inspector** de la pista de grupo, abra el menú emergente **Enrutado de salida** y seleccione el bus de salida deseado.
3. En el **Inspector** de la pista de grupo, abra la sección **Inserciones**.
4. Haga clic en la primera ranura de efecto y seleccione un efecto desde el selector.
5. 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.

## 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**, arrastre el efecto de inserción, y deposítelo en 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 y deposítelo sobre una 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.

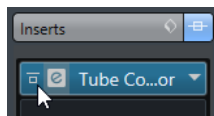
#### PRERREQUISITO

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

---

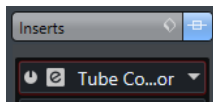
#### PROCEDIMIENTO

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.

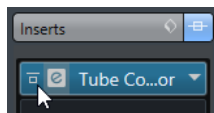
#### PRERREQUISITO

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

---

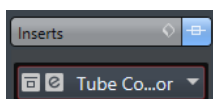
#### PROCEDIMIENTO

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. Seleccione la pista de audio que contiene el efecto de inserción que quiere eliminar.
  2. En el **Inspector**, 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 la pista congelada.

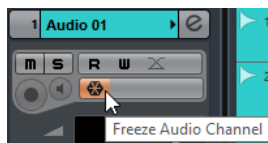
### PRERREQUISITO

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.

## 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 275

## 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 275

## Añadir pistas de canal FX

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Canal FX**.
2. Abra el menú emergente **Configuración** para seleccionar una configuración de canal para la pista de canal FX.
3. Abra el menú emergente **Efecto** y seleccione un efecto en el selector.

4. Abra el menú emergente **Carpeta de canales FX** y elija si quiere crear pistas de canal FX dentro o fuera de una carpeta dedicada.
  5. Haga clic en **Añadir pista**.
- 

#### RESULTADO

Se añade una pista de canal FX a la lista de pistas, y el efecto seleccionado se carga en la primera ranura de efecto de inserción del canal FX.

## 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.

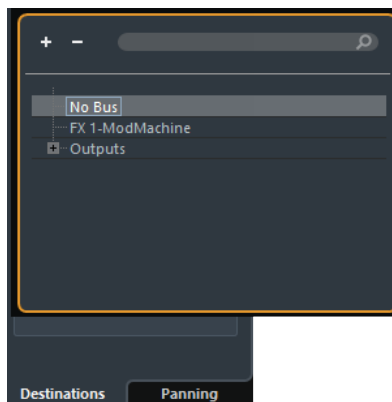
## Enrutar canales de audio a canales FX

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.

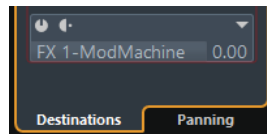
---

#### 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.

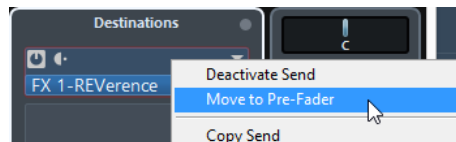
## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir pistas de canal FX en la página 275](#)

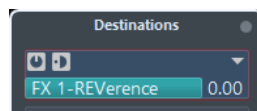
## Envíos pre/post fader (solo Cubase Elements)

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

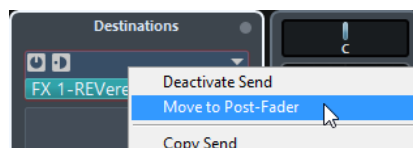
- Envíos pre-fader  
La señal del canal de audio se envía al canal FX antes del fader de volumen del canal de audio.
- Envíos post-fader  
La señal del canal de audio se envía al canal FX después del fader de volumen del canal de audio.
- Para mover un envío a la posición pre-fader, abra la ventana **Configuraciones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



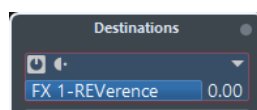
El botón **Pre-/Post-fader** indica que el envío está en posición pre-fader.



- 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

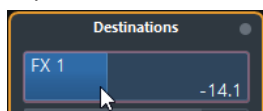
Si activa **Enmudecer pre-send si enmudecer está activado** en el diálogo **Preferencias** (página **VST**), los envíos en modo pre-fader se enmudecen si enmudece sus canales.

## Ajustar nivel de los envíos

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, seleccione la pista de canal FX que contiene el efecto del que quiere ajustar el nivel.
2. Abra la sección **Inserciones** del Inspector y haga clic en la ranura del efecto para abrir el panel de control del efecto.
3. En el panel de control del efecto, ajuste el control **Mezcla** a 100.  
Esto le permite un control total del nivel del efecto cuando use los envíos de efecto para controlar el balance de señal después.
4. En la lista de pistas, seleccione la pista de audio que se enruta a través del efecto del que quiere ajustar el nivel.
5. Haga clic en **Editar configuraciones de canal** para abrir la ventana **Configuraciones de canal** de la pista de audio.
6. En la sección **Envíos** 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

1. Seleccione **Estudio > MixConsole**.
  2. Abra los **Ajustes de rack** y active **Núm. fijo de ranuras**.
  3. Haga clic en **Editar configuraciones de canal** en el canal de salida.
  4. En la sección **Inserciones**, haga clic en una ranura de efecto postfader, y seleccione **Mastering > UV22HR**.
  5. En el panel del plug-in, seleccione la profundidad de bits del archivo de mezcla mixdown que quiera crear.
-

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Exportar mezcla de audio](#) en la página 580

[Ajustes de racks](#) en la página 244

## 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 Omitir efecto**  
Le permite omitir el efecto.
- 3 Leer/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 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**.

## 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.

## 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.
- 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 del plug-in>
- macOS: /Users/<nombre de usuario>/Library/Audio/Presets/<fabricante>/<nombre del plug-in>

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cargar presets de efecto](#) en la página 281

[Cargar presets de inserción](#) en la página 284

## Explorador de presets

El explorador de presets le permite seleccionar un preset VST para el efecto cargado.

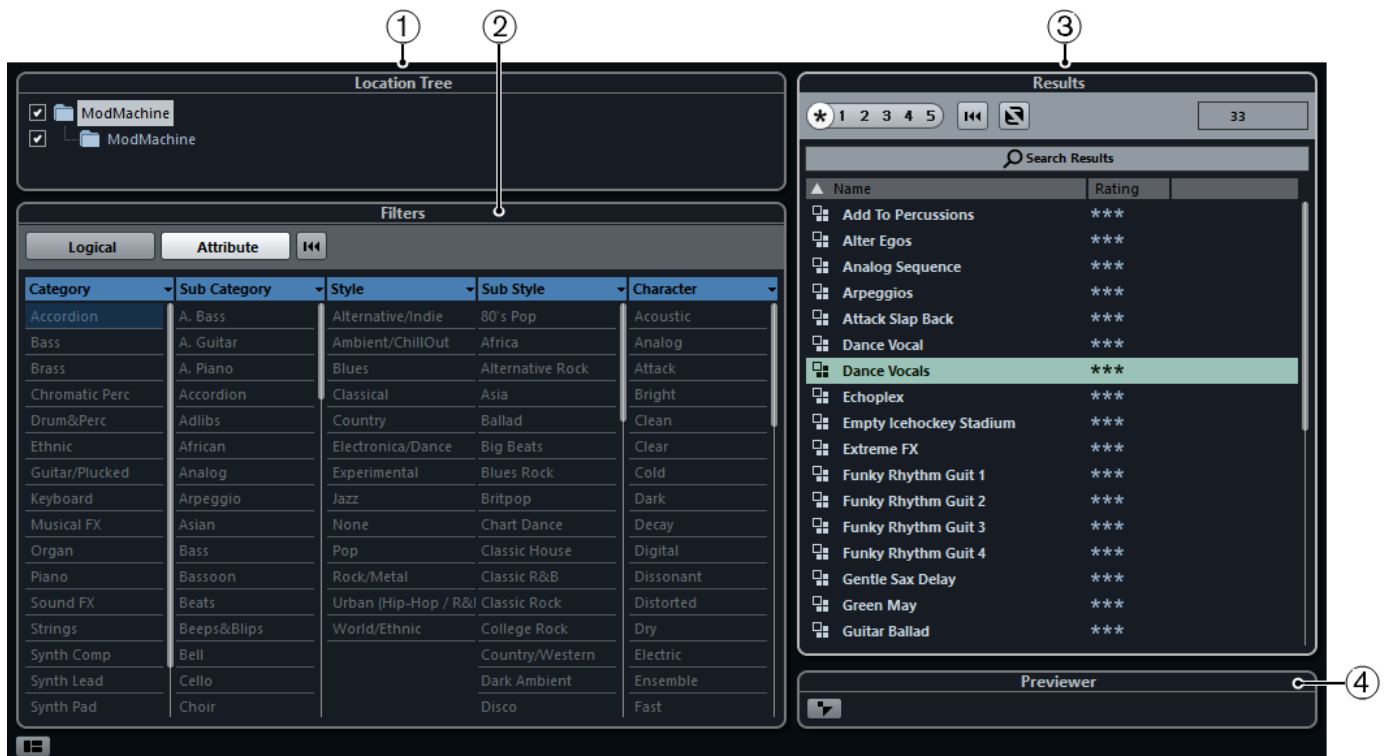
- Para abrir el explorador de presets, haga clic en el campo del explorador de presets en el panel de control del efecto.

#### NOTA

El explorador de presets contiene las secciones **Resultados** y **Preescuchar**. Para abrir las secciones de **Filtros** y **Árbol de ubicaciones**, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** y active las opciones correspondientes.

---





- 1** **Árbol de ubicaciones**  
Muestra la carpeta en la que se buscan archivos de preset.
- 2** **Filtros**  
Muestra los atributos de preset disponibles para el efecto seleccionado.
- 3** **Resultados**  
Lista los presets disponibles para el efecto seleccionado.
- 4** **Preescuchar**  
Le permite preescuchar los archivos mostrados en la lista de resultados.

## Cargar presets de efecto

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. Realice una de las siguientes acciones:
  - Haga clic en el campo del explorador de presets, en la parte superior del panel de control.
  - En el **Inspector** o en la ventana **Configuraciones de canal**, abra la sección **Inserciones** y haga clic en **Seleccionar preset** del efecto cargado.



2. En la sección **Resultados**, seleccione un preset de la lista.
3. Opcional: Active la reproducción para escuchar el preset seleccionado, y navegue entre los presets hasta que encuentre el sonido adecuado.

#### NOTA

Puede configurar una reproducción en bucle de una sección para comparar diferentes ajustes de presets de forma más fácil.

4. Haga doble clic para cargar el preset que quiera aplicar.

#### RESULTADO

El preset se carga.

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

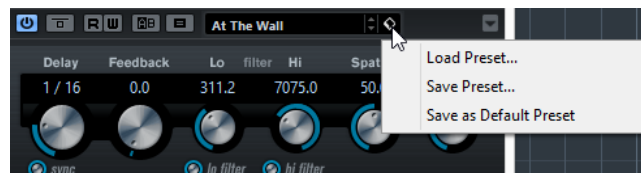
Puede volver al preset que estaba seleccionado cuando abrió el explorador de presets haciendo clic en **Volver al último ajuste**.

## 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 panel **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 panel, y defina atributos para el preset.
  6. Haga clic en **Aceptar**.
- 

#### RESULTADO

Se guarda el preset de efecto.

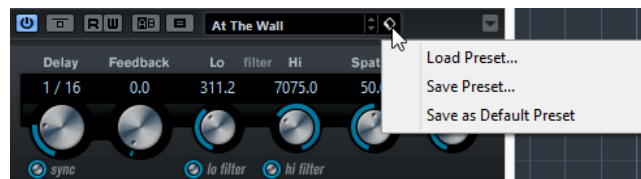
## Guardar presets de efecto por defecto

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

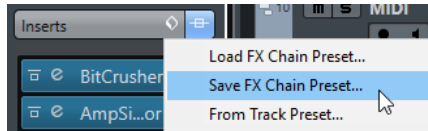
Puede guardar las inserciones del rack de efectos de inserción de un canal, junto con todos sus ajustes de parámetros, como un preset de inserciones. Los presets de inserciones se pueden aplicar a pistas de audio, de instrumento, de FX o de grupo.

#### 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.

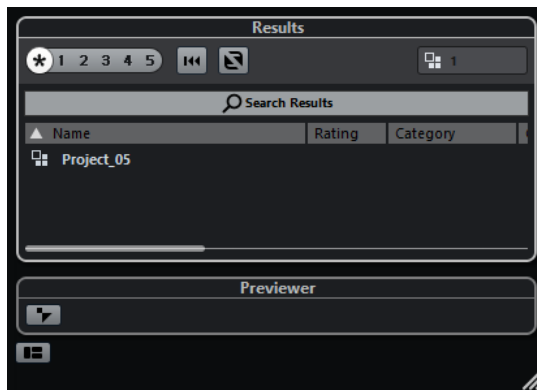
#### PRERREQUISITO

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 pestaña **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 122

## 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**.

Audio-Codec Plug-ins		Program Plug-ins	Project Import-Export Plug-ins	Virtual File System Plug-ins
A	Instancias	Name	Vendor	File
✓	-	Arpache 5	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
✓	-	Arpache SX	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
✓	-	Auto LFO	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
✓	-	Beat Designer	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
✓	-	Chorder	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
✓	-	Compressor	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
✓	-	Context Gate	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
✓	-	Density	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
✓	-	Micro Tuner	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
✓	-	MIDI Control	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
✓	-	MIDI Monitor	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase

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 291

[Opciones de edición - Audio](#) en la página 657

[Flujo de trabajo del procesado offline directo](#) en la página 288

[Ventana de Procesado offline directo](#) en la página 288

## 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.

Se aplica lo siguiente en la ventana de **Procesado offline directo**:

- Solo puede estar abierta una instancia de la ventana.
- El tamaño de la ventana viene determinado por el proceso mostrado.
- La ventana no es modal y permanece abierta, incluso si edita en la ventana de **Proyecto**.
- La ventana siempre está encima de su aplicación. Puede cambiar esto activando/desactivando la opción **Siempre en frente** en el menú contextual.

Cuando añade 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**.
- 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 288

[Aplicar procesado offline directo usando comandos de teclado](#) en la página 297

## 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:

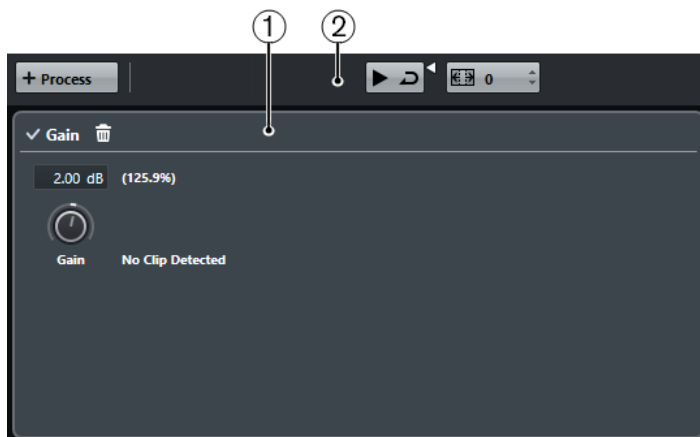
- Seleccione **Audio > Procesado offline directo**.
- Use un comando de teclado, por defecto **F7**.
- En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, haga clic en **Abrir ventana de procesado offline directo**.
- Seleccione **Audio > Procesos** y, en el submenú, seleccione un proceso.

### NOTA

Los procesos sin parámetros ajustables como el **Silencio**, no abren la ventana de **Procesado offline directo**.

---





En la ventana de **Procesado offline directo**, están disponibles las siguientes opciones y ajustes:

- 1 Panel de proceso**  
Muestra el último proceso añadido y le permite modificar sus ajustes o eliminarlo.
- 2 Barra de herramientas**  
Le permite añadir procesados de audio, escuchar el audio con las ediciones actuales y hacer ajustes globales para procesados offline.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Aplicar procesado](#) en la página 290

[Aplicar procesado a múltiples eventos](#) en la página 290

[Barra de herramientas de procesado offline directo](#) en la página 289

## 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 proceso

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

### 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**. El deslizador **Volumen** le permite ajustar el volumen.

### 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

[Ampliar el rango del proceso](#) en la página 290

## 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 291

[Ventana de Procesado offline directo](#) en la página 288

## Ampliar el rango del proceso

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 288

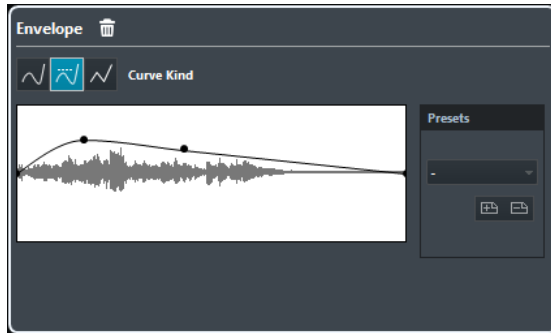
[Columnas de la ventana de la Pool](#) en la página 359

## Procesos de audio incluidos

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

## 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 de '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.

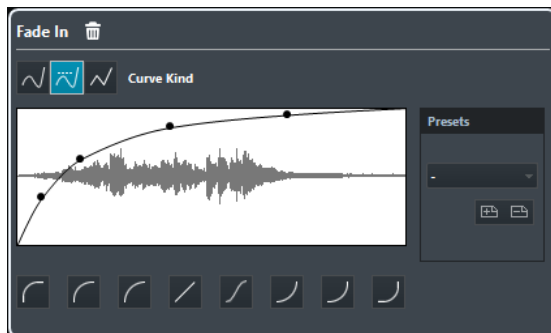
### Presets

Le permite configurar presets que quiera aplicar a otros eventos o clips.

- Para guardar un preset, haga clic en **Guardar**, 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**.

## 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 de '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.

Haga clic sobre la curva para añadir puntos, y haga clic en los puntos existentes y arrástrelos para cambiar la forma. Para suprimir un punto de la curva, arrástrelo fuera del área de visualización.

### Presets

Le permite configurar presets que quiera aplicar a otros eventos o clips.

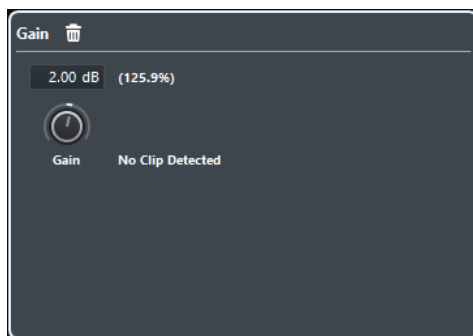
- Para guardar un preset, haga clic en **Guardar**, introduzca un nombre y haga clic en **Aceptar**.
- Para aplicar un preset, selecciónelo en el menú emergente.
- Para eliminar un preset, selecciónelo en el menú emergente y haga clic en **Eliminar**.

### Botones de forma

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

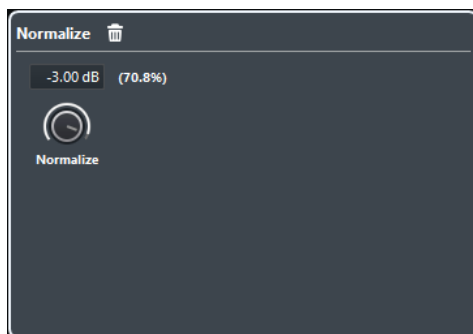
En caso de clipping, disminuya el valor de **Ganancia** y use en su lugar el proceso de audio **Normalizar**. Esto le permite aumentar el nivel del audio tanto como sea posible sin tener clipping.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS  
[Normalizar](#) en la página 293

## Normalizar

**Normalizar** le permite aumentar el nivel del audio que se grabó con un nivel de entrada demasiado bajo.



### Normalizar

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

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

## 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.

## 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.

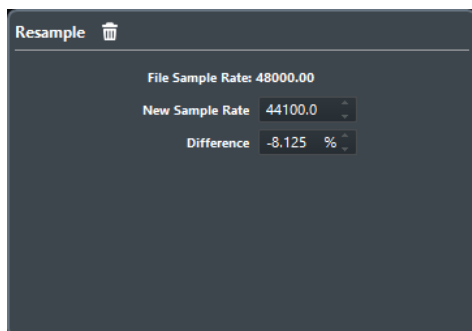
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Estadísticas](#) en la página 305

## Cambiar frecuencia de muestreo

**Cambiar frecuencia de muestreo** le permite cambiar la duración, el tempo y el tono de un evento.

Si cambia a una frecuencia de muestreo superior, el evento se vuelve más largo y el audio se reproduce a una velocidad y tono inferiores. Si cambia a una frecuencia de muestreo inferior, el evento se vuelve más corto y el audio se reproduce a una velocidad y tono superiores.



#### **Frec. de muestreo archivo**

Muestra la frecuencia de muestreo original del evento.

#### **Nueva frecuencia de muestreo**

Le permite remuestrear el evento especificando una frecuencia de muestreo.

#### **Diferencia**

Le permite remuestrear el evento especificando la diferencia entre la frecuencia de muestreo original y la nueva.

## **Invertir**

**Invertir** le permite invertir la selección de audio para que suene como si estuviera reproduciendo una cinta hacia atrás. No hay parámetros ajustables para este proceso de audio.

## **Silencio**

**Silencio** le permite reemplazar la sección con silencio. No hay parámetros ajustables para este proceso de audio.

## **Permutación estéreo**

**Permutación estéreo** le permite manipular los canales izquierdo y derecho de las selecciones de audio estéreo.

En el menú emergente **Modo**, las opciones disponibles son:

#### **Inversión izquierda-derecha**

Intercambia los canales izquierdo y derecho.

#### **Izquierdo a estéreo**

Copia el sonido del canal izquierdo al canal derecho.

#### **Derecha a estéreo**

Copia el sonido del canal derecho al izquierdo.

#### **Mezcla**

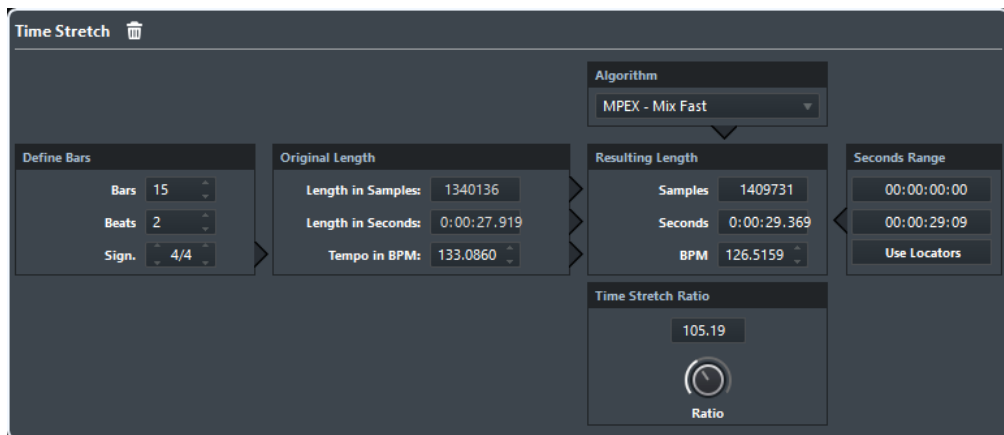
Mezcla ambos canales en un sonido mono.

#### **Restar**

Resta la información del canal izquierdo al canal derecho. Esta función se usa típicamente para fondos de karaoke ya que elimina el audio mono centrado de una señal estéreo.

## Corrección de tiempo

**Corrección de tiempo** le permite cambiar la duración y el tempo del audio seleccionado sin afectar al tono.



### Definir compases

Puede establecer la duración del audio seleccionado y el tipo de compás en esta sección.

#### Compases

Le permite especificar la duración del audio seleccionado, en compases.

#### Tiempos

Le permite especificar la duración del audio seleccionado, en tiempos.

#### Tipo de compás

Le permite ajustar el tipo de compás.

### Duración original

Esta sección contiene información y ajustes relacionados con el audio que está seleccionado para procesar.

#### Duración en muestras

Muestra la duración del audio seleccionado, en muestras.

#### Duración en segundos

Muestra la duración del audio seleccionado, en segundos.

#### Tempo en BPM

Le permite introducir el tempo real del audio en tiempos por minuto. Esta opción le permite corregir el tiempo del audio a otro tempo, sin tener que calcular la cantidad de corrección de tiempo real.

### Duración resultante

Estos valores cambian automáticamente si ajusta la opción **Proporción** para corregir el audio para que quepa dentro de una región de tiempo específica o dentro de un tempo.

#### Muestras

Muestra la duración resultante en muestras.

#### Segundos

Muestra la duración resultante en segundos.



### **BPM**

Muestra el tiempo resultante en tiempos por minuto. Para que esto funcione, se debe especificar la **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 **Rango** a las posiciones de los localizadores izquierdo y derecho, respectivamente.

### **Algoritmo**

Le permite seleccionar un algoritmo de corrección de tiempo.

### **Proporción**

Le permite ajustar la cantidad de corrección de tiempo como un porcentaje de la duración original. Si usa los ajustes de la sección **Duración resultante** para especificar la cantidad de corrección de tiempo, este valor cambia automáticamente.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Algoritmos de corrección de tiempo](#) en la página 299

## **Aplicar procesado offline directo usando comandos de teclado**

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 297

## **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

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

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 288

[Transporte](#) en la página 675

[Comandos de teclado](#) en la página 625

# Algoritmos de corrección de tiempo

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Corrección de tiempo](#) en la página 296

[Editor de muestras](#) en la página 307

[Standard](#) en la página 299

[Limitaciones](#) en la página 300

## 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 con el modo **Mix** 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

[Detectar silencio](#) en la página 301

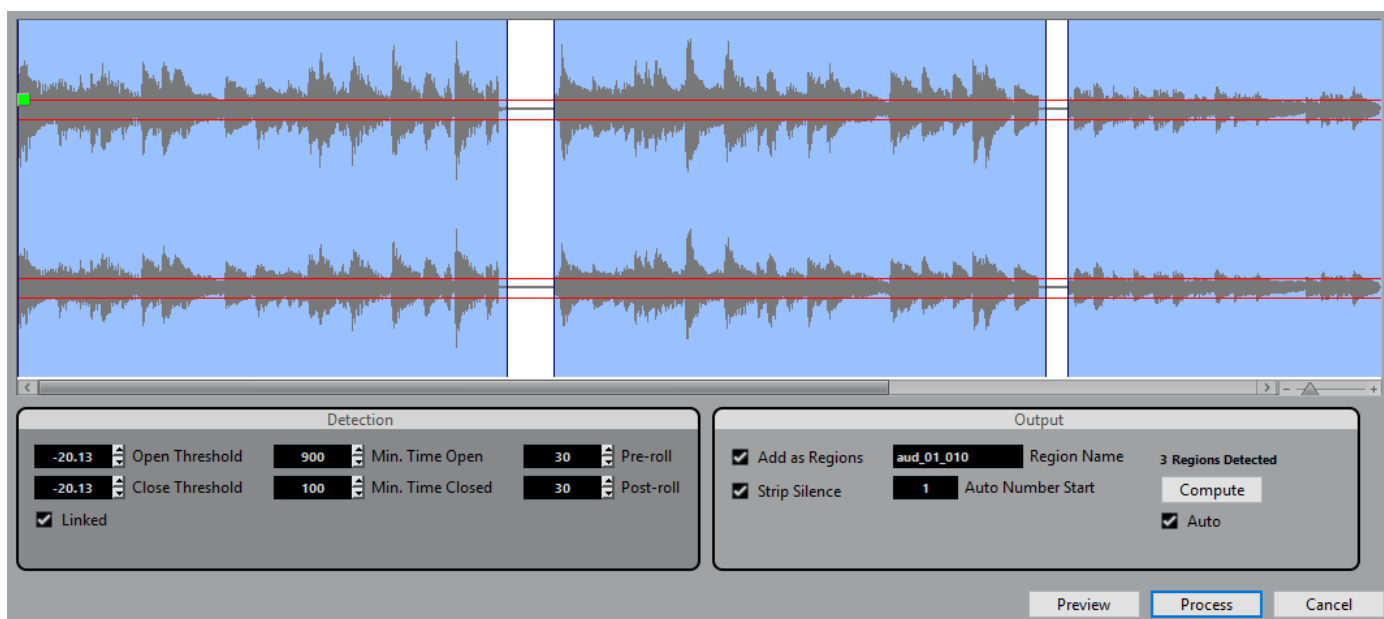
[Analizador de espectro](#) en la página 303

[Estadísticas](#) en la página 305

## 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**, seleccione uno o varios eventos de audio, o un rango, en la ventana de **Proyecto** o en el **Editor de partes de audio** y 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, 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.

### 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 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 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.

### Añadir como regiones

Crea regiones de secciones no silenciosas, y le permite darles un nombre en el campo **Nombre de región**. Se añade un número a cada nombre de región, empezando con el número especificado en el campo **Inicio de la autonumeración**.

### 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.

### Calcular

Analiza el evento de audio y redibuja el visor de forma de onda para indicar qué secciones se consideran silenciosas. Se muestra el número de regiones detectadas encima del botón **Calcular**.

### 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.

---

## Eliminar secciones silenciosas

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

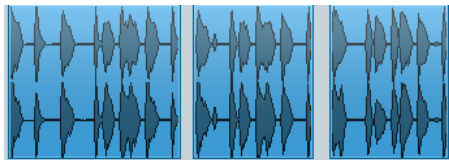
---

### 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.  
Se 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.

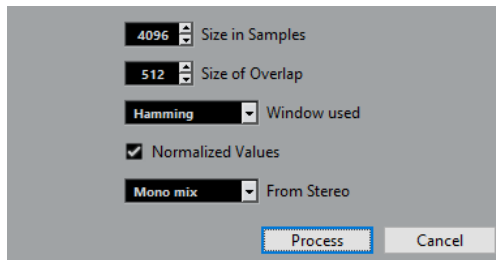
## Analizador de espectro

El **Analizador de espectro** analiza el audio seleccionado, calcula el espectro promedio y lo muestra en un gráfico bidimensional, con el rango de frecuencias en el eje x y la distribución de niveles en el eje y.

- Para abrir el **Analizador de espectro**, seleccione **Audio > Analizador de espectro**.

## Ajustes del analizador de espectro

El **Analizador de espectro** muestra los siguientes ajustes:



### Tamaño en muestras

Le permite establecer un tamaño para los bloques de análisis del audio. A mayor valor, más alta será la resolución de la frecuencia en el espectro resultante.

### Tamaño de superposición

Le permite ajustar la superposición entre cada bloque de análisis.

### Ventana utilizada

Le permite seleccionar qué tipo de ventana se usa para la transformada rápida de Fourier, el método matemático usado para calcular el espectro.

### Valores normalizados

Active esta opción para escalar los valores de nivel resultantes, para que el nivel más alto se muestre como 1. Esto corresponde a 0 dB.

### Del estéreo

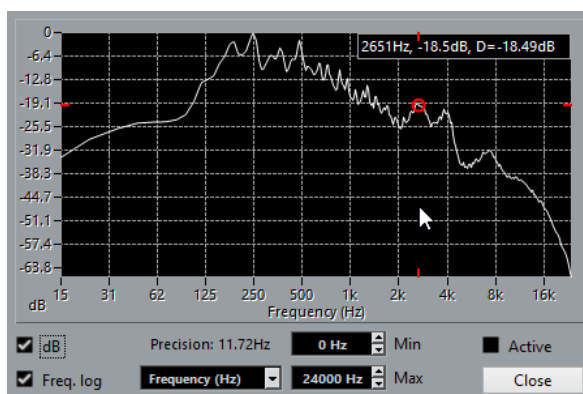
Le permite especificar qué canal se analiza.

### Procesar

Empieza el análisis del espectro y abre el visor de espectro.

## Visor de espectro

El **Visor de espectro** muestra los siguientes ajustes:



### Visor de frecuencia

Le permite comparar los niveles entre frecuencias. Mueva el puntero a una de las frecuencias, haga clic derecho y mueva el puntero a la segunda frecuencia. La diferencia de nivel entre las posiciones se muestra y etiqueta como **D** en la esquina superior derecha.



#### NOTA

En audio estéreo, el visor de la esquina superior derecha muestra los valores del canal izquierdo. Para ver los valores del canal derecho, mantenga pulsado **Mayús**.

---

#### dB

Active esta opción para mostrar valores de dB en el eje vertical. Desactive esta opción para mostrar valores entre 0 y 1.

#### Frec. log

Active esta opción para mostrar las frecuencias en el eje horizontal en una escala logarítmica. Desactive esta opción para mostrar un eje de frecuencias lineal.

#### Precisión

Indica la resolución de la frecuencia en el gráfico. Este valor está controlado por el ajuste **Tamaño en muestras** en los ajustes del analizador de espectro.

#### Frecuencia (Hz)/Nota (C)

Le permite seleccionar si las frecuencias se muestran en hercios o con nombres de notas.

#### Mín.

Le permite establecer la menor frecuencia a ser mostrada en el gráfico.

#### Máx.

Le permite establecer la mayor frecuencia a ser mostrada en el gráfico.

#### Activo

Active esta opción para abrir el siguiente diálogo de **Análisis de espectro** en la misma ventana. Desactive esta opción para mostrar el siguiente diálogo en una ventana aparte.

## Analizar el espectro de audio

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un evento de audio, un clip o un rango de selección.
  2. Seleccione **Audio > Analizador de espectro**.
  3. Ajuste las opciones o use los valores por defecto.  
Los valores por defecto le dan buenos resultados en la mayoría de situaciones.
  4. Haga clic en **Proceso**.
- 

#### RESULTADO

El espectro se calcula y se visualiza en un gráfico.

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Ajuste las opciones en el visor de espectro y mueva el puntero del ratón sobre el gráfico para mostrar la frecuencia/nota y nivel de la posición actual en la esquina superior derecha.

## Estadísticas

La función **Estadísticas** analiza los eventos de audio seleccionados, clips o selecciones de rango.

Channel	Left	Right
Min. Sample Value	-3.45 dB	-2.42 dB
Max. Sample Value	-3.83 dB	-2.21 dB
Peak Amplitude	-3.45 dB	-2.21 dB
True Peak	-3.45 dB	-2.20 dB
DC Offset	0.00 %	0.00 %
	-∞ dB	-∞ dB
Bit Depth	16 bit	16 bit
Estimated Pitch	374.2Hz/F#3	304.1Hz/D#3
Sample Rate	44.100 kHz	
Average RMS (AES-17)	-71.43 dB	-66.47 dB
Max. RMS	-9.92 dB	-8.30 dB
Max. RMS All Channels	-8.30 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 (AES-17)**

Muestra la sonoridad promedio según el estándar AES-17.

**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

[Eliminar DC-Offset](#) en la página 294

# 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:

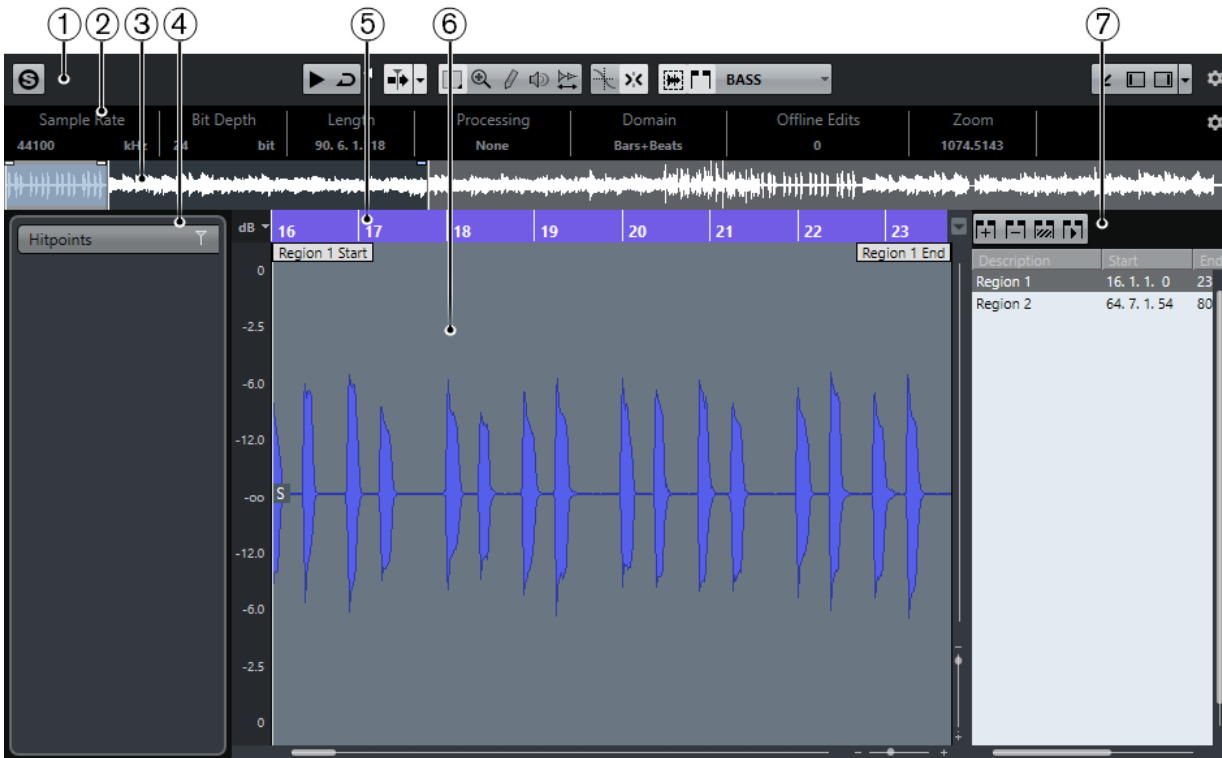
- Haga doble clic en un evento en la ventana de **Proyecto**.
- Seleccione un evento en la ventana de **Proyecto** y pulse **Retorno** o **Ctrl/Cmd-E**.
- Seleccione un evento en la ventana de **Proyecto** y seleccione **Audio > Abrir editor de muestras**.
- En el diálogo **Comandos de teclado** de la 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 Línea de 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 48

[Abrir el inspector del editor](#) en la página 41

[Barra de herramientas](#) en la página 309

[Línea de información](#) en la página 313

[Línea de vista global](#) en la página 313

[Inspector del editor de muestras](#) en la página 314

[Regla](#) en la página 315

[Visor de forma de onda](#) en la página 315

[Lista de regiones](#) en la página 319

## Barra de herramientas

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



Le permite usar el 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.

### Mostrar regiones



Abre una sección en la que puede ver y editar regiones.

## Desplazamiento auto.

### Desplazamiento auto.



Mantiene el cursor del proyecto visible durante la reproducción. El menú emergente **Cambiar ajustes de desplazamiento auto.** le permite activar **Desplazamiento de página** o **Cursor estacionario** y activar **Suspender despl. auto. al editar.**

## Previsualizar

### Escuchar



Reproduce el audio editado. **Escuchar bucle** reproduce en bucle hasta que desactiva el icono **Escuchar**. El deslizador **Volumen** le permite ajustar el volumen.

## Botones de herramientas

### Seleccionar un rango



Le permite seleccionar rangos.

### Zoom



Le permite hacer zoom sobre el visor de la forma de onda. Para hacer zoom alejándose, mantenga pulsado **Alt** mientras arrastra.

### Dibujar



Le permite editar audio.

### 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



Restringe el movimiento y la colocación horizontales a ciertas posiciones.

## Información musical

### Modo musical



Bloquea clips de audio al tempo del proyecto usando corrección de tiempo en tiempo real.

### Información musical



Muestra la duración estimada de su archivo de audio, el tempo estimado, el tipo de compás y el algoritmo de warp. Estos valores son importantes para usar el **Modo musical**.

## 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 activar/desactivar la línea de información, la línea de visión general y 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

[Desplazamiento auto.](#) en la página 161

[Suspender desplazamiento automático al editar](#) en la página 161

## Buscar posiciones con la herramienta de arrastrar

La herramienta de 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.

---

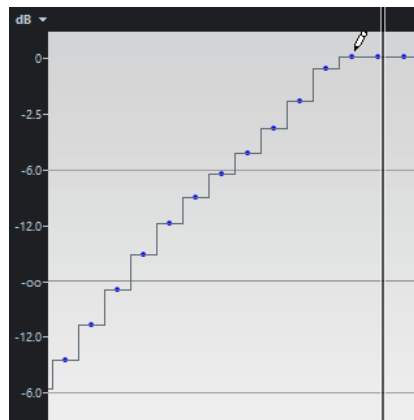
## Editar muestras de audio con la herramienta de dibujar

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 cercano de zoom.
2. Seleccione la herramienta de **Dibujar**.

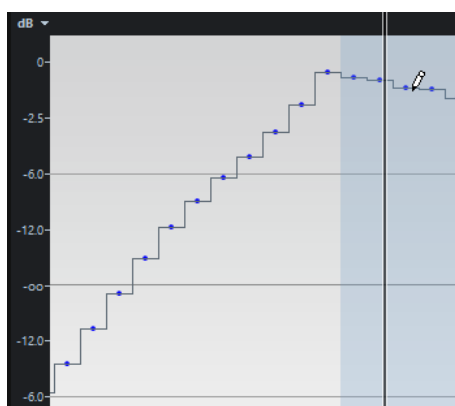


3. Haga clic al inicio de la sección que quiera corregir y dibuje la nueva curva.
-



## 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
44100 kHz	24 bit	90. 6. 1.118	None
Domain	Offline Edits	Zoom	Selection
Bars+Beats	0	1074.5143	7. 1. 3. 34 [ 16. 1. 1. 0 - 23. 2. 4. 34 ]

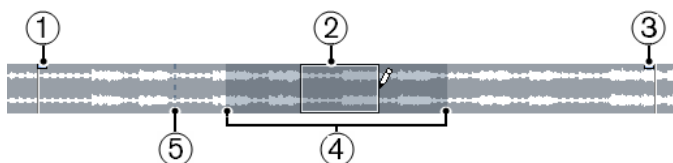
- Para mostrar u ocultar la línea de información, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas y active o desactive la opción **Línea de información**.  
Los estados de activado/desactivado de la línea de información en la ventana del **Editor de muestras** y en el 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 **Línea de 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

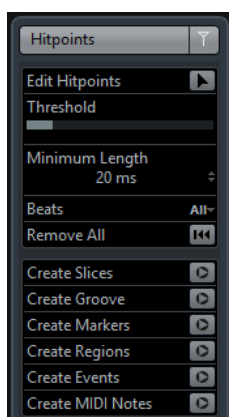
El **Inspector** muestra controles y parámetros que le permiten editar el evento de audio que está abierto en el **Editor de muestras**.

- 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 41

## 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.

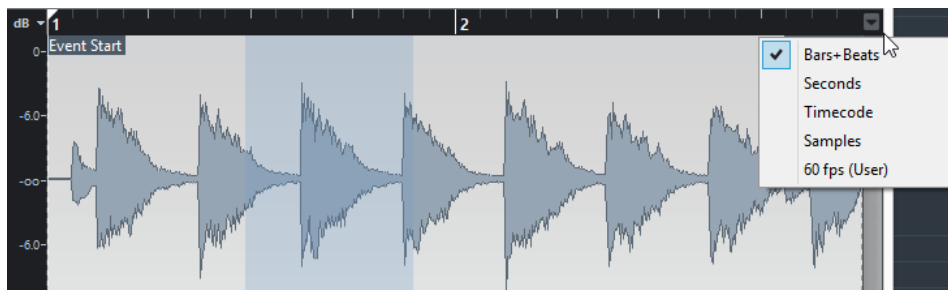
- Para abrir la sección **Hitpoints**, haga clic en su pestaña en el **Inspector**.



## Regla

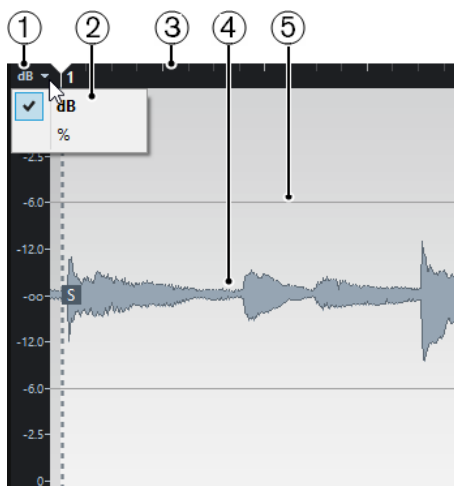
La regla muestra la línea de tiempo y el formato de visualización del proyecto, la rejilla de tiempo del proyecto.

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 Escala de nivel**  
Indica la amplitud del audio.
- 2 Opciones de escala de nivel**  
Le permite seleccionar si el nivel se muestra en porcentaje o en dB.
- 3 Regla**

Muestra la rejilla de tiempo del proyecto.

#### 4 **Forma de onda del audio**

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

#### 5 **Eje de medio nivel**

Para mostrar el eje de medio nivel, abra el menú contextual de la forma de onda del audio y seleccione **Mostrar ejes de medio nivel**.

#### NOTA

Puede configurar un estilo de imagen de la onda en el diálogo **Preferencias** (página **Visualización de eventos—Audio**).

---

## Hacer zoom en la forma de onda

Puede hacer zoom en la forma de onda de acuerdo con las técnicas estándar de zoom.

Se aplica lo siguiente:

- El deslizador de zoom vertical cambia la escala vertical relativa a la altura del **Editor de muestras**.
- El zoom vertical también se ve afectado si **Herramienta de zoom modo estándar: Solo zoom horizontal** está desactivado en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Herramientas**) y dibuja un rectángulo con la herramienta de **Zoom**.
- El ajuste de zoom actual se muestra en la línea de información como muestras por píxel.

#### NOTA

Puede hacer zoom horizontal a una escala inferior de una muestra por píxel. Esto es necesario si quiere dibujar con la herramienta de **Dibujar**.

---

- 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**

Aumenta el zoom horizontal y verticalmente de manera que la selección actual llena el visor de la forma de onda.

#### **Zoom sobre la selección (horiz.)**

Se acerca horizontalmente de tal manera que la selección abarca el visor de la forma de onda.

#### **Zoom en el evento**

Se acerca de tal manera que el visor de la forma de onda muestra la sección del clip correspondiente al evento de audio editado. Esto no está disponible si ha abierto el **Editor de muestras** desde la **Pool**.

#### **Ampliar zoom vertical**

Aumenta el zoom un paso verticalmente.

#### **Reducir zoom vertical**

Disminuye el zoom un paso verticalmente.

#### **Deshacer/Rehacer zoom**

Le permite deshacer/rehacer la última operación de zoom.

## Edición de rangos

En el **Editor de muestras** puede editar rangos de selección. 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 142

## 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 **Seleccionar un 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 318

## 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

Ajusta el audio que está entre el localizador 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.

#### 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 317

## 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 derecho 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.
-

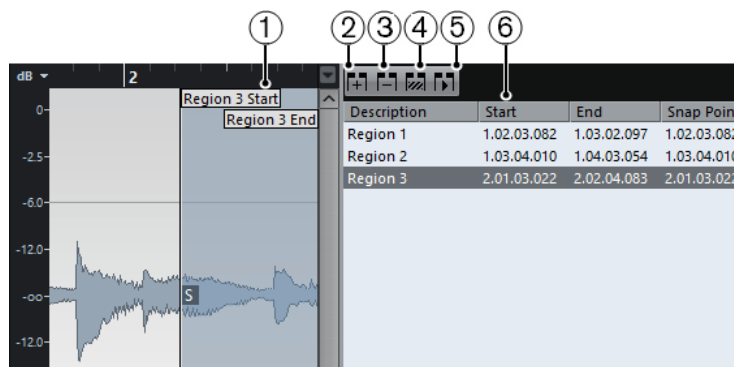
## RESULTADO

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 la opción **Regiones**.

### PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas del **Editor de muestras**, active la herramienta **Seleccionar un 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 329

## 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**, 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 la opción **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** 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 la opción **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 la opción **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**.
- 

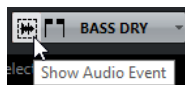
### RESULTADO

Se crea un evento a partir de la región.

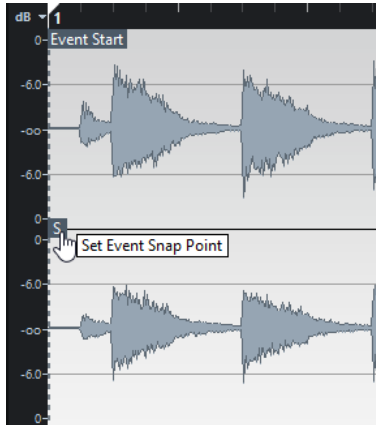
## Punto de ajuste

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 en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** 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.

---

## 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

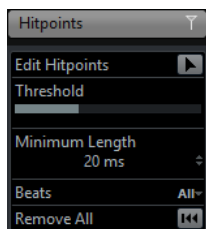
Puede desactivar la detección de hitpoints automática desactivando **Activar detección de hitpoints automática** en el diálogo **Preferencias** (página **Opciones de edición—Audio**).

---

## Filtros de hitpoints

Cubase detecta y filtra hitpoints automáticamente. Sin embargo, puede filtrar hitpoints manualmente si el resultado no cumple con sus expectativas.

- Para filtrar hitpoints, abra el evento de audio en el **Editor de muestras** y abra la sección **Hitpoints**.



### Umbral

Filtra hitpoints por sus picos. Esta opción le permite descartar hitpoints de señales de crosstalk más flojas, por ejemplo.

### 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 ajustados en las posiciones correctas. Por lo tanto, si la detección de hitpoints automática no cumple con sus expectativas, puede editar los hitpoints manualmente.

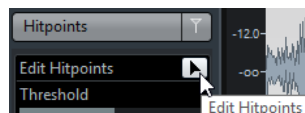
#### PRERREQUISITO

El evento de audio se abre en el **Editor de muestras**, y en la sección **Hitpoints**, los hitpoints se filtran según sus picos, según su distancia o según su posición musical.

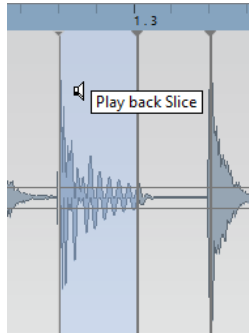
---

#### PROCEDIMIENTO

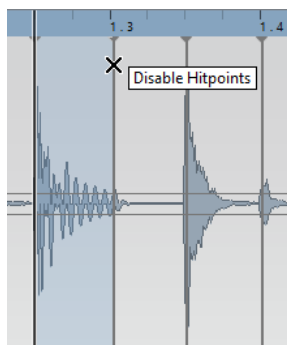
1. En la sección **Hitpoints**, active la herramienta **Editar hitpoints**.



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 hitpoint**. Los hitpoints desactivados no se tienen en cuenta en futuras operaciones.



4. Pulse **Tab** para navegar al siguiente trozo.
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 página 325

## 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.

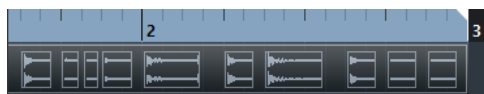
---

#### PROCEDIMIENTO

- Realice una de las siguientes acciones:
    - En la sección **Hitpoints**, 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 tiempo del proyecto.

## DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Cambie el tiempo 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 tiempo del proyecto](#) en la página 328

[Editor de partes de audio](#) en la página 334

## Trozos y el tiempo del proyecto

El tiempo del proyecto afecta a cómo se reproduce el audio troceado.

### El tiempo del proyecto es más lento que el audio original

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. Si este es el caso, tiene las siguientes opciones:

- Seleccione **Audio > Avanzado > Reducir huecos (corrección de tiempo)**.  
Esto aplica corrección de tiempo a cada trozo y cierra los espacios. Considere activar los fundidos automáticos a la pista de audio correspondiente. Los fundidos de salida ajustados a 10 ms le ayudan a eliminar clics.
- Seleccione **Audio > Avanzado > Reducir huecos (fundido cruzado)**.  
Esto aplica fundidos cruzados a los trozos y cierra los huecos.

## NOTA

Si decide cambiar el tiempo de nuevo, deshaga sus acciones y use el archivo original, sin corregir.

### El tiempo del proyecto es más rápido que el audio original

Si el tiempo del proyecto es mayor que el tiempo del evento de audio original, los eventos troceados de la parte se pueden superponer.

Si este es el caso, haga clic derecho en la lista de pistas y en el menú contextual seleccione **Ajustes de los fundidos automáticos** para suavizar el sonido.

Además, puede seleccionar los eventos solapados de la parte y seleccionar **Audio > Avanzado > Suprimir solapamientos**.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Modo musical](#) en la página 333

[Efectuar ajustes globales de fundidos automáticos](#) en la página 217

[Hacer ajustes de fundidos automáticos en pistas individuales](#) en la página 217



## Crear un mapa de cuantización groove

Puede usar hitpoints para crear un mapa de cuantización groove.

### PRERREQUISITO

Se abre el evento de audio del que quiere extraer la temporización en el **Editor de muestras**, y se ajustan los hitpoints a las posiciones correctas.

---

### PROCEDIMIENTO

- En la sección **Hitpoints**, haga clic en **Crear un groove**.

---

### RESULTADO

Se extrae el groove del evento de audio y se selecciona automáticamente en el menú emergente **Presets de cuantización** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**.

### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Abra el **Panel de cuantización** y guarde el groove como preset.

## Crear marcadores

Puede crear marcadores en las posiciones de hitpoints. Esto le permite ajustar a las posiciones de hitpoints.

### PRERREQUISITO

Se abre el evento de audio desde el que quiere crear marcadores en el **Editor de muestras**, y se ajustan los hitpoints a las posiciones correctas.

---

### PROCEDIMIENTO

- En la sección **Hitpoints**, 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 228

## Crear regiones

Puede crear regiones en las posiciones de hitpoints. Esto le permite aislar sonidos grabados.

### PRERREQUISITO

Se abre el evento de audio desde el que quiere crear regiones en el **Editor de muestras**, y se ajustan los hitpoints a las posiciones correctas.

---

### PROCEDIMIENTO

- En la sección **Hitpoints**, 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 319

## Crear eventos

Puede crear eventos en las posiciones de hitpoints.

### PRERREQUISITO

Se abre el evento de audio desde el que quiere crear eventos en el **Editor de muestras**, y se ajustan los hitpoints a las posiciones correctas.

---

### PROCEDIMIENTO

- En la sección **Hitpoints**, haga clic en **Crear eventos**.

---

### RESULTADO

Los eventos se crean entre dos posiciones de hitpoints.

## Crear notas MIDI

Puede exportar hitpoints a una parte MIDI que contendrá una nota MIDI para cada hitpoint. Esto le permite doblar, reemplazar, o enriquecer golpes de percusión disparando sonidos de un instrumento VST.

### PRERREQUISITO

Se abre el evento de audio desde el que quiere crear notas MIDI en el **Editor de muestras**, y se ajustan los hitpoints a las posiciones correctas.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la sección **Hitpoints**, haga clic en **Crear notas MIDI**.
2. En el diálogo **Convertir hitpoints a notas MIDI**, configure los parámetros.
3. Haga clic en **Aceptar**.

---

### RESULTADO

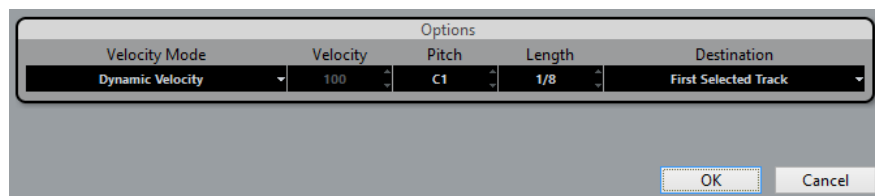
Se añade una pista MIDI a su proyecto, y se crean notas MIDI en cada posición de hitpoint.

### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Asigne un instrumento VST a la pista MIDI, y seleccione un sonido para enriquecer el audio.

## Convertir hitpoints a notas MIDI

Al exportar hitpoints a notas MIDI, puede especificar cómo se convierten 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 **Valor de velocidad dinámica**.
- Si quiere asignar el mismo valor de velocidad a todas las notas MIDI creadas, seleccione **Valor de velocidad fija**.

#### **Velocidad**

Ajusta el **Valor de velocidad fija**.

#### **Altura tonal**

Establece un tono de nota para todas notas MIDI creadas.

#### **Duración**

Establece una duración de nota para todas notas MIDI creadas.

#### **Destino**

Le permite seleccionar un destino:

- Para colocar la parte MIDI en la primera pista de instrumento o MIDI seleccionada, seleccione **Primera pista seleccionada**.

NOTA

Cualquier parte MIDI de conversiones previas en esta pista se eliminará.

- Para crear una nueva pista MIDI de la parte MIDI, seleccione **Nueva pista MIDI**.
- Para copiar la parte MIDI al portapapeles, seleccione **Portapapeles del proyecto**.

# Encajar audio al tiempo

Puede hacer coincidir el audio con el tiempo para adaptar su tempo al tempo del proyecto, por ejemplo.

## NOTA

Todas las operaciones de emparejado de tiempo se pueden realizar tanto en la ventana del **Editor de muestras** como en el editor de la zona inferior.

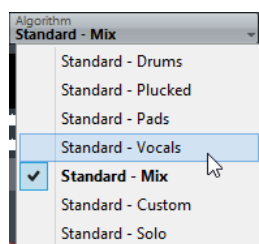
Se describen las siguientes funciones:

- **Ajustar al tempo del proyecto**  
Amolda el evento seleccionado para que encaje con el tempo del proyecto.
- **Modo musical**  
Aplica corrección de tiempo en tiempo real a los clips de audio, para que encajen con el tempo del proyecto.
- **Ajuste manual**  
Le permite modificar manualmente la rejilla y el tempo de su archivo de audio. Después de eso puede hacer coincidir el audio al tempo del proyecto usando el **Modo musical**.
- **Warp libre**  
Le permite cambiar la temporización de las posiciones individuales de su audio.

## 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 la barra de herramientas del **Editor de muestras** contiene varios presets que determinan la calidad del audio de la corrección de tiempo en tiempo real.



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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Algoritmos de corrección de tiempo](#) en la página 299

## 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 tiempo 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 tiempo 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 tiempo 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:

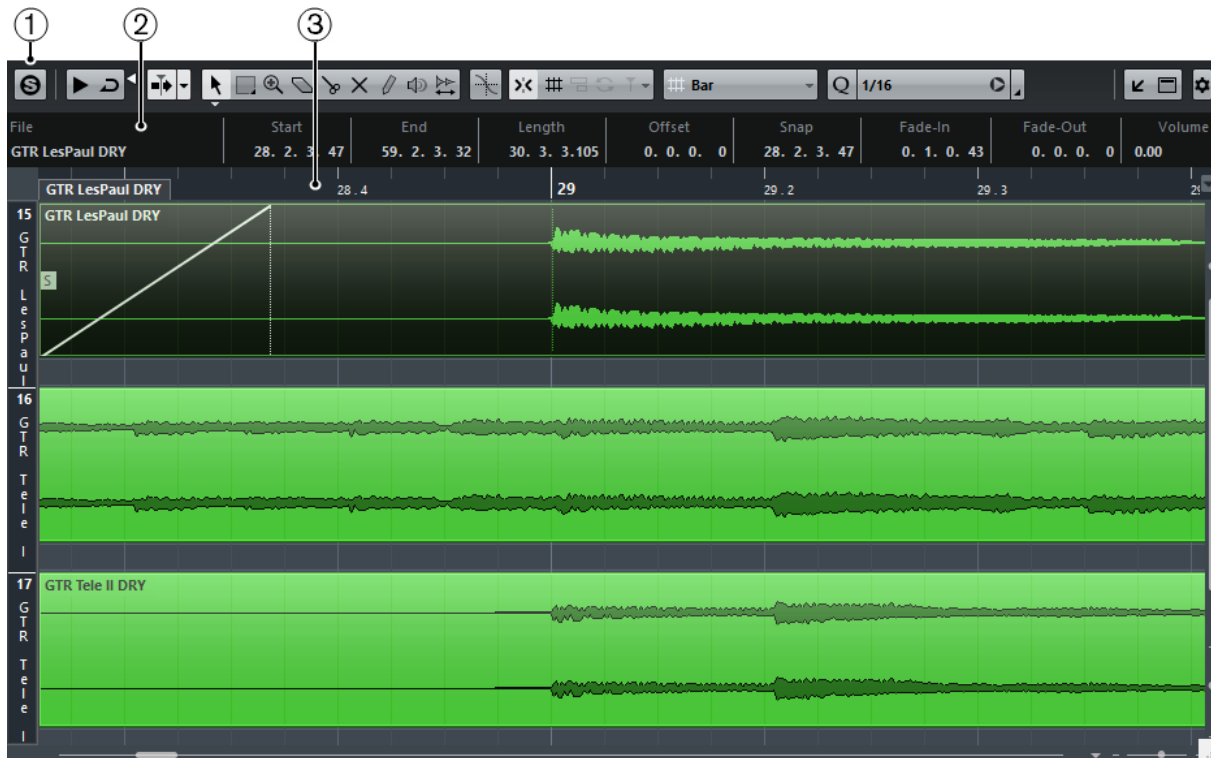
- Haga doble clic en una parte de audio en el **Proyecto**.
- Seleccione una parte de audio en la ventana de **Proyecto** y pulse **Retorno** o **Ctrl/Cmd-E**.
- Seleccione una parte de audio en la ventana de **Proyecto** y seleccione **Audio > Abrir editor de partes de audio**.
- En el diálogo **Comandos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

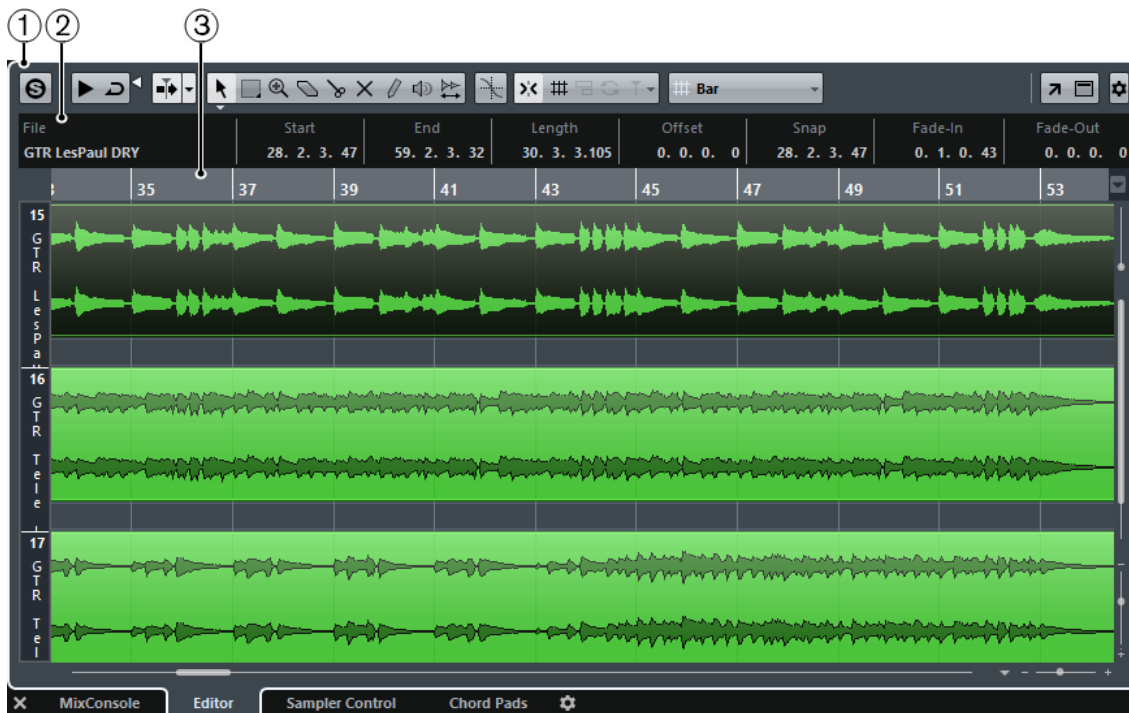
Si selecciona **Audio > Configurar preferencias de editores**, se abre el diálogo **Preferencias** en la página **Editores**. Haga sus ajustes para especificar si quiere que el **Editor de partes de audio** se abra en una ventana aparte, o bien si quiere que se abra en la zona inferior de la ventana 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 48

[Abrir el inspector del editor](#) en la página 41

[Regla](#) en la página 33

[Línea de información](#) en la página 35

[Barra de herramientas](#) en la página 336

## Barra de herramientas

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



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. El menú emergente **Cambiar ajustes de desplazamiento auto.** le permite activar **Desplazamiento de página** o **Cursor estacionario** y activar **Suspender despl. auto. al editar.**

### Previsualizar

#### Escuchar



Reproduce el audio editado. **Escuchar bucle** reproduce en bucle hasta que desactiva el icono **Escuchar**. El deslizador **Volumen** le permite ajustar el volumen.

### Botones de herramientas

#### Seleccionar



Le permite seleccionar partes de audio.

#### Seleccionar un rango



Le permite seleccionar rangos.



### Zoom



Le permite hacer zoom sobre el visor de la forma de onda. Para hacer zoom alejándose, mantenga pulsado **Alt** mientras arrastra.

### Borrar



Le permite borrar eventos de partes de audio.

### Dividir



Le permite dividir partes de audio.

### Enmudecer



Le permite enmudecer/desenmudecer partes de audio.

### Comp



Le permite ensamblar tomas.

### Dibujar



Le permite editar audio.

### 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



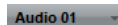
Muestra/Oculto los bordes de la parte de audio activa, dentro de los localizadores izquierdo y derecho.

### 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/Cuantización

#### 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.











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**.
- **Rejilla relativa**  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 magnético**  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.

### Cuantización iterativa act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización iterativa.

### Presets de cuantización



Le permite seleccionar un preset de cuantización o de groove.

### Aplicar cuantización



Aplica los ajustes de cuantización.

### Abrir panel de cuantización



Abre el **Panel de cuantización**.

### Colores de eventos

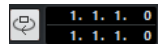
#### Menú color



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



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 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


[Desplazamiento auto.](#) en la página 161

[Suspender desplazamiento automático al editar](#) en la página 161

## 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.

## La 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.

## Acerca de los 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 111

## 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 realice afectará a todas las copias compartidas de esta parte.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de proyecto](#) en la página 27

[Copias compartidas](#) en la página 142

## Escuchar en el editor de partes de audio

Para escuchar partes de audio puede usar uno de los siguientes métodos:

### Escuchar usando la herramienta de escucha

Puede usar la herramienta de escucha para empezar directamente una escucha única de una selección, o escuchar en bucle usando la función **Escuchar bucle**.

Hacer clic en **Escuchar** en la barra de herramientas reproduce el audio editado, según las siguientes reglas:

- Si ha seleccionado eventos en la parte, solo se reproducirá la sección que esté entre el primer y el último evento seleccionado.
- Si ha hecho un rango de selección, solo se reproducirá esta selección.
- Si no hay ninguna selección, se reproducirá la parte entera. Si el cursor de proyecto está dentro de la parte, la reproducción empezará en la posición actual del cursor. Si el cursor está fuera de la parte, la reproducción empezará desde el principio.
- Si **Escuchar bucle** está activado, la reproducción continuará hasta que desactive **Escuchar**. De otra manera la sección se reproducirá una vez.

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

### Escuchar usando la herramienta de altavoz

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Altavoz** en la barra de herramientas.
  2. En una parte de audio, haga clic y mantenga en la posición 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.

## Escuchar usando la reproducción normal

Para escuchar desde la posición del cursor puede usar los controles de reproducción normal del panel de **Transporte**. Si activa **Editor en modo solo**, en la barra de herramientas, solo se reproducirán los eventos de la parte editada.

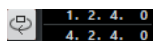
## Configurar el bucle de pista independiente

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 **Ajustes de 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

[Usar las opciones de configuración](#) en la página 640

## 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 133

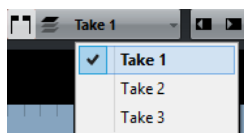
## Gestionar varias partes

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 unas cuantas funciones para trabajar con múltiples partes de manera más fácil y exhaustiva:

- 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.

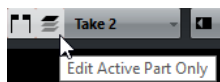


### NOTA

También puede activar una parte haciendo clic en ella con la herramienta **Seleccionar**.

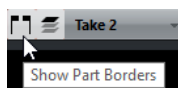
- **Editar solamente parte activa** le permite restringir las operaciones de edición solo a la parte activa.

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** – en la categoría Edición, hay dos funciones: **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 625

# Controlar la reproducción de muestras con 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.

## 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

[Crear proyectos autocontenidos](#) en la página 73

[Pool](#) en la página 358

## 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 416

[Inspector de pista de instrumento](#) en la página 83

[Inspector de pista MIDI](#) en la página 87

## 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 345

[Visor de forma de onda](#) en la página 349

[Editores de envolventes](#) en la página 352

[Sección de parámetros de sonido](#) en la página 349

[Sección de teclado](#) en la página 354

## 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



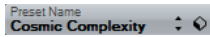
Restringe la edición de la muestra a puntos de cruce por cero, es decir, a posiciones en las que la amplitud es cero.

### 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



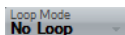
Muestra el tempo de la muestra.

### 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.

Para cerrar la ventana aparte y abrir el **Control de muestreador** en la zona inferior, haga clic en **Abrir en zona inferior** .

### VÍNCULOS RELACIONADOS

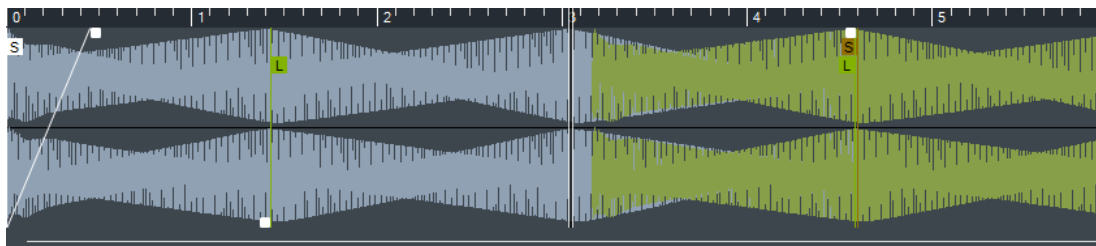
[Ajustar la tonalidad fundamental manualmente](#) en la página 355

[Configurar bucles en muestras de audio](#) en la página 355

[Transferir muestras desde el control del muestreador hasta los instrumentos VST](#) en la página 357

## 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

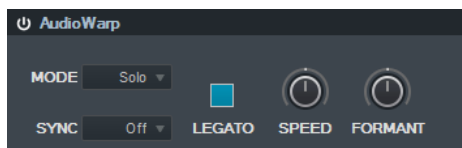
[Comandos de teclado](#) en la página 625

## 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**).

## 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.

---

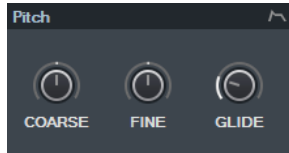
### Formant

Le permite ajustar el desplazamiento de formante. El desplazamiento de formante le permite evitar los llamados 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**.

## Pitch (tono)

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

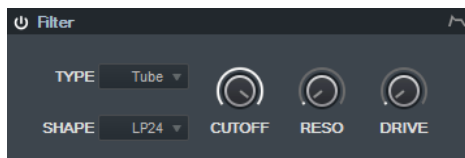
Muestra el editor de la envolvente de tono.


### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editores de envolventes](#) en la página 352

## Filtro

En la sección **Filtro** 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 **Activate/Deactivate Filter** .

### 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

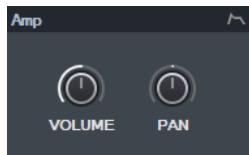
Muestra el editor de la envolvente de filtrado.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editores de envolventes](#) en la página 352

## 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 352

## 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

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 353

[Añadir y eliminar nodos](#) en la página 354

[Ajustar la curva de envolvente](#) en la página 354

[Funciones de zoom en los editores de envolvente](#) en la página 354

## 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 las teclas de flecha izquierda y derecha.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Foco en teclado en la ventana de proyecto](#) en la página 53

## 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.

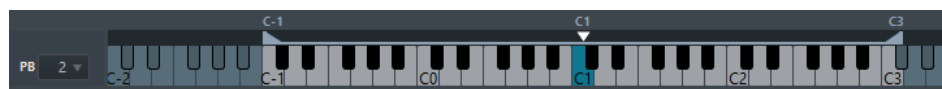
- Para hacer zoom acercándose o alejándose, haga clic en los botones + o - a la derecha de la barra de desplazamiento, debajo del editor de la envolvente, o use los correspondientes comandos de teclado.
- Para hacer zoom acercándose o alejándose en la posición actual, haga clic en la línea de tiempo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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Comandos de teclado](#) en la página 625

## 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 355

[Ajustar el rango de teclas](#) en la página 356

## 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 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 355

### 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 354

[Ajustar el rango de teclas](#) en la página 356

## 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 354

## 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 169
- [Monitorizar a través de Cubase](#) en la página 174
- [Eventos MIDI](#) en la página 130
- [Métodos básicos de grabación](#) en la página 171
- [Editores MIDI](#) en la página 470

## 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 o HALion. 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 357

# 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.

Puede abrir la **Pool** de las siguientes maneras:

- En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, haga clic en **Abrir 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 Pool**.

Media	Used	Status	Musical Mode	Tempo	Sign.	Key	Algorithm	Info	Type	Date	Origin Time	Image	Path
Audio													
Record													
▶ Ambient Guitar	1		<input type="checkbox"/>	146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	17. 2. 4.118		[Data] D:\Pr...
▶ Amp & Pedal Bass	4		<input type="checkbox"/>	119.80	4/4	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	10/18/2017	17. 2. 4.119		[Data] D:\Pr...
▶ BASS	2		<input type="checkbox"/>	146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	18. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ Bass Amp	2		<input type="checkbox"/>	120.27	4/4	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	10/24/2017	3. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ Electronic Kit Full	1		<input type="checkbox"/>	146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	18. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ Intro GTR	2		<input type="checkbox"/>	146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	3. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ Perc Guitar_01	1		<input type="checkbox"/>	146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	17. 2. 4.118		[Data] D:\Pr...
▶ Perc Guitar_02	1		<input type="checkbox"/>	146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	72. 5. 2.119		[Data] D:\Pr...
▶ Sampler Track													
▶ Layer Kick 12	1		<input type="checkbox"/>	???	4/4	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	1. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ Layer Kick1	1		<input type="checkbox"/>	???	4/4	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	1. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ VOX	1		<input type="checkbox"/>	146.00	9/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	50. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ VOX-02	1		<input checked="" type="checkbox"/>	146.00	9/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	51. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ VOX-03	1		<input type="checkbox"/>	146.00	9/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	92. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ Wah Tele	1		<input type="checkbox"/>	146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	9. 9. 2.119		[Data] D:\Pr...
Video													
Trash													

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 dedicada de **Pista de muestreador** en la carpeta de 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.

Media	Used	Status	Musical Mode	Tempo	Sign.	Key	Algorithm	Info	Type	Date	Origin Time	Image	Path
Audio													
Record													
▶ Ambient Guitar	1		<input type="checkbox"/>	146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	17. 2. 4.118		[Data] D:\Pr...
▶ Amp & Pedal Bass	4		<input type="checkbox"/>	119.80	4/4	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	10/18/2017	17. 2. 4.119		[Data] D:\Pr...
▶ BASS	2		<input type="checkbox"/>	146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	18. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ Bass Amp	2		<input type="checkbox"/>	120.27	4/4	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	10/24/2017	3. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ Electronic Kit Full	1		<input type="checkbox"/>	146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	18. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ Intro GTR	2		<input type="checkbox"/>	146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	3. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ Perc Guitar_01	1		<input type="checkbox"/>	146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	17. 2. 4.118		[Data] D:\Pr...
▶ Perc Guitar_02	1		<input type="checkbox"/>	146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	72. 5. 2.119		[Data] D:\Pr...
▶ Sampler Track													
▶ Layer Kick 12	1		<input type="checkbox"/>	???	4/4	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	1. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ Layer Kick1	1		<input type="checkbox"/>	???	4/4	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	1. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ VOX	1		<input type="checkbox"/>	146.00	9/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	50. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ VOX-02	1		<input checked="" type="checkbox"/>	146.00	9/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	51. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ VOX-03	1		<input type="checkbox"/>	146.00	9/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	92. 1. 1. 0		[Data] D:\Pr...
▶ Wah Tele	1		<input type="checkbox"/>	146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	9. 9. 2.119		[Data] D:\Pr...
Video													
Trash													

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**    
Indica la carpeta **Grabar**.
- Procesar    
Indica que se ha procesado un clip.
- Desaparecido    
Indica que se hace referencia a un clip del proyecto pero que no está en la **Pool**.
- Externo    
Indica que el archivo relacionado con el clip es externo, por ejemplo, se encuentra fuera de la carpeta **Audio** del proyecto actual.
- Grabado    
Indica que el clip se ha grabado en la versión abierta del proyecto. Es útil para encontrar los clips grabados recientemente de manera rápida.

### Modo musical

Puede usar el **Modo musical** para hacer que coincida el tempo de los loops de audio con el tempo del proyecto. La casilla de esta columna le permite activar o desactivar el modo musical. Si en la columna **Tempo** se muestra «???», debe introducir el tempo correcto antes de poder activar el **Modo musical**.

### Tempo

Muestra el tempo de los archivos de audio si está disponible. Si no se ha especificado ningún tempo, la columna muestra «???».

### Tipo de compás

Muestra el tipo de compás, por ejemplo, «4/4».

### Tonalidad

Muestra la tonalidad fundamental si se había especificado una para el archivo.

### Algoritmo

Muestra el preset de algoritmo que se usa si el archivo de audio se procesa.

- Para cambiar el preset por defecto, haga clic en el nombre del preset y seleccione otro preset en el menú emergente.

### Información

En clips de audio, esta columna muestra la frecuencia de muestreo, la profundidad de bits, el número de canales y la duración.

En regiones, muestra los tiempos de inicio y final en frames.

En clips de video, muestra la velocidad de cuadro, la resolución, el número de frames, y la duración.



### Tipo

Muestra el formato de archivo del clip.

### Fecha

Muestra la fecha de la última modificación del archivo de audio.

### Tiempo de origen

Muestra la posición de inicio original en la que se grabó un clip en el proyecto. Ya que este valor se puede usar como base de la opción **Insertar en proyecto** en el menú **Medios** o el menú contextual, puede cambiarlo si el valor de **Tiempo de origen** es independiente (por ejemplo, en regiones no).

Solo Cubase Elements: Puede cambiar el valor editando el valor en la columna, o seleccionando el clip correspondiente de la **Pool**, moviendo el cursor del proyecto a la 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.

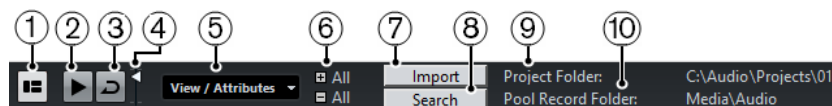
### NOTA

Puede reordenar las columnas haciendo clic en su encabezado y arrastrando hacia la izquierda o hacia la derecha.

---

## Barra de herramientas

La barra de herramientas contiene herramientas y ajustes para trabajar con la **Pool**.



#### 1 **Mostrar información**

Activa/Desactiva la línea de información.

#### 2 **Escuchar**

Si esta opción está activada y selecciona un clip de la **Pool**, este se reproduce.

#### 3 **Escuchar bucle**

Si esta opción está activada, la reproducción del clip seleccionado es en bucle.

#### 4 **Volumen**

Le permite especificar el volumen de reproducción.

#### 5 **Ver/Atributos**

Le permite activar/desactivar qué atributos se muestran en la ventana de la **Pool**.

#### 6 **Abrir/Cerrar todas las carpetas**

Abre/Cierra todas las carpetas.

#### 7 **Importar**

Le permite importar archivos de medios a la **Pool**.

#### 8 **Buscar**

Le permite buscar archivos de medios en la **Pool** y en discos conectados.

**9 Carpeta de proyecto**

Muestra la ruta a la carpeta del proyecto activo.

**10 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**.

La línea de información muestra información adicional acerca de los archivos de 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 nuevo nombre y pulse **Retorno**.
- 

**VÍNCULOS RELACIONADOS**

[Acerca de los archivos desaparecidos](#) en la página 368

## 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 322

## 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 322

[Reemplazar clips en eventos](#) en la página 129

[Cursor con forma de cruz](#) en la página 61

## 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

---

#### 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

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.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la **Pool**, 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**.

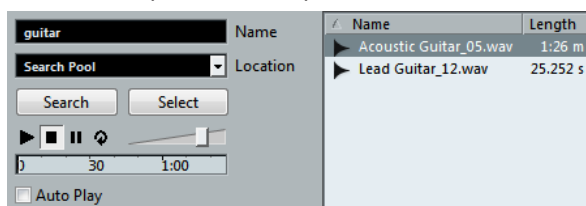
## Buscar archivos de audio

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.

La búsqueda incluirá la carpeta seleccionada y todas sus 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.
-

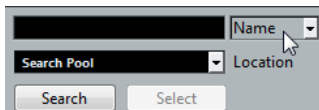
## Usar la funcionalidad de búsqueda extendida

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 el texto **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 o 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**.

---

## Ventana Buscar medio

La ventana **Buscar medio** es una ventana aparte que le ofrece la misma funcionalidad que la opción **Buscar medios** en la **Pool**.

- Para abrir la ventana **Buscar medio**, seleccione **Medios > Buscar medios**.
- Para insertar un clip o región en el proyecto desde la ventana **Buscar medio**, selecciónelo en la lista, seleccione **Medios > Insertar en proyecto**, y seleccione una de las opciones de inserción.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Insertar clips en un proyecto](#) en la página 363

## Acerca de los 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 buscarlo usted mismo (**Localizar**), o si quiere especificar en qué directorio buscará el archivo el programa (**Carpeta**).
    - Si selecciona **Buscar**, se abre un diálogo en el que puede especificar la carpeta o el disco que escaneará 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 intenta localizar todos los demás archivos 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 editados 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 desaparecido es un archivo editado (un archivo que se creó cuando procesó audio y se guardó en la carpeta Edits dentro del proyecto), es posible que el programa lo pueda reconstruir recreando las ediciones del 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 la opción **Activar/Desactivar la preescucha local con la [barra espaciadora]** en el diálogo **Preferencias** (página **Transporte**), puede usar **Espacio** para la escucha. 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 322

[Editor de muestras](#) en la página 307

## 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)
- SD2 (Sound Designer II) (solo macOS)
- 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 585

[Importar archivos ReCycle](#) en la página 193

[Formatos soportados de archivos de audio comprimidos](#) en la página 190

[Compatibilidad con archivos de video](#) en la página 612

## 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**.

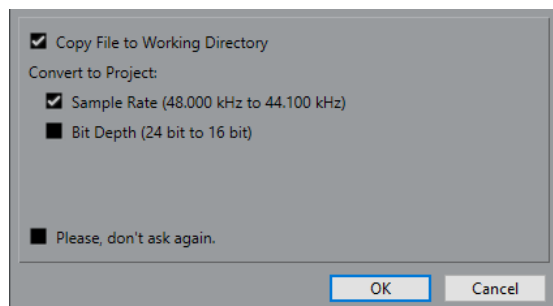
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importar pistas de CD de audio](#) en la página 191

## 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 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 y copiar al proyecto si es necesario

Convierte el archivo importado si la frecuencia de muestreo o 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 359

[Convertir archivos](#) en la página 374

[Conformar archivos](#) en la página 375

## 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. Si está usando la opción **Convertir selección en archivo (bounce)** para crear un archivo de audio aparte para 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 321

## Cambiar la carpeta de grabación de la Pool

Todos los clips de audio que grabe en el proyecto acabarán 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 guardará 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 el tipo de carpeta, audio o video, en la que quiere 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 287

## 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 cambiará 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 termine la minimización, las referencias al archivo en el proyecto guardado se vuelven inválidas.
  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 de grabación de la **Pool**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Copias de seguridad de proyectos](#) en la página 74

## Convertir archivos

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

---

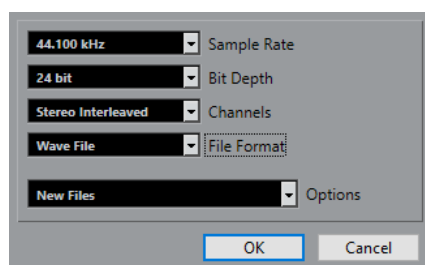
#### PROCEDIMIENTO

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.

#### 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 la última opción si quiere que sus clips de audio

hagan referencia al archivo convertido, pero quiere seguir conservando el archivo original en el disco, por ejemplo, si el archivo se usa en otros proyectos.

## Conformar archivos

Puede alinear los atributos de archivos con los atributos del proyecto. Esto es útil si los atributos de los archivos seleccionados son diferentes de los atributos del proyecto.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la **Pool**, seleccione los clips que quiera conformar.
2. Seleccione **Medios > Conformar archivos**.
3. Seleccione si mantener o reemplazar en la **Pool** los archivos originales sin convertir.
  - Si selecciona la opción **Reemplazar**, se reemplazan los archivos en la **Pool** y en la carpeta Audio del proyecto.
  - Si está seleccionada cualquier opción **Mantener**, los archivos originales se quedan en la carpeta Audio del proyecto y se crean nuevos archivos.

---

### RESULTADO

Se conforman los archivos. Las referencias de los clips o eventos en la **Pool** se redireccionan hacia los archivos conformados.

## 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

El **MediaBay** le permite gestionar todos sus archivos de medios y presets de múltiples orígenes.

## 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 lo siguiente:

- 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**.

El rack de **Medios** se abre en la página **Inicio** que tiene varios cuadros que se corresponden con los tipos de medios disponibles.


- Haga clic en un cuadro para mostrar el tipo de medio o preset de medio correspondiente.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Mostrar/Ocultar zonas](#) en la página 28

[Página Inicio](#) en la página 376

## Página Inicio

La página **Inicio**  le da acceso a los cuadros que se corresponden con los tipos de medios disponibles, con los **Favoritos** y con el **Explorador de archivos**.

Haga clic en los cuadros para abrir la página correspondiente en el rack de **Medios**:

### Instrumentos

Muestra los instrumentos VST y los preset de instrumento 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 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 añade 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 397

[Cargar loops y muestras](#) en la página 396

[Cargar presets de pista](#) en la página 397

[Cargar presets de plug-ins de efectos](#) en la página 398

[Cargar presets de cadena de FX](#) en la página 398

[Cargar presets de strip](#) en la página 399

[Añadir favoritos usando la página de favoritos](#) en la página 381

[Añadir favoritos usando la página del explorador de archivos](#) en la página 381

## 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 favoritos se muestran como baldosas en la página de **Favoritos**.

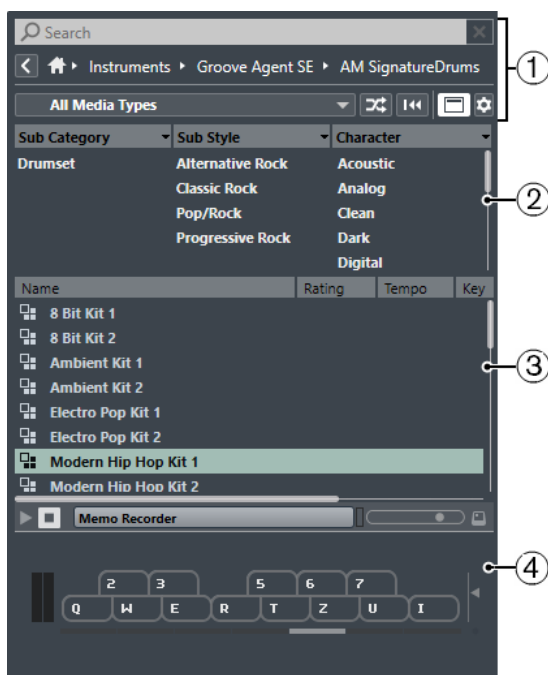
- Para mostrar el contenido de una carpeta, haga clic en ella.
- Para eliminar la carpeta de la página de **Favoritos**, haga clic en su botón cerrar.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir favoritos usando la página de favoritos](#) en la página 381

## Página de resultados

La página de **Resultados** muestra todos los archivos de medios que se encuentran en la carpeta seleccionada.



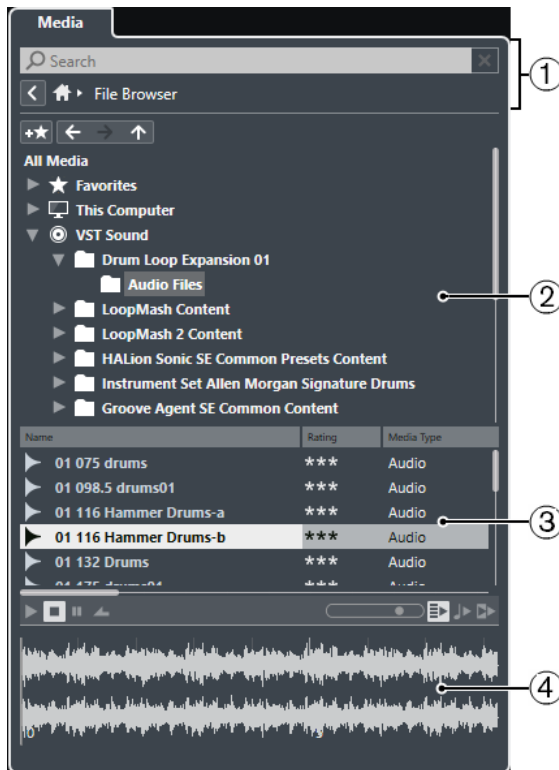
- 1 Controles de navegación del rack de medios**  
Le permite navegar hasta carpetas específicas y filtrar la lista de **Resultados**.
- 2 Filtros de atributos**  
Le permite ver y editar algunos de los atributos estándar de archivo que se encuentran en sus archivos de medios.
- 3 Lista de resultados**  
Muestra todos los archivos de medios que se encuentran en la ubicación 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 379
- [Configurar las columnas de la lista de resultados](#) en la página 386
- [Sección de resultados](#) en la página 386
- [Sección Preescuchar](#) en la página 391

## Página de resultados del Explorador de archivos

La página de **Resultados** del **Explorador de archivos** muestra todos los archivos de medios que se encuentran en el **Explorador de archivos**.



- 1 Controles de navegación del rack de medios**  
Le permite navegar hasta carpetas específicas y filtrar la lista de **Resultados**.
- 2 Explorador de archivos**  
Le permite examinar y seleccionar carpetas.
- 3 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.
- 4 Preescuchar**  
Le permite preescuchar el archivo de medios seleccionado.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Controles de navegación del rack de medios](#) en la página 379

[Sección Explorador de archivos](#) en la página 384

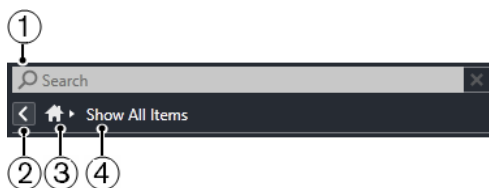
[Sección de resultados](#) en la página 386

[Sección Preescuchar](#) en la página 391

## 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 de navegación siempre están disponibles:



- 1 Buscar**  
Le permite buscar archivos de medios por nombre o por atributo.

- 2 Atrás**  
Le permite navegar hacia atrás a la página anterior.
- 3 Inicio**  
Le permite navegar hasta la página **Inicio**.
- 4 Mostrar todos los elementos**  
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 de navegación están disponibles en la página de **Resultados** en todos los cuadros, excepto en el **Explorador de archivos**.



- 1 Seleccionar tipos de medios**  
Le permite seleccionar los tipos de medios que se muestran en la lista de **Resultados**.
- 2 Permutar resultados**  
Baraja la lista 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 lista de **Resultados**.
- 5 Mostrar/Ocultar filtros de atributos**  
Muestra/Oculto la sección de **Filtros de atributo**.

Los siguientes controles de navegación solo están disponibles si hace clic en **Mostrar todos los elementos**.



- 1 Atrás/Avanzar/Arriba**  
**Arriba** navega a la carpeta padre. **Atrás** navega a la carpeta usada previamente. **Avanzar** navega a la carpeta más reciente.
- 2 Seleccionar favorito definido**  
Le permite seleccionar un **Favorito** diferente para examinar rápidamente los archivos que está buscando.
- 3 Incluir carpetas y subcarpetas**  
Actívalo para mostrar el contenido de carpetas y subcarpetas.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Página Inicio](#) en la página 376

[Añadir favoritos usando la página de favoritos](#) en la página 381

[Atributos de archivos de medios](#) en la página 395

## 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 376

[Página de resultados](#) en la página 377

## Añadir instrumentos a proyectos

Puede usar el rack de **Medios** para añadir instrumentos VST a su proyecto. Esto solo funciona en instrumentos VST contenidos en Cubase.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el rack de **Medios**, haga clic en el cuadro de **Instrumentos**.
2. Arrastre el instrumento que quiera cargar y dépositelo en la lista de pistas.

#### NOTA

También puede arrastrar un preset de instrumento específico y depositarlo en la lista de pistas o en el visor de eventos.

---

#### RESULTADO


Se añade a la lista de pistas una nueva pista de instrumento con el instrumento seleccionado.

## 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

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.

## 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

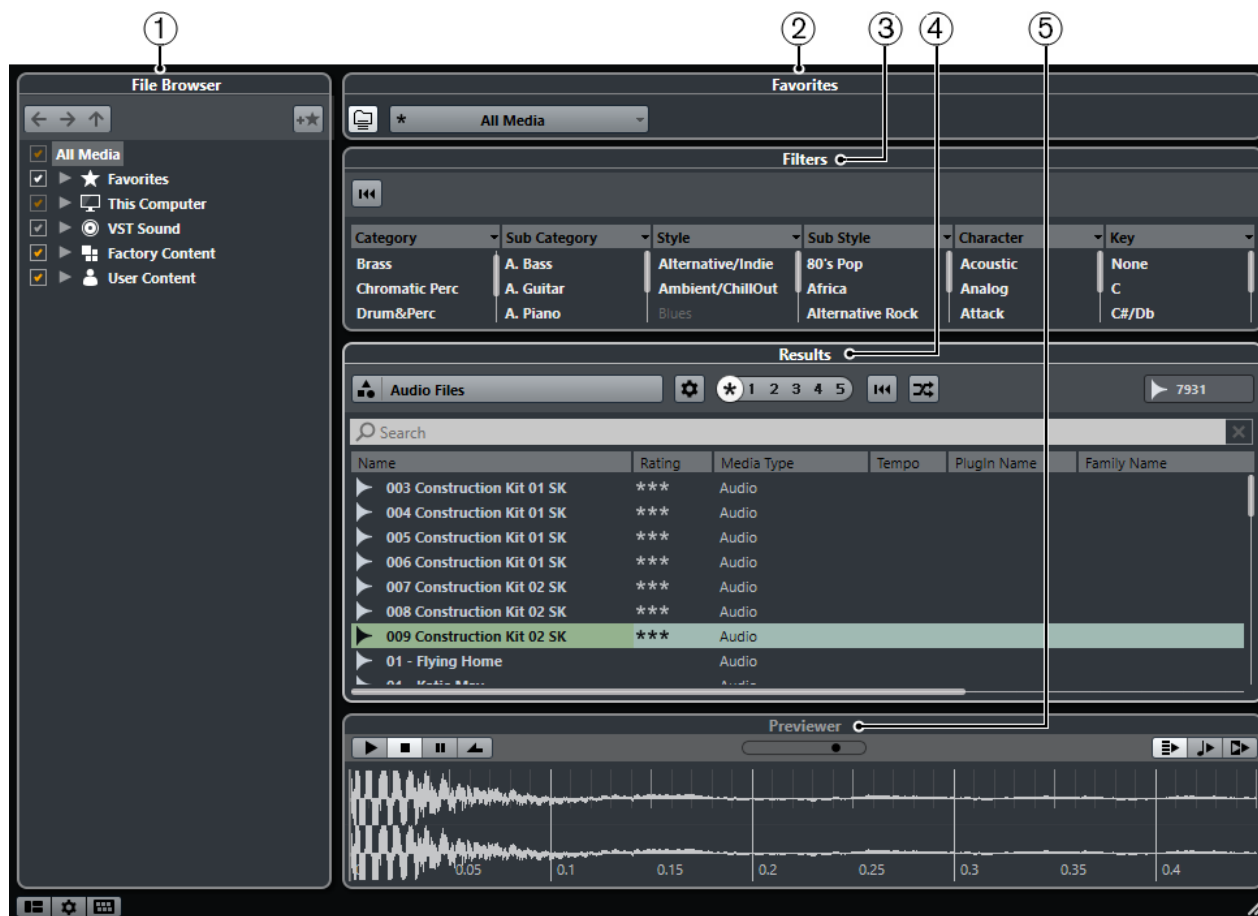
En el **Explorador de archivos**, se añade una nueva carpeta a la carpeta **Favoritos** con el nombre especificado.

En la página de **Favoritos**, se añade una nueva baldosa con el nombre especificado.

## Ventana de MediaBay

Para abrir el **MediaBay** en una ventana aparte, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **Medios > MediaBay**.
- Pulse **F5**.



MediaBay

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 Favoritos**  
Le permite alternar entre las ubicaciones de favoritos definidas previamente.
- 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 384

[Sección Favoritos](#) en la página 386

[Sección Filtros](#) en la página 395

[Sección de resultados](#) en la página 386

[Sección Preescuchar](#) en la página 391

[Configurar el MediaBay](#) en la página 383

## 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** en la esquina inferior izquierda del **MediaBay**.

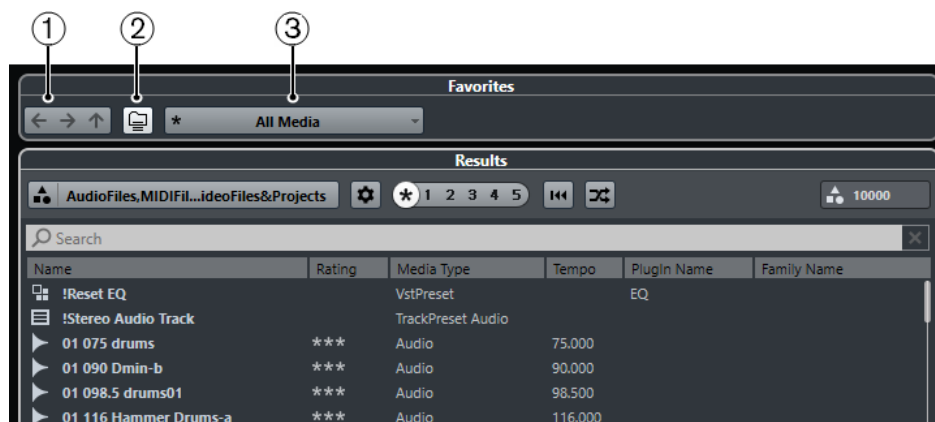


2. Active/Desactive las casillas de verificación de las secciones que quiera mostrar/ocultar.
3. Haga clic fuera de la lámina para salir del modo de configuración.

## Controles de navegación del MediaBay

La ventana del **MediaBay** tiene controles que le permiten navegar hasta archivos y carpetas. Estos controles siempre están visibles, incluso si desactiva secciones específicas del **MediaBay**.

Los siguientes controles de navegación siempre están disponibles en la ventana del **MediaBay**:



- 1 **Atrás/Avanzar/Arriba**

**Arriba** navega a la carpeta padre. **Atrás** navega a la carpeta usada previamente. **Avanzar** navega a la carpeta más reciente.

## 2 Incluir carpetas y subcarpetas

Actívelo para mostrar el contenido de carpetas y subcarpetas.

## 3 Seleccionar favorito definido

Le permite seleccionar un **Favorito** diferente para examinar rápidamente los archivos que está buscando.

Por defecto, los controles **Atrás/Adelante/Arriba** se muestran en la sección **Explorador de archivos** de la ventana del **MediaBay**. Si también oculta esa sección, se muestran en la sección de **Favoritos**. Si oculta esa sección, se muestran en la sección de **Resultados**.

En consecuencia, el botón **Incluir carpetas y subcarpetas** se muestra en la sección de **Favoritos**, y si oculta esa sección, se muestra en la sección de **Resultados**.

Esto le permite navegar hasta archivos y carpetas en cualquier momento.

## Sección Explorador de archivos

La sección **Explorador de archivos** le permite escanear carpetas específicas de su sistema de archivos y añadir favoritos.

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 384

[Añadir favoritos](#) en la página 385

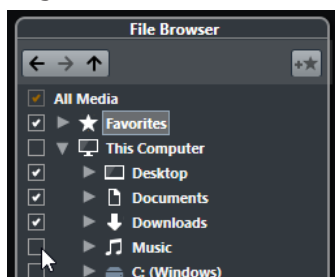
## Escanear carpetas

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. Haga clic en 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 color de las marcas de verificación le ayuda a identificar qué carpetas y subcarpetas se escanean:

- Rojo indica que una carpeta se está escaneando ahora mismo.
- Blanco indica que se han escaneado todas las subcarpetas.



- Naranja indica que por lo menos se excluye una subcarpeta del escaneo.


El resultado del escaneo se guarda en un archivo de base de datos.

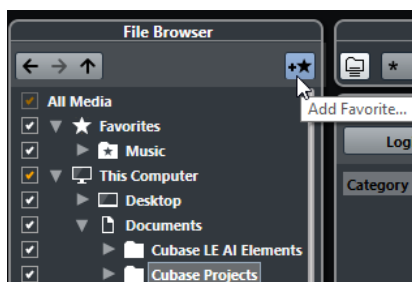
## Añadir favoritos

Puede añadir carpetas favoritas usando la sección **Explorador de archivos**. Esto le permite tener acceso a archivos de medios en carpetas específicas.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la sección **Explorador de archivos**, navegue hasta la carpeta que quiera añadir como favorita y selecciónela.
2. Haga uno de lo siguiente:
  - En la parte superior derecha de la página, haga clic en **Añadir favorito** .



- Haga clic derecho en la carpeta, 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

Todos los archivos de medios que contiene un **Favorito** se escanean automáticamente. Si cambia los archivos cuando Cubase está cerrado, debe actualizar el favorito después haciendo clic derecho en él y seleccionando **Actualizar favorito** en el menú contextual.

---

### 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**.

## Refrescar vistas

Si añadió o eliminó archivos estando Cubase cerrado, debe refrescar las vistas. Esto también es así si modificó atributos de su contenido de usuario usando otro programa.

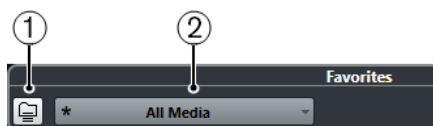
Si ha hecho cambios a sus contenidos y quiere que los cambios se vean en el **MediaBay**, debe volver a escanear las carpetas de medios correspondientes.

- 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 de red, 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.

## Sección Favoritos

En la sección de **Favoritos** puede seleccionar los **Favoritos** que especificó en la sección **Explorador de archivos**. Los contenidos de un **Favorito** se muestran en la lista de **Resultados**.



### 1 Seleccionar favorito definido

Le permite seleccionar un **Favorito** diferente para examinar rápidamente los archivos que está buscando.

### 2 Incluir carpetas y subcarpetas

Actívelo para mostrar el contenido de carpetas y subcarpetas.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir favoritos](#) en la página 385

[Página Favoritos](#) en la página 377

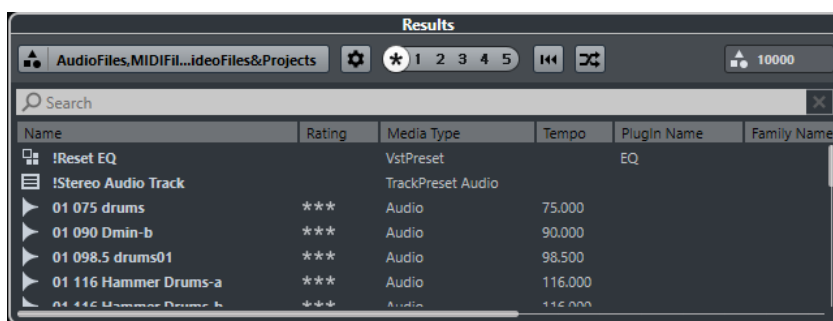
[Sección Explorador de archivos](#) en la página 384

## Sección de resultados

La lista de **Resultados** muestra todos los archivos de medios que se encuentran en la carpeta seleccionada del **Explorador de archivos**.

#### NOTA

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

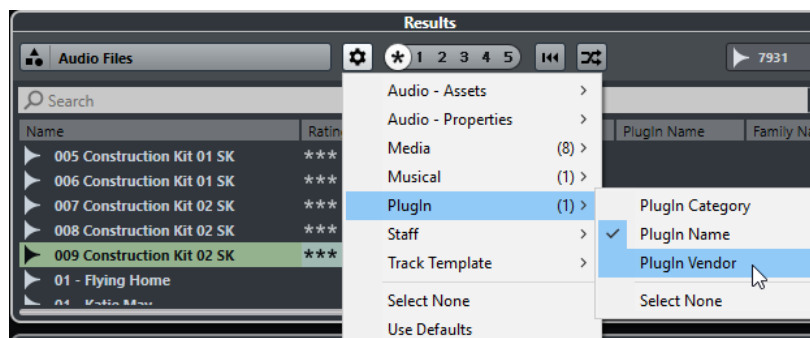
Puede especificar el número máximo de archivos que se mostrarán en la lista de **Resultados** de los **Ajustes de MediaBay**.

## 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 383

## 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.

## Barajar 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 el **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

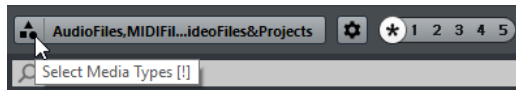
El Explorador de archivos/Finder de macOS se abre y el archivo correspondiente se resalta.

## 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 sección de **Resultados**, haga clic en **Seleccionar tipos de medios**.



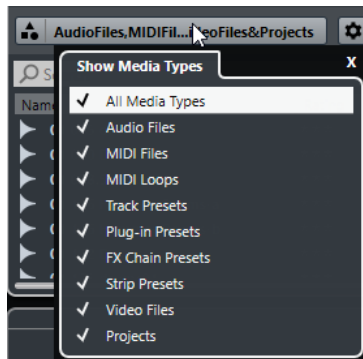
2. Puede activar los tipos de medio que quiere que se muestren en la lista de **Resultados**.
- 

#### 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

Si esta opción está activada, la lista muestra todos los archivos de audio. Los formatos soportados son .wav, .w64, .aiff, .aifc, .rex, .rx2, .mp3, .mp2, .ogg, .sd2 (solo macOS), .wma (solo Windows).

### Archivos MIDI

Si esta opción está activada, la lista muestra todos los archivos MIDI (extensión de archivo .mid).

### Loops MIDI

Si esta opción está activada, la lista muestra todos los loops MIDI (extensión de archivo .midiloop).

### Presets de pista

Si esta opción está activada, la lista 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

Si esta opción está activada, la lista 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

Si esta opción está activada, la lista muestra todos los presets de strip (extensión de archivo .strippreset). Estos presets contienen cadenas de efectos de channel strip.

### Presets de cadena de FX

Si esta opción está activada, la lista muestra todos los presets de cadenas de efectos (extensión de archivo .fxchainpreset). Estos presets contienen cadenas de efectos de inserción.

### Archivos de video

Si esta opción está activada, la lista muestra todos los archivos de video.

### Proyectos

Si esta opción está activada, la lista muestra todos los archivos de proyectos (.cpr).

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets de pista](#) en la página 122

[Guardar/Cargar presets de strip](#) en la página 265

[Guardar/Cargar presets de EQ](#) en la página 259

[Guardar/Cargar presets de cadena de FX](#) en la página 257

[Compatibilidad con archivos de video](#) en la página 612

## 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

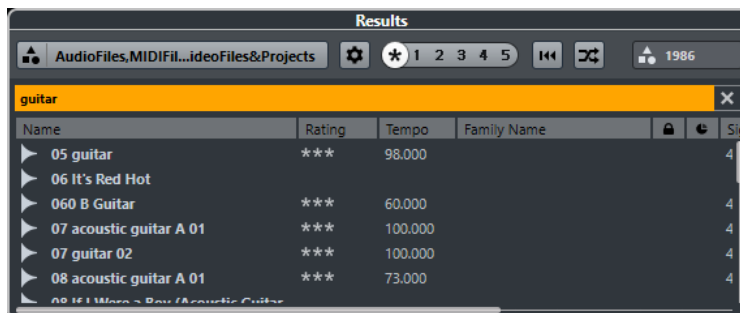
- En la sección de **Resultados** del **MediaBay**, arrastre el **Filtro de puntuación** hacia la izquierda o hacia la derecha, o haga clic en el asterisco para mostrar todos los archivos de medios sin importar su puntuación.



## Realizar una búsqueda de texto

Puede realizar una búsqueda de texto en la lista de **Resultados**. Si introduce texto en el campo de búsqueda de texto, 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 reinicializar la búsqueda de texto, borre el texto.

## Búsqueda de texto booleana

Puede realizar búsquedas avanzadas, usando operadores booleanos o comodines.

Se pueden 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.

- Para restablecer la lista de **Resultados**, haga clic en **Reinicializar filtros de resultado**  en el **MediaBay**.

## 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 403

## Preescuchar archivos de audio



- 1 Controles de transporte**  
Le permiten iniciar, detener, pausar y buclear la preescucha.
- 2 Fader de volumen de preescucha**  
Le permite especificar el nivel de la preescucha.
- 3 Reproducir automáticamente selección de nuevos resultados**  
Si esta opción está activada, el archivo seleccionado se reproduce automáticamente.
- 4 Alinear tiempos a proyecto**  
Si esta opción está activada, el archivo seleccionado se reproduce 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**

Si esta opción está activada, las funciones de reproducción y detención de la barra de **Transporte** se sincronizan 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 333

## Preescuchar archivos MIDI

### IMPORTANTE

Para preescuchar un archivo MIDI, debe cargar un instrumento VST y seleccionarlo como dispositivo de salida en el menú emergente **Salida**.



- 1 Controles de transporte**  
Le permiten iniciar y detener la preescucha.
- 2 Fader de volumen de preescucha**  
Le permite especificar el nivel de la preescucha.
- 3 Salida**  
Le permite seleccionar el dispositivo de salida.
- 4 Reproducir automáticamente selección de nuevos resultados**  
Si esta opción está activada, el archivo seleccionado se reproduce automáticamente.
- 5 Alinear tiempos a proyecto**  
Si esta opción está activada, el archivo seleccionado se reproduce 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.

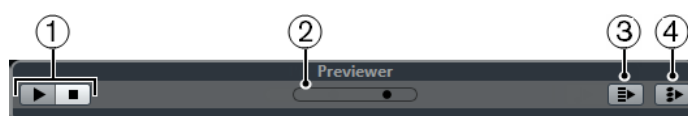
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Instrumentos VST](#) en la página 416

## Preescuchar loops MIDI

### NOTA

Los loops MIDI siempre se reproducen en sincronía con el proyecto.



- 1 Controles de transporte**  
Le permite iniciar y detener la preescucha.



- 2 Fader de volumen de preescucha**  
Le permite especificar el nivel de la preescucha.
- 3 Reproducir automáticamente selección de nuevos resultados**  
Si esta opción está activada, el archivo seleccionado se reproduce automáticamente.
- 4 Enlazar reproducción a pista de acordes**  
Si esta opción está activada, los eventos del loop MIDI se transponen 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 549

## Preescuchar presets VST y presets de pista para pistas de instrumento y MIDI

Para preescuchar presets de pista para pistas de instrumento o MIDI y presets VST, necesita algunas notas MIDI. Estas notas se pueden enviar al preset de pista a través de la entrada MIDI, usando un archivo MIDI, el modo **Grabador de secuencia**, o a través del teclado del ordenador.



Teclado en pantalla en modo visualización de teclado

- 1 Controles de transporte**  
Le permite iniciar y detener la preescucha.
- 2 Menú de 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 Fader de volumen de preescucha**  
Le permite especificar el nivel de la preescucha.
- 4 Teclado en pantalla**  
Puede mostrar el **Teclado en pantalla** en el modo visualización de teclado o en el modo visualización de piano.
- 5 Introducción por teclado de ordenador**  
Si esta opción está activada, puede usar su teclado del ordenador para preescuchar los presets.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preescuchar presets usando el Grabador de secuencia](#) en la página 394

[Teclado en pantalla](#) en la página 169

## 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 en exclusiva 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

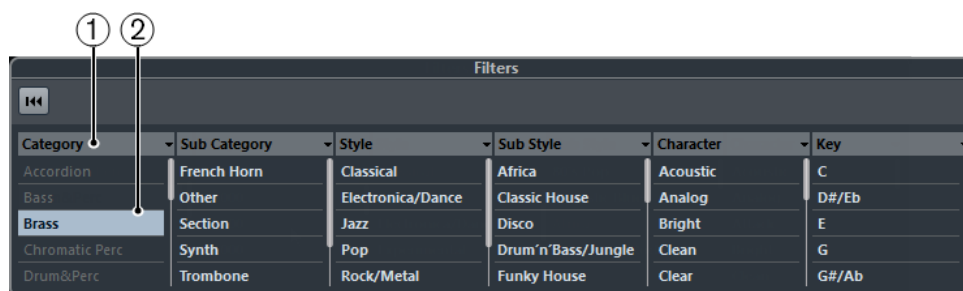
Los atributos de archivos de medios son conjuntos de metadatos que ofrecen información adicional acerca del archivo.

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 muestra 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 coincidan con este criterio se muestra a la derecha del 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 en la ubicación seleccionada.

### 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.

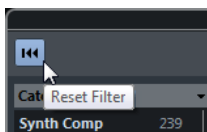
---

## Reinicializar el filtro

---

### PROCEDIMIENTO

- Para restablecer el filtro, haga clic en **Inicializar 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 e insértelo en una pista, en el 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 388

## 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 y dépositelo en 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 388

## 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** 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 y dépositelo en la lista de pistas para crear una nueva pista de instrumento con el preset de instrumento cargado.

- Arrastre el preset de instrumento y deposítelo en el visor de eventos para crear una nueva pista de instrumento con el preset de instrumento cargado.
  - Arrastre el preset de instrumento e insértelo en 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

[Selector Mostrar tipos de medios](#) en la página 388

## 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. En la ventana de **Proyecto**, seleccione una pista de audio.
  3. Arrastre el preset de plug-in desde el **MediaBay** e insértelo en la sección de **Inserciones** abierta del **Inspector**.
- 

#### RESULTADO

Se aplica el preset de plug-in de efecto a la pista de audio y se cargan los ajustes.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Selector Mostrar tipos de medios](#) en la página 388

## 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** y deposítelo en la sección de **Inserciones** abierta del **Inspector**.
- 

#### RESULTADO

Se aplica el **Preset de cadena de FX** a la pista y se cargan todos los ajustes del preset. Cualquier inserción que se haya cargado previamente se sobrescribirá.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Selector Mostrar tipos de medios](#) en la página 388

## 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** y déjelo 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 388

[Guardar/Cargar presets de strip](#) en la página 265

## Trabajar con ventanas relacionadas con MediaBay

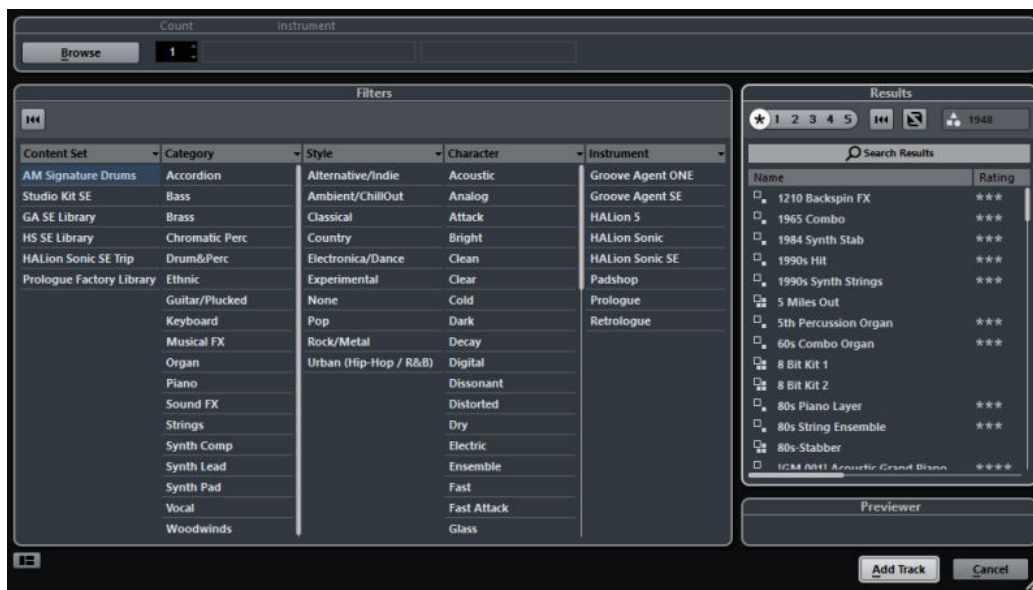
El concepto de **MediaBay** se puede encontrar a través de todo el programa, por ejemplo, al añadir nuevas pistas o al elegir presets de instrumentos o efectos VST. El flujo de trabajo en todas las ventanas relacionadas con el **MediaBay** es el mismo que en el **MediaBay**.

### Añadir pistas

Si añade una pista seleccionando **Proyecto > Añadir pista**, se abre el siguiente diálogo:



Haga clic en **Explorar** para expandir el diálogo y mostrar la lista de **Resultados**. Solo se muestran los tipos de archivos que se pueden usar en este contexto.

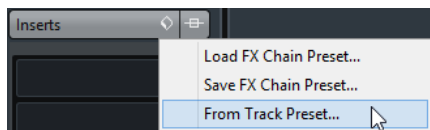


## Aplicar presets de pista

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 122

## Aplicar presets de instrumento

Al trabajar con instrumentos VST, puede elegir entre una variedad de presets a través del explorador de **Resultados**.

### PROCEDIMIENTO

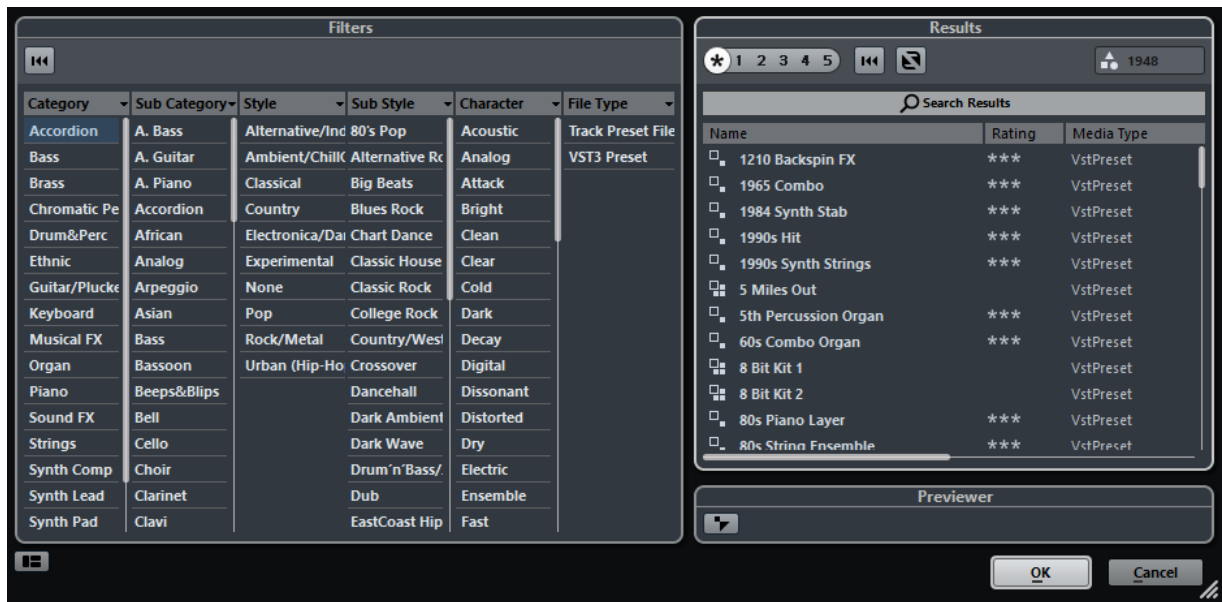
1. En la lista de pistas, haga clic derecho en la pista de instrumento y seleccione **Cargar preset de pista**.
2. En el explorador de **Resultados**, haga doble clic en un preset para aplicarlo.

## 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 además de los ajustes globales.

#### Programas

Los programas contienen solo los ajustes de un programa. En instrumentos multitímbricos, esto incluye solo los ajustes de una ranura de sonido.

## 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**.

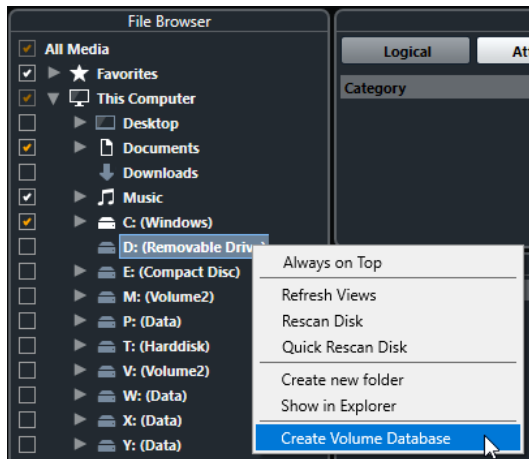
VÍNCULOS RELACIONADOS  
[Refrescar vistas](#) en la página 385

## 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**.



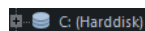
### IMPORTANTE

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** en la esquina inferior izquierda del **MediaBay**.



### Ocultar carpetas que no se escanean

Si esta opción está activada, se ocultan 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

Si esta opción está activada, solo se muestra la carpeta seleccionada y sus subcarpetas.

### Escanear carpetas solo cuando el MediaBay está abierto

Si esta opción está activada, Cubase solo escanea en busca de archivos de medios cuando la ventana del **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

Especifica 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

Si esta opción está activada, las extensiones de nombres de archivo se muestran 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.

## Comandos de teclado de MediaBay

Puede visualizar los comandos de teclado de **MediaBay** desde dentro de la ventana de **MediaBay**. Esto es útil si quiere tener una vista global rápida de los comandos de teclado asignados y disponibles en **MediaBay**.

- Para abrir la lámina de comandos de teclado, haga clic en **Comandos de teclado** en la esquina inferior izquierda del **MediaBay**.



- Para cerrar la lámina de comandos de teclado, haga clic en cualquier lugar fuera de la lámina.
- Para asignar o modificar un comando de teclado, haga clic en el comando de teclado correspondiente.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Comandos de teclado](#) en la página 625

# 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

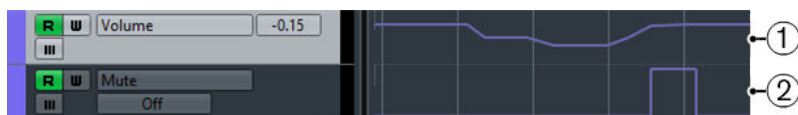
Puede tener **W** y **R** activados simultáneamente, si quiere ver y escuchar sus acciones grabadas en **MixConsole** mientras está grabando movimientos de faders para otro canal, etc.

---

## 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 indicación globales de lectura y escritura **Activar/Desactivar lectura/escritura en todas las pistas** en la barra de herramientas de **MixConsole** y arriba de la lista de pistas. Estos botones se encienden tan pronto como haya 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** (se moverá un fader, por ejemplo) como en su correspondiente curva de la pista de automatización.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Escritura manual de datos de automatización](#) en la página 408

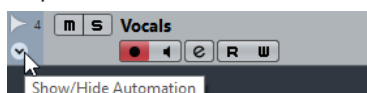
## Escritura automática de datos de automatización

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.

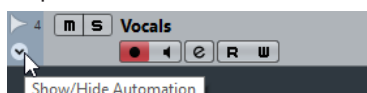
## Escritura manual de datos de automatización

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**, haga clic en **Ajustes de automatización** 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.

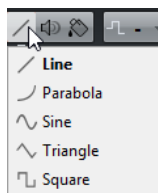
### NOTA

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**:

#### Modo 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.

#### Modo 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.

---

#### Modo sinusoidal, triángulo o 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 (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](#) en la página 29

[Editor de eventos de automatización](#) en la página 411

## 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 como se describió arriba.



## 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 **Seleccionar un 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 411

## 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:

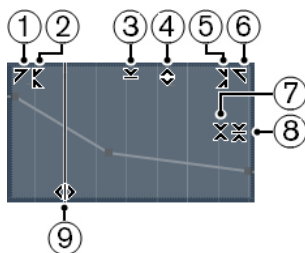
- Active la herramienta **Seleccionar** y dibuje un rectángulo de selección sobre una pista de automatización de tipo rampa.
- Active la herramienta **Seleccionar un rango** y seleccione un rango en una pista de automatización de tipo rampa.

#### NOTA

Si trabaja con la herramienta **Seleccionar un 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 Inclinación 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 **Seleccionar un 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 **Seleccionar un 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 405

## 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 410

## 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 asignándole una o varias pistas MIDI (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 82

## 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 uno de lo siguiente:
  - **Añadir instrumento de pista**
  - **Añadir instrumento de rack**
4. En el selector de instrumento, seleccione un instrumento.
  - Haga clic en **Añadir pista** si elige añadir un instrumento de pista.
  - Haga clic en **Crear** si elige añadir un rack de pista.

### RESULTADO

Si elige **Añadir instrumento de pista**, se abre el panel de control del instrumento, y se añade a su proyecto una pista de instrumento con el nombre del instrumento.

Si elige **Añadir instrumento de rack**, 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**.



## Crear pistas de instrumento

Puede crear pistas de instrumento para que alberguen instrumentos VST dedicados.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Instrumento**.
2. Abra el menú emergente **Instrumento** y seleccione un instrumento VST para la pista de instrumento.
3. Haga clic en **Añadir pista**.

---


### RESULTADO

Se carga, en la pista de instrumento, el instrumento VST seleccionado. Se añade un canal de instrumento en **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 arriba de la zona derecha haga clic en la pestaña **Instrumentos VST**.



### NOTA

Los **Instrumentos VST** de la zona derecha son otra representación de la ventana de **Instrumentos VST**. Todas las funcionalidades son iguales.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

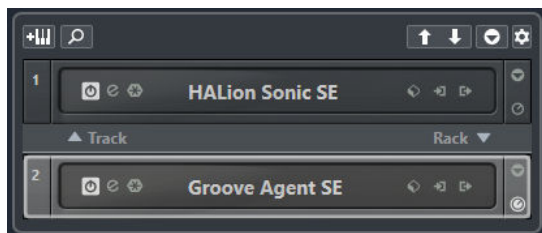
[Mostrar/Ocultar zonas](#) en la página 28

## 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 82

## Barra de herramientas de instrumentos VST (no en Cubase LE)

La barra de herramientas de instrumentos VST contiene controles que le permiten añadir y configurar instrumentos VST y controles rápidos VST.

Están disponibles los siguientes controles:



### 1 Añadir instrumento de pista

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

### 2 Buscar instrumentos

Abre un selector que le permite buscar un instrumento cargado.

### 3 Ajustar foco por control remoto de controles rápidos VST al instrumento anterior/siguiente

Le permite ajustar el foco del control remoto al instrumento anterior/siguiente.

### 4 Mostrar/Ocultar todos los controles rápidos VST

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

### 5 Ajustes

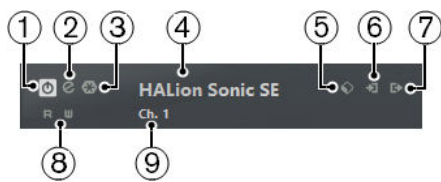
Abre el menú de **Ajustes**, en el que puede activar/desactivar los siguientes modos:

- **Mostrar controles rápidos VST para solo una ranura** muestra los Controles rápidos VST exclusivamente del 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 del Control Rápido VST obedece 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. El nombre se muestra en la ventana **Instrumentos VST**, en el menú emergente de **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 de 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 de instrumentos VST, puede acceder a esta opción usando un menú emergente de **Opciones de entrada/salida**.

- 8 Leer/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 422

## Menú contextual de instrumento VST

Las siguientes funciones están disponibles en el menú contextual de instrumentos:

**Copiar/Pegar ajuste de instrumento**

Le permite copiar los ajustes del instrumento y pegarlos en otro instrumento.

**Cargar/Guardar preset**

Le permite cargar/guardar un preset de instrumento.

**Preset por defecto**

Le permite definir y guardar un preset por defecto.

**Conmutar entre ajustes A/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:

- Los **Presets VST** incluyen los ajustes de parámetros de un instrumento VST. Estos están disponibles en la ventana **Instrumentos VST**, en los paneles de control de instrumentos, y en el campo **Programas** del Inspector.
- Los **Presets de pista** incluyen los ajustes de pistas de instrumento y los ajustes del instrumento VST correspondiente. Estos están disponibles en el Inspector o en el menú contextual de la lista de pistas.

## Cargar presets VST

Puede cargar **Presets VST** desde la ventana **Instrumentos VST**, desde el panel de instrumento 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 de 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 buscador 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**.

---

## Guardar presets de pista

Puede guardar sus ajustes de pistas de instrumento como presets de pista para un uso posterior.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
    - Seleccione la pista de instrumento y, en el inspector, haga clic en **Guardar preset de pista**.
    - 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** en instrumentos.  
Esto renderiza el instrumento a un archivo de audio y lo descarga.
- Active **Suspender el procesamiento 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 422

[Suspender el procesamiento de plug-ins VST 3 cuando no se reciban señales de audio](#) en la página 679

## Congelar instrumentos

Si está usando un ordenador no demasiado potente, o un gran número de instrumentos VST, su ordenador puede que no sea capaz de 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 se oirá 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.

---

## 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 instrumentos 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 establecer un tiempo de duración de cola para dejar que el sonido acabe de manera natural.

### Descargar instrumento al congelarlo

Actívelo para descargar el instrumento después de congelar. 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 cuando usa 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 un instrumento VST en tiempo real de forma cómoda desde un teclado, puede usar otra fuente de sonido MIDI para la reproducción y grabación en directo, y volver al instrumento VST para la reproducción.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar un controlador de audio](#) en la página 11


## Compensación de retardo

Durante la reproducción, Cubase compensa automáticamente cualquier retardo inherente en los plug-ins VST que use.

Puede especificar un **Umbral de compensación de retardo** en el diálogo **Preferencias** (página **VST**) para que solo se vean afectados los plug-ins con un retardo mayor que este umbral.

## Limitar compensación de retardo

Para evitar que Cubase añada más latencia cuando toque un instrumento VST en tiempo real o grabe 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** apaga los plug-ins VST que están activados en los canales de instrumento VST, canales de pista de audio que están habilitados para grabación, canales de grupo y canales de salida. Los plug-ins VST que se activan para canales FX se descartan. Después de grabar o usar un instrumento VST, **Limitar compensación de retardo** se debería desactivar de nuevo para restaurar la compensación de retardo completa.

## Opciones de importación y exportación

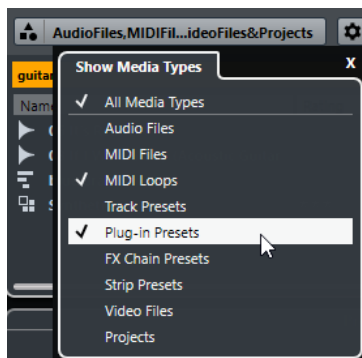
### Importar loops MIDI

Puede importar loops MIDI (archivos con la extensión .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 sección **Resultados**, abra el menú **Seleccionar tipos de medios** y active **Loops MIDI** y **Presets de plug-ins**.



3. En la lista de resultados, seleccione un loop MIDI y arrástrelo hasta 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 significa que esta parte solo contiene



los datos MIDI (notas, controladores) grabados en el loop MIDI, pero no los ajustes del inspector o parámetros del instrumento.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets de instrumentos](#) en la página 420

[Filtrado según el tipo de medio](#) en la página 388

## 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 la sección **Nuevo 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 de loop MIDI se graban 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.

#### NOTA

- Como en un instrumento no hay ninguna información sobre el patch MIDI, esta información no estará en el archivo MIDI resultante.
  - 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.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Exportar pistas MIDI como archivo MIDI estándar](#) en la página 113

## 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 432

[Conectar Controles rápidos VST con Controladores remotos](#) en la página 426

## Conectar Controles rápidos VST con Controladores remotos

Los **Controles rápidos VST** son potentes si los usa junto con los controladores remotos.

#### 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

[Dispositivo genérico](#) en la página 436

# Instalar y administrar plug-ins

## Instalar 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.

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 o de instrumentos 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, los nuevos efectos aparecen en los selectores de efecto.

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**.

## Gestor de plug-ins VST

El **Gestor de plug-ins VST** le proporciona listas de efectos e instrumentos VST que se instalan en su ordenador. Estas listas se usan en los selectores de instrumentos y efectos VST.

El **Gestor de plug-ins VST** le permite hacer lo siguiente:

- Puede ver listas de todos los instrumentos y efectos VST cargados por Cubase cuando arranca el programa.  
Las listas de todos los instrumentos o efectos VST se crean automáticamente cada vez que arranca Cubase. También puede iniciar un escaneo en cualquier momento. Esto asegura que estas listas siempre están actualizadas.
- Puede crear sus propias listas de efectos o instrumentos para usarlas en los selectores de efectos o instrumentos. Las listas definidas por usuario se llaman colecciones.  
Las colecciones le permiten crear subconjuntos de los efectos o instrumentos disponibles, por ejemplo, para darle una mejor visión general de los efectos usados en un proyecto.

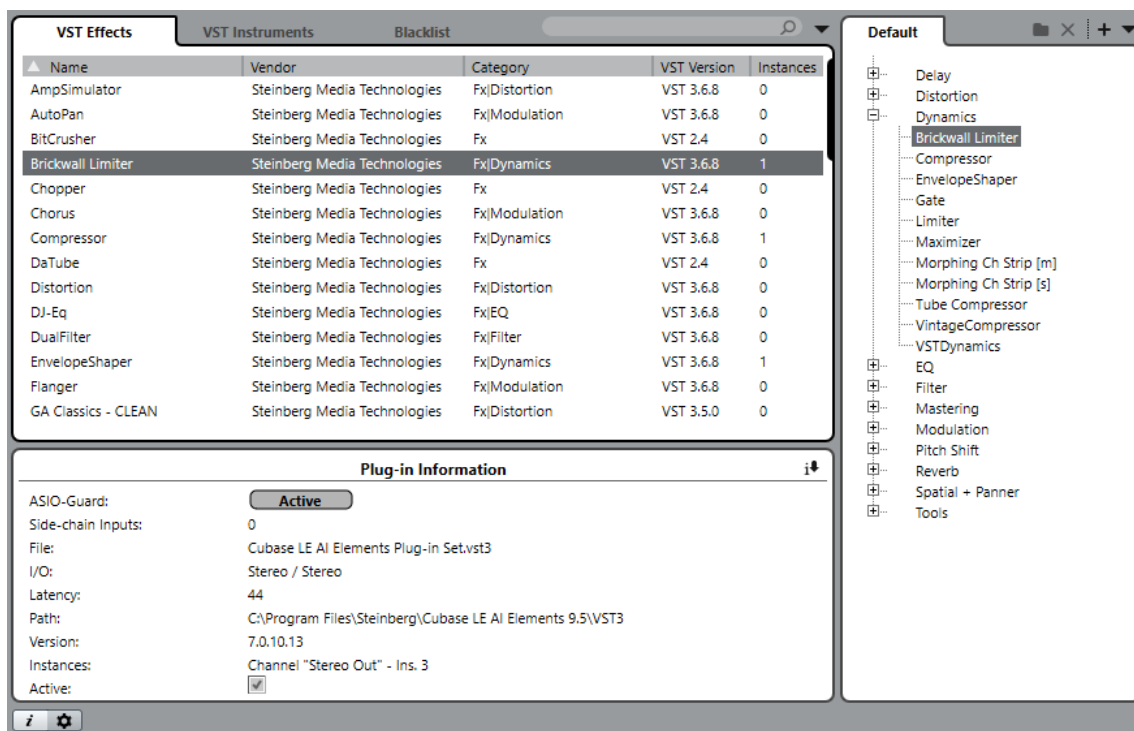
### NOTA

Si un instrumento o efecto instalado no lo puede cargar Cubase, no aparece en la lista de todos los efectos o instrumentos. Además, el efecto o instrumento se vuelve de color gris en todas las colecciones en las que estuviera incluido. Por ejemplo, esto puede ocurrir si falta una mochila de protección anticopia necesaria para arrancar el efecto o instrumento, o después de desinstalar un plug-in.

## Ventana Gestor de plug-ins VST

Puede gestionar sus efectos 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**.



La ventana **Gestor de plug-ins VST** muestra lo siguiente:

### Efectos VST

Esta pestaña lista todos los efectos VST que están cargados en Cubase. Puede ordenar la lista por nombre, fabricante, categoría, etc. haciendo clic en el encabezado de la columna correspondiente.

### Instrumentos VST

Esta pestaña lista todos los instrumentos VST que están cargados en Cubase. Puede ordenar la lista por nombre, fabricante, categoría, etc. haciendo clic en el encabezado de la columna correspondiente.

### Lista negra

Esta pestaña lista todos los efectos VST e instrumentos VST que están instalados en su ordenador pero que no están cargados en Cubase. Estos plug-ins pueden conllevar problemas de estabilidad o que incluso hagan que el programa deje de funcionar. Ya que Cubase no soporta 32 bits, todos los plug-ins de 32 bits se muestran en esta lista.

#### NOTA

Puede reactivar un plug-in de 64 bits y quitarlo de la lista negra seleccionándolo y haciendo clic en **Reactivar**. Esto hace que Cubase vuelva a escanear el plug-in y lo elimine de la lista negra. Para mover el plug-in de nuevo a la lista negra, debe volver a escanear todos los plug-ins y reiniciar Cubase.

### Lista de colecciones

Por defecto, la sección de la ventana a la derecha muestra la colección **Por defecto**, que contiene todos los efectos o instrumentos VST cargados por el programa. La colección **Por defecto** no se puede cambiar.

Puede compilar sus propias colecciones de efectos o instrumentos VST haciendo clic en **Nueva colección** y arrastrando y depositando elementos desde la lista de todos los efectos o instrumentos VST hasta la lista de colección.

Las colecciones se muestran en los selectores de efectos/instrumentos VST, y todos los cambios hechos a las colecciones en el **Gestor de plug-ins VST** se reflejan inmediatamente en los selectores.

### Campo de búsqueda



Introduzca el nombre de un plug-in en el campo de búsqueda. La lista de todos los efectos o instrumentos VST se filtra para mostrar solo aquellos plug-ins cuyos nombres contengan el texto que ha introducido.

### Opciones de visualización



Le permite elegir qué plug-ins se muestran:

- Para mostrar todos los plug-ins cargados, seleccione **Mostrar todos los plug-ins**.
- Para ocultar todos los plug-ins que forman parte de una colección activa, seleccione **Ocultar plug-ins que están en una colección activa**.
- Para mostrar todos los plug-ins VST 3 que soportan procesado de 64 bits, seleccione **Mostrar plug-ins que soportan procesado de 64 bits flotante**.

#### NOTA

Esto puede tardar un rato ya que se deben escanear todos los plug-ins.

### Nueva carpeta



Le permite crear una nueva carpeta en la colección actual.

### Supr



Le permite suprimir el elemento seleccionado en la colección actual.

### Nueva colección



Le permite crear una nueva colección.

Para crear una lista nueva y vacía, seleccione **Vacío**. Para crear una nueva colección basada en la lista de todos los efectos, seleccione **Añadir todos los plug-ins**. Para crear una nueva colección basada en la colección actual, seleccione **Añadir colección actual**.

### Colecciones de usuario



Le permite seleccionar una colección diferente, y renombrar o suprimir la colección actual.

Para eliminar plug-ins no disponibles de todas las colecciones, seleccione **Eliminar plug-ins no disponibles de todas las colecciones**.

### Mostrar información de plug-in VST



Abre una sección en la parte inferior de la ventana en la que se muestra más información acerca del elemento seleccionado. Si selecciona varios plug-ins, se muestra la información del plug-in que ha seleccionado primero. En esta sección, también puede desactivar plug-ins seleccionados. Los plug-ins desactivados ya no

están disponibles en las colecciones. Esto es útil si tiene plug-ins instalados que no quiere usar en Cubase.

### Ajustes del gestor de plug-ins VST



Abre una sección en la parte inferior de la ventana en la que se listan todas las rutas actuales a los plug-ins VST 2. Puede añadir o eliminar ubicaciones de carpetas usando los botones correspondientes. Haga clic en **Reescanear todo** para volver a buscar plug-ins en su ordenador.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Gestor de plug-ins VST](#) en la página 428

[Sistema de audio VST](#) en la página 12

## Compilar una nueva colección de efectos

Puede crear una nueva colección de efectos o instrumentos VST para usar en los selectores de plug-in.

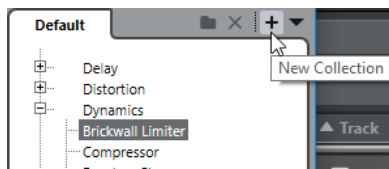
#### PRERREQUISITO

Un número de plug-ins de efecto están instalados correctamente en su ordenador, y estos plug-ins se listan en la pestaña **Efectos VST** de la ventana **Gestor de plug-ins VST**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Gestor de plug-ins VST**, haga clic en **Nueva colección** y haga uno de lo siguiente:
  - Para crear una nueva colección basada en la lista de todos los efectos, seleccione **Añadir todos los plug-ins**.
  - Para crear una nueva colección basada en la colección actual, seleccione **Copiar colección actual**.



2. Introduzca un nombre para la nueva colección y haga clic en **Aceptar**.
3. Arrastre elementos de la lista de todos los elementos y deposítelos en la nueva colección. Una línea indica la posición para depositar.
  - Haga clic en **Nueva carpeta** para crear carpetas y colocar elementos directamente en ellas.
  - Puede arrastrar elementos a nuevas posiciones dentro de la colección.
  - Arrastre elementos desde la lista de la colección hasta la lista de todos los plug-ins para eliminarlos, o seleccione elementos y haga clic en **Suprimir**.

---

#### RESULTADO

La nueva colección se guarda automáticamente y pasa a estar disponible en los selectores de plug-ins.

El procedimiento es el mismo para compilar colecciones de instrumentos VST.

# 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 MIDI como canales audio en Cubase, solo que la configuración de parámetros puede ser diferente. Los controles específicos de audio, tales como la EQ, se ignoran al controlar canales MIDI.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Dispositivo genérico](#) en la página 436

## 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 17

## 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

[Ajuste de puertos MIDI](#) en la página 18

## Configurar dispositivos remotos

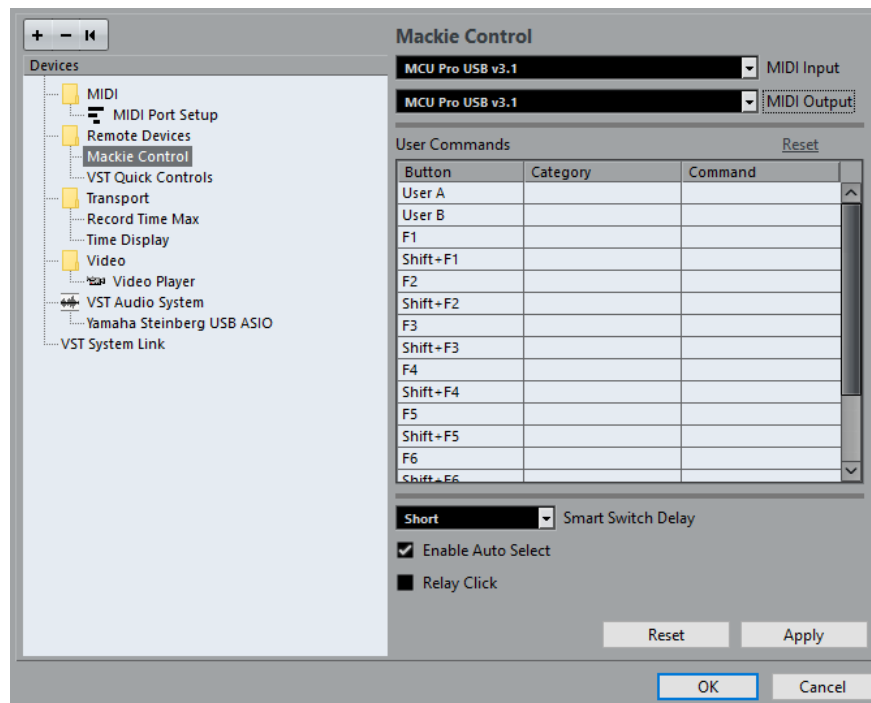
#### PROCEDIMIENTO

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.

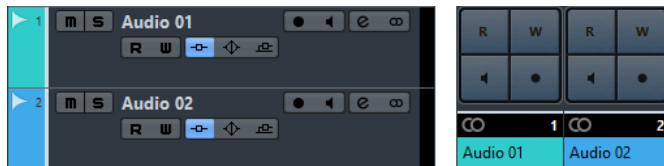
6. Haga clic en **Aceptar**.

---

RESULTADO

Ahora puede usar el dispositivo MIDI para controlar funciones de Cubase.

Una tira brillante en la ventana de **Proyecto** y en **MixConsole** indica qué canales están enlazados al 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.

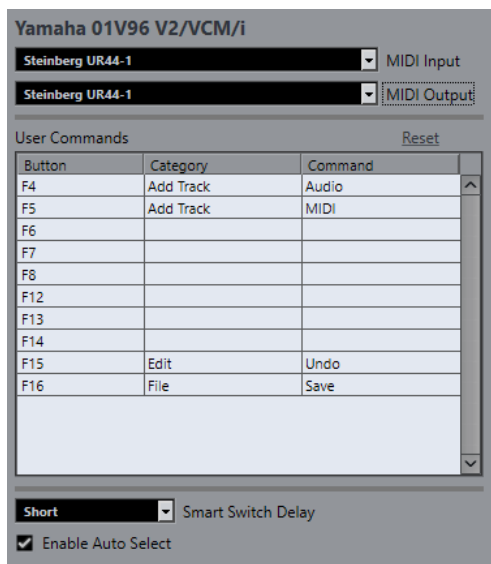
NOTA

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

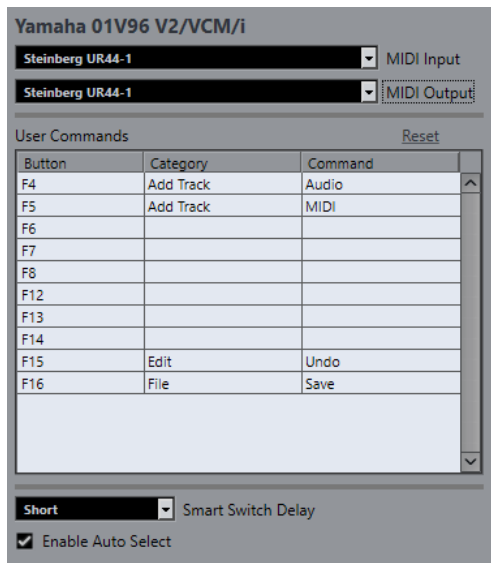
Puede asignar a dispositivos remotos cualquier comando de Cubase al que se le pueda asignar un comando de teclado.

---

### 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.

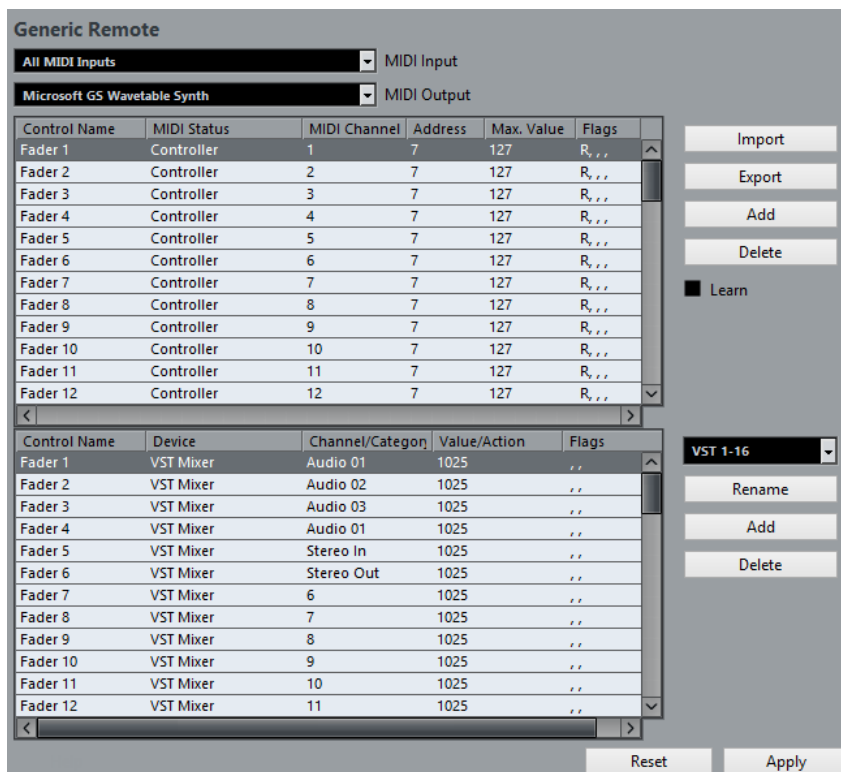
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Comandos de teclado](#) en la página 625

## 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 **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 controles remotos 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

[Configuración de control remoto MIDI](#) en la página 437

[Asignación de controles de Cubase](#) en la página 439

## Configuración de control remoto MIDI

La configuración de control remoto MIDI se muestra en la tabla 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.

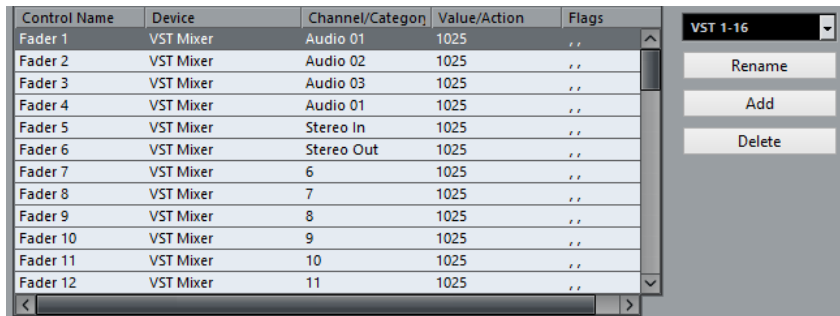
### Aprender

Le permite asignar mensajes MIDI con la función de aprender.

## Asignación de controles de Cubase

Puede especificar la 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/Category	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 las siguientes funciones:

### 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 440

## Dispositivos asignables y funciones

La columna **Dispositivo** de la 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

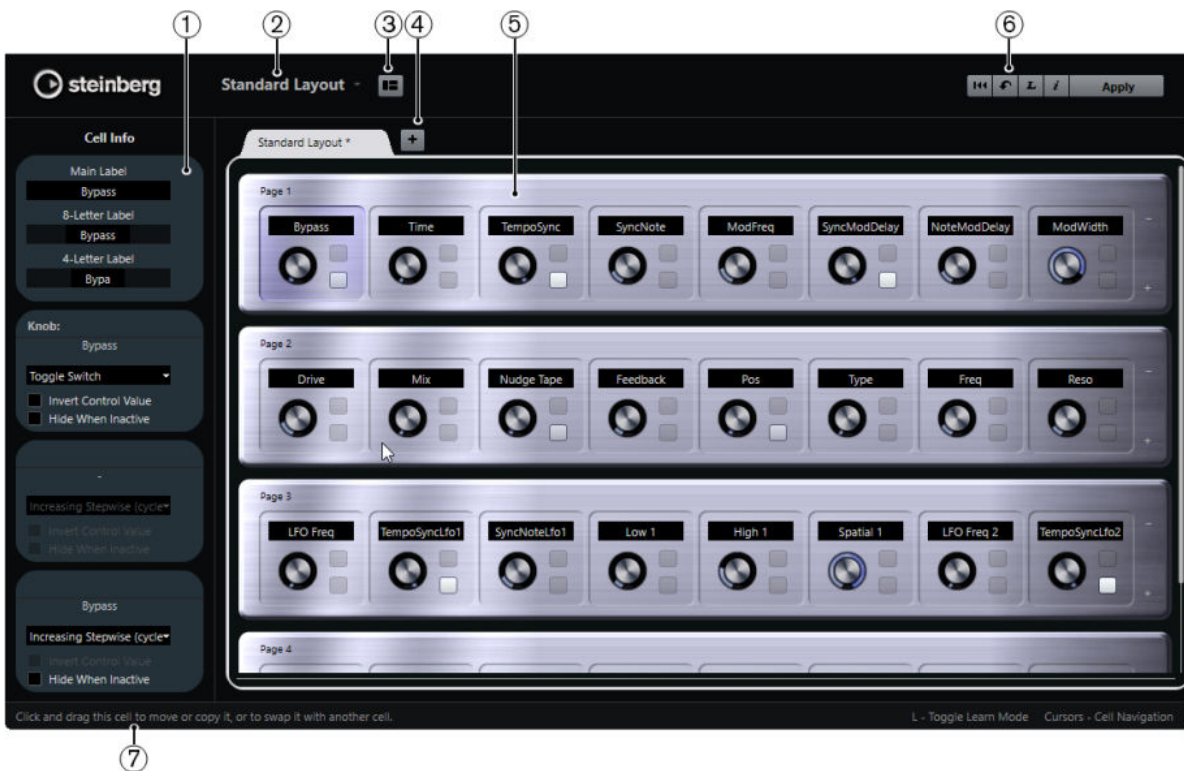
Si usa la función **Aprender** para un control que envía un valor de cambio de programa, se selecciona automáticamente **Disp. cambio de programa** en el menú emergente **Estado MIDI**. Esto le permite usar los diferentes valores de un parámetro de cambio de programa para controlar diferentes parámetros de Cubase.

Si esto no le da el resultado que quiere, intente usar el valor **Cambio de programa** en su lugar.

## El 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**

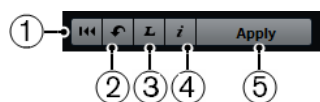
Muestra la información en un elemento cuando coloca el puntero del ratón sobre él en la ventana del editor.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Barra de herramientas](#) en la página 442

## Barra de herramientas

Muestra las herramientas para configurar la disposición.



#### 1 **Eliminar todas las asignaciones**

Elimina todas las asignaciones de parámetros.

#### 2 **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.

#### 3 **Activar/Desactivar modo Aprender**

Activa/Desactiva el modo **Aprender** del **Editor de control remoto**.

#### 4 **Activa/Desactiva la vista de inspección de asignaciones**

Muestra la asignación actual de todas las celdas en una disposición.

#### 5 **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.

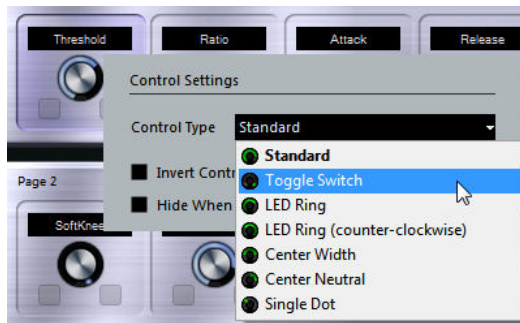
Para abrir el panel de **Ajustes de control**, haga clic derecho en el control.

### 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.

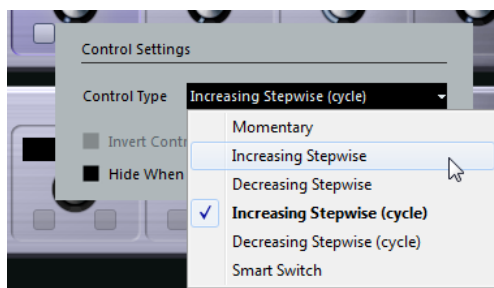
### Central - Neutral

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 el control cuando está inactivo

Oculto los parámetros del plug-in cuando están inactivos o desactivados.

## Asignar parámetros a controles

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de control remoto**, haga clic en , en la barra de herramientas, para activar el modo **Aprender** del editor.
  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**.

---

## 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

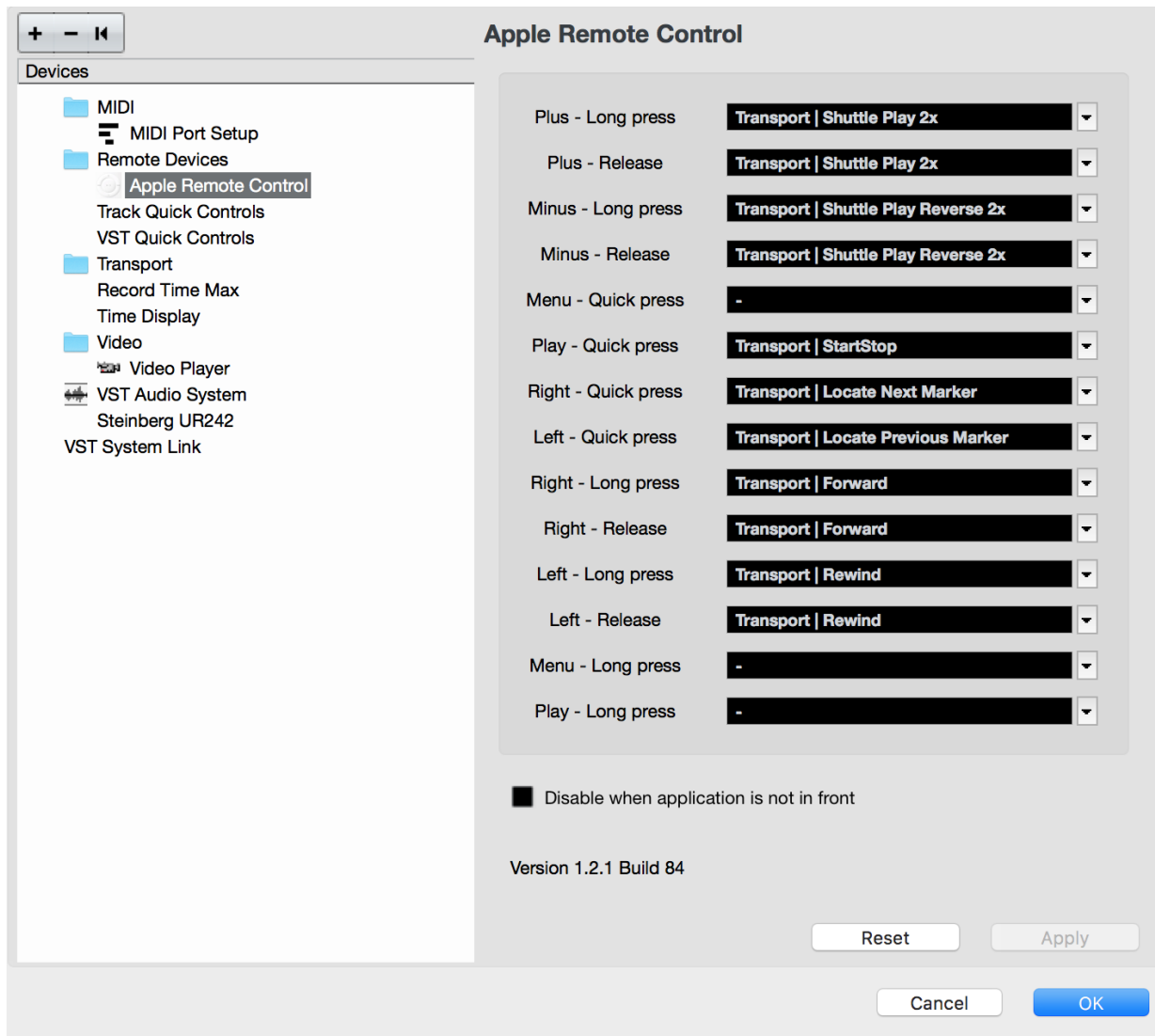
Esto es útil si sus dispositivos hardware tienen campos de valores que solo pueden mostrar un número limitado de caracteres, por ejemplo.

---

## 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 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 425

# 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 461

## 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
- Panorama MIDI
- Retardo de pista

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Inspector de pista MIDI](#) en la página 87

## 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.

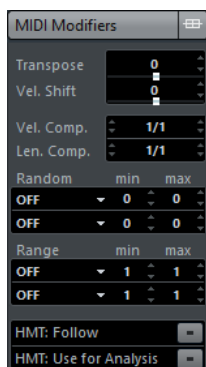
- Para modificar eventos MIDI que toque en directo.

#### 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



#### 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

Recuerde que la velocidad máxima siempre es 127, no importa lo mucho que intente 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 este botón para aplicar afinación Hermode a las notas reproducidas 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 izquierdo y el valor derecho. No puede ajustar el valor izquierdo más alto que el valor derecho.
5. 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.

- 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

- Seleccione una pista de instrumento o MIDI.
- En el Inspector, abra la sección **Parámetros MIDI**.
- Active **HMT: Seguir**.
- 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.

---

- Seleccione **Proyecto > Configuración de proyecto** para abrir el diálogo **Configuración de proyecto**.
- Abra el menú emergente **Tipo HMT** y seleccione una de las opciones.
- 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.

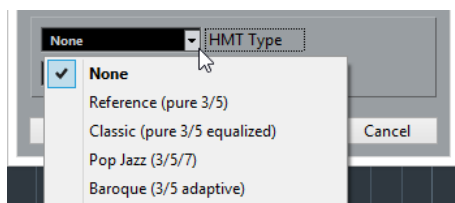
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Afinación Hermode](#) en la página 451

## Afinación Hermode

Puede seleccionar diferentes tipos de afinación Hermode.

- Para seleccionar un tipo de afinación Hermode, seleccione **Proyecto > Configuración de proyecto** y seleccione una opción en el menú emergente **Tipo HMT**.



Están disponibles las siguientes opciones:

#### **Nada**

No se aplica afinación.

#### **Reference (pure 3/5)**

Afinación de terceras y quintas puras.

#### **Classic (pure 3/5 equalized)**

Afinación de terceras y quintas puras. En situaciones de conflicto se aplica una ligera ecualización. Este tipo de afinación es adecuada para todos los tipos de música.

#### **Pop Jazz (3/5/7)**

Afinación de terceras y quintas puras, y séptimas naturales. Este tipo de afinación no se debería aplicar a música polifónica. 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 87

## 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 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 **Desplazamiento de 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 especificar y configurar sus dispositivos MIDI, haciendo más fácil el control global y la selección de parches.

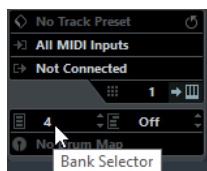
## Dispositivos MIDI – ajustes generales y manejo de parches

En las siguientes páginas describiremos cómo instalar y configurar presets de dispositivos MIDI, y cómo seleccionar parches por nombre en Cubase.

### Acerca del cambio de programa y la selección de banco

Para darle la orden de seleccionar un determinado parche (sonido) a un instrumento MIDI, se le envía un mensaje MIDI de cambio de programa. Los mensajes de cambio de programa se pueden grabar o introducir en una parte MIDI como los demás eventos, pero también puede introducir un valor en el campo Selector de programa del Inspector de una pista MIDI. De esta manera, puede configurar rápidamente que cada pista MIDI reproduzca un sonido diferente.

Con los mensajes de cambio de programa puede seleccionar entre 128 parches diferentes en su dispositivo MIDI. Sin embargo, muchos instrumentos MIDI contienen un gran número de ubicaciones de parches. Para que estén disponibles en Cubase, necesita usar los mensajes de selección de banco, un sistema con el que los programas de un instrumento MIDI se dividen en bancos, y cada banco contiene 128 programas. Si su instrumento soporta la selección de banco MIDI, puede usar el campo Selector de Banco del Inspector para seleccionar un banco, y luego el campo Selector de programa para seleccionar un programa de este banco.

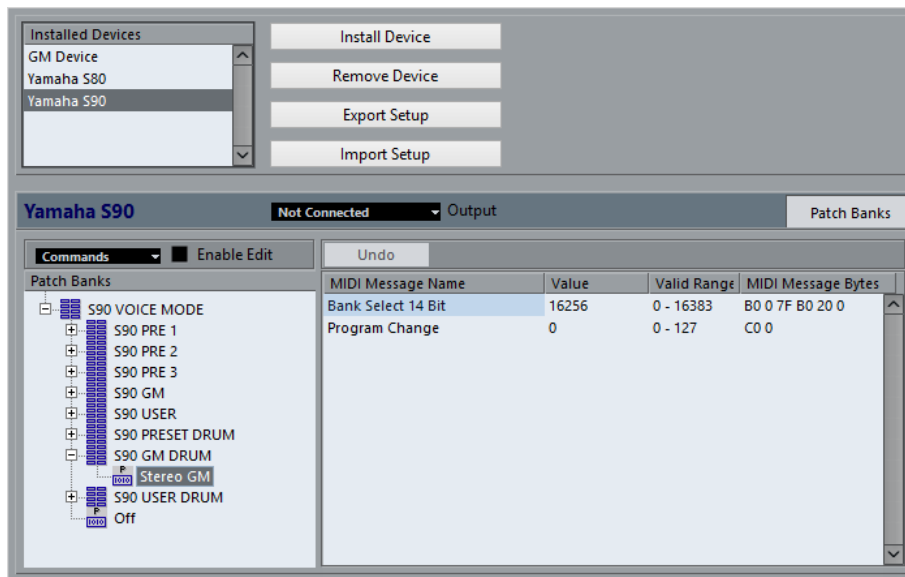


Desgraciadamente, distintos fabricantes de instrumentos usan diferentes esquemas sobre cómo construir mensajes de selección de banco, lo que puede conllevar cierta confusión y dificultar el proceso de selección del sonido correcto. Seleccionar parches mediante números parece innecesariamente engorroso, cuando en la actualidad la mayoría de instrumentos usan nombres para sus parches.

Como ayuda para ello, puede usar el Gestor de Dispositivos MIDI para especificar qué instrumentos MIDI ha conectado seleccionando desde una gran lista de dispositivos existentes o especificando los detalles usted mismo. Una vez que haya especificado qué dispositivos MIDI está usando, puede seleccionar a qué dispositivo en particular se enruta cada pista MIDI. Luego será posible seleccionar parches por nombre en la lista de pistas o en el Inspector.

### Abrir el Gestor de dispositivos MIDI

Seleccione Gestor de dispositivos MIDI en el submenú Más opciones del menú Estudio para abrir la siguiente ventana:



### Dispositivos instalados

Lista de dispositivos MIDI conectados. La primera vez que abra el Gestor de Dispositivos MIDI, se vaciará esta lista.

### Instalar dispositivo/Eliminar dispositivo

Utilice estos botones para instalar/eliminar dispositivos.

### Exportar configuración/Importar configuración

Utilice estos botones para importar/exportar configuraciones XML de Dispositivos.

### Abrir dispositivo

Este botón abre el dispositivo seleccionado.

### Salida

Aquí especifica a qué salida MIDI está conectado el dispositivo seleccionado.

### Comandos

Este menú emergente le permite editar el dispositivo seleccionado (siempre que la opción «Habilitar edición» esté marcada). La estructura de parches del dispositivo seleccionado se muestra en la parte izquierda del diálogo.

### Mensajes MIDI

Este área en la parte derecha del diálogo muestra exactamente qué mensajes MIDI se envían para seleccionar el patch marcado en la lista de la izquierda.

Cuando abra el Gestor de Dispositivos MIDI por primera vez, estará vacío (porque no ha instalado ningún dispositivo todavía). En las siguientes páginas le describimos cómo añadir a la lista un dispositivo MIDI preconfigurado, cómo editar los ajustes y cómo definir un dispositivo desde cero.

Tenga en cuenta que hay una diferencia importante entre instalar un preset de dispositivo MIDI («Instalar dispositivo») e importar una configuración de dispositivo MIDI («Importar configuración»):

- Los presets no incluyen ninguna información de mapeado de parámetros y controles, tampoco incluyen paneles gráficos.  
Son simplemente scripts de nombres de parches. Cuando instala un preset de dispositivo MIDI, se añade a la lista de dispositivos instalados. Para más información acerca de los scripts de nombres de parches, vea el documento aparte **Dispositivos MIDI**.

- Una configuración de dispositivo puede incluir el mapeado del dispositivo y/o información de parches.  
Las configuraciones de dispositivos también se añaden a la lista de dispositivos instalados al importarse.

## Definir un nuevo dispositivo MIDI

Si su dispositivo MIDI no está incluido en la lista de dispositivos preconfigurados (y no es un dispositivo GM o XG «común»), necesita definirlo manualmente para tener la posibilidad de seleccionar los parches por su nombre.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el Gestor de Dispositivos MIDI, haga clic en el botón Instalar dispositivo.  
Se abre el diálogo Añadir dispositivo MIDI.
2. Seleccione «Definir Nuevo...» y haga clic en Aceptar.  
Aparece un diálogo.
3. Introduzca el nombre del dispositivo y los canales MIDI que quiere que use y haga clic en Aceptar.  
El dispositivo aparece en la lista de dispositivos instalados.
4. Seleccione el dispositivo en la lista.  
Como puede ver, solo contiene un elemento de banco vacío.
5. Asegúrese de que la casilla de verificación Habilitar edición está activada.  
Ahora puede usar las funciones del menú emergente Comandos en la izquierda para organizar la estructura de parches del nuevo dispositivo.

---

## Instalar un preset de dispositivo MIDI

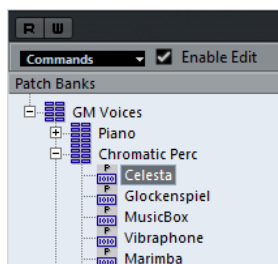
### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en el botón Instalar dispositivo.  
Se abre un diálogo listando todos los dispositivos MIDI preconfigurados. Por ahora asumimos que su dispositivo MIDI está incluido en esta lista.
2. Busque y seleccione el dispositivo en la lista y haga clic en Aceptar.  
Si su dispositivo MIDI no está incluido en la lista pero es compatible con los estándares GM (General MIDI) o XG, puede seleccionar las opciones genéricas Dispositivo GM o XG.  
Cuando seleccione una de estas opciones, aparecerá un diálogo de nombre. Introduzca el nombre del instrumento y haga clic en Aceptar.  
El dispositivo ahora aparece en la lista de dispositivos instalados de la izquierda.
3. Asegúrese de que el nuevo dispositivo está seleccionado en la lista y abra el menú emergente Salida.
4. Seleccione la salida MIDI a la que el dispositivo esté conectado.

---

### RESULTADO

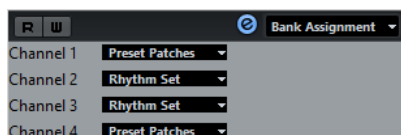
La lista Bancos de patch (parches) en la mitad izquierda de la ventana muestra la estructura de parches del dispositivo. Esta podría ser simplemente una lista de parches, pero normalmente tiene una o varias capas de bancos o grupos que contienen los parches (muy parecido a una estructura de carpetas en su disco duro, p. ej.).



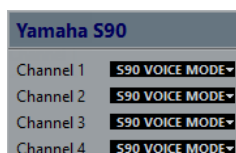
- Puede renombrar un dispositivo en la lista de Dispositivos instalados haciendo doble clic y tecleando – esto es útil si tiene varios dispositivos del mismo modelo, y quiere separarlos por nombre en lugar de por número.
- Para eliminar un dispositivo de la lista de dispositivos instalados, selecciónelo y haga clic en Eliminar dispositivo.

## Acerca de los bancos de parches (patch)

Dependiendo del dispositivo seleccionado, puede encontrarse con que la lista de Bancos de patch está dividida en dos o más bancos principales. Normalmente se llaman Patches, Performances, Drums, etc. La razón para tener varios bancos de parches es que los diferentes «tipos» de parches se manejan de manera diferente en los instrumentos. Por ejemplo, mientras los «parches» típicamente son programas «normales» de los que usted toca uno a la vez, las «interpretaciones» pueden ser combinaciones de programas, que podrían dividirse en su teclado, apilarse o usarse para una reproducción multitímbrica, y así sucesivamente.



Dispositivos con varios bancos tienen una pestaña adicional de «Asignación de banco». Seleccione esta pestaña para especificar para cada canal MIDI qué banco se debería usar.



Aquí la selección afectará a qué banco se mostrará cuando seleccione programas por nombre para el dispositivo en la lista de pistas o el Inspector. Por ejemplo, muchos instrumentos usan el canal MIDI 10 como canal exclusivo de percusión, en tal caso querrá seleccionar el banco «Percusiones» (o «Conjunto Rítmico», «Percusión», etc.) para el canal 10 en la lista. Esto le permitiría elegir entre diferentes kits de percusión en la lista de pistas o en el Inspector.

## Seleccionar un parche para un dispositivo instalado

Si en este punto vuelve a la ventana de proyecto, verá que el dispositivo instalado ha sido añadido a los menús de Salida MIDI (en la lista de pistas o en el Inspector). Ahora puede seleccionar parches por su nombre, de la siguiente manera:

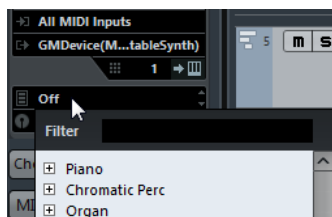
---

### PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú Salida (en la lista de pistas o en el Inspector) de la pista que quiera asociar con el dispositivo instalado, y seleccione el dispositivo.  
Esto dirige la pista a la salida MIDI especificada para el dispositivo en el Gestor de Dispositivos MIDI. Los campos de Selector de programa y Banco en la lista de pistas y en el inspector se reemplazan por un único campo llamado Selector de programa que aparece como «Desact.».



- Haga clic en el campo Selector de programa para mostrar un menú emergente, listando jerárquicamente todos los parches del dispositivo.  
La lista es similar a la que se muestra en el Gestor de Dispositivos MIDI. Puede desplazarse hacia arriba y hacia abajo en la lista (si lo necesita), hacer clic en los signos más/menos para mostrar u ocultar subgrupos, etc.



Aquí también puede usar la función de filtro. Para ello, introduzca un término de búsqueda como **percusión** en el campo Filtro y presione **Retorno** para mostrar todos los sonidos que contengan **percusión** en su nombre.

- Haga clic en un parche de la lista para seleccionarlo.  
Esto envía el mensaje MIDI apropiado al dispositivo. También puede desplazar la selección de programa hacia arriba o hacia abajo, como con cualquier valor.
- 

## Renombrar parches en un dispositivo

La lista de dispositivos preconfigurados está basada en los parches de presets de fábrica, es decir, los parches que incluye el dispositivo al comprarlo. Si ha reemplazado alguno de los presets de fábrica con sus propios parches, necesitará modificar el dispositivo para que la lista de nombres de parches coincida con la real del dispositivo:

### PROCEDIMIENTO

- En el Gestor de dispositivos MIDI, seleccione el dispositivo en la lista Dispositivos instalados.  
Asegúrese de que la pestaña Bancos de patch está seleccionada.
- Active la casilla Habilitar edición.  
Cuando esté desactivada (por defecto), no podrá editar los dispositivos preconfigurados.
- En la lista de Bancos de patch, busque y seleccione el parche que quiera renombrar.  
En muchos instrumentos, los parches editables por los usuarios se encuentran en un grupo o banco aparte.
- Haga clic en el parche seleccionado en la lista de Bancos de patch para editar su nombre.
- Teclee el nuevo nombre y pulse **Retorno**.
- Renombre de esta forma los parches que desee, y acabe desactivando la opción Habilitar edición de nuevo (para evitar modificar el dispositivo por accidente).

### NOTA

También puede hacer cambios más radicales a la estructura del parche de un dispositivo (añadir o borrar parches, grupos o bancos). Por ejemplo, esto es útil si expande su dispositivo MIDI añadiendo medios de almacenamiento extra como tarjetas de memoria RAM.

---

## Estructura del parche

Los parches se estructuran de la siguiente manera:

- Los bancos son las categorías principales de sonidos – típicamente parches, interpretaciones y percusiones.

- Cada banco contiene un número arbitrario de grupos, representados en la lista como carpetas.
- Los parches individuales, interpretaciones o kits de percusión se representan en la lista como presets.

El menú emergente Comandos contiene las siguientes opciones:

#### **Crear banco**

Crea un nuevo banco en el nivel jerárquico más alto de la lista de Bancos de patch. Puede suprimirlo haciendo clic sobre él y tecleando un nuevo nombre.

#### **Nueva carpeta**

Crea una nueva subcarpeta en el banco o la carpeta seleccionada. Esto se podría corresponder con un grupo de patches del dispositivo MIDI, o ser solamente una manera para categorizar sonidos, etc. Cuando seleccione este elemento, se abrirá un diálogo de nombrado, permitiéndole dar un nombre a la carpeta. También puede renombrar la carpeta después, haciendo clic sobre ella y tecleando en la lista.

#### **Nuevo preset**

Esto añade un nuevo preset en el banco o en la carpeta seleccionada.

Cuando se selecciona el preset, se muestran los eventos MIDI correspondientes (Program Change, Bank Select, etc.) en el visor de eventos a la derecha. El ajuste por defecto de un nuevo preset es Cambio de programa 0 – para cambiarlo, proceda así:

#### **IMPORTANTE**

Para detalles acerca de qué eventos MIDI se usan para seleccionar parches en el dispositivo MIDI, consulte su documentación.

---

- Para cambiar el valor de cambio de programa que se envía para seleccionar el parche, ajuste el número en la columna Valor del evento de Cambio de programa.
- Para añadir otro evento MIDI tal como Bank Select, haga clic directamente debajo del último evento en la lista y seleccione un nuevo evento del menú emergente.  
Después de editar un nuevo evento, necesita establecer su valor en la columna Valor, como con el cambio de programa.
- Para reemplazar un evento, haga clic sobre él y seleccione otro evento en el menú emergente.  
Por ejemplo, un dispositivo MIDI puede necesitar que se envíe primero un mensaje Bank Select, seguido de un mensaje Program Change, en tal caso necesitaría reemplazar el mensaje por defecto de Program Change por un mensaje Bank Select y añadir un nuevo cambio de programa después de eso.
- Para eliminar un evento, selecciónelo y pulse **Supr** o **Retroceso**.

#### **IMPORTANTE**

Dispositivos diferentes usan esquemas distintos para Bank Select. Al insertar un evento Bank Select, debería comprobar en la documentación del dispositivo para saber si tiene que elegir «CC: BankSelect MSB», «Bank Select 14 Bit», «Bank Select 14 Bit MSB-LSB Swapped» o alguna otra opción.

---

#### **Añadir múltiples presets**

Esto abre un diálogo, permitiéndole configurar un rango de presets para añadir al banco o la carpeta seleccionada.

## Añadir múltiples presets

---

### PROCEDIMIENTO

1. Añada los tipos de eventos necesarios para seleccionar un parche en el dispositivo MIDI. Esto se hace igual que cuando se edita un único evento: haciendo clic en el visor de eventos aparece un menú emergente desde el que puede seleccionar un tipo de evento.
2. Utilice la columna Rango para establecer un valor fijo o un rango de valores para cada tipo de evento en la lista.

Esto requiere una explicación:

Si especifica un único valor en la columna Rango (por ejemplo 3, 15 o 127), todos los presets añadidos tendrán un evento de este tipo con el mismo valor.

Si en lugar de ello especifica un rango de valores (un valor de inicio y un valor de final, separados por un guion, tal como 0–63), el primer preset añadido tendrá un evento con el valor inicial, el próximo valor se incrementará de uno en uno, hasta el último valor (inclusive).

MIDI Message Name	MIDI Message Bytes	Valid Range	Range
CC: Gen Purp 4	B0 13 0	0 - 127	0-127
Program Change	C0 0	0 - 127	7

### NOTA

El número de presets añadidos depende del ajuste de Rango.

---

3. Especifica un Nombre por defecto debajo del visor de eventos. Los eventos añadidos tomarán este nombre, seguido por un número. Puede renombrar presets manualmente en la lista Bancos de patch más tarde.
  4. Haga clic en Aceptar. Un número de presets nuevos se han añadido ahora a la carpeta o banco seleccionado, según sus ajustes.
- 

## Otras funciones de edición

- Puede mover presets entre bancos y carpetas arrastrándolos en la lista Bancos de patch.
- Puede eliminar un banco, carpeta o preset seleccionándolo en la lista Bancos de patch y pulsando **Retroceso**.
- Si especifica más de un banco, se añade una pestaña de Asignación de banco al lado de la pestaña Bancos de patch.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Acerca de los bancos de parches \(patch\)](#) en la página 456

# 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 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.

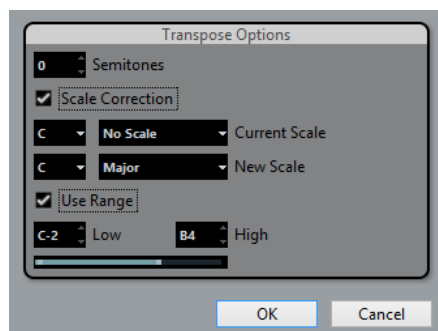
## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Parámetros MIDI a tiempo real](#) en la página 447

## Configuración de transposición

El diálogo **Configuración de transposición** contiene ajustes para la transposición de los eventos seleccionados.

- Seleccione las notas MIDI que quiera transponer y seleccione **MIDI > Configuración de transposición** para abrir el diálogo de **Configuración de transposición**.



Están disponibles los siguientes ajustes:

### 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.

---

#### Usar rango

Limita la transposición de las notas a valores de nota que especifica con los ajustes **Bajo y Alto**.

#### NOTA

Las notas que acabarían 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 **Bajo y Alto**. Si ha puesto **Bajo y Alto** al mismo valor, todas las notas se transpondrán a ese 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**, active las opciones que desee.
  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 462

[Congelar modificadores MIDI](#) en la página 451

## Diálogo Opciones de mezcla MIDI

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 168

## 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.

## Disolver parte

Puede separar eventos MIDI en una parte según canales o tonos y separar la parte en diferentes pistas o carriles.

- Seleccione la parte MIDI que quiera disolver y seleccione **MIDI > Disolver parte** para abrir el diálogo **Disolver parte**.

Están disponibles los siguientes ajustes:

### Separar por canales

Separa eventos MIDI según sus canales. Esto es útil en partes MIDI en el canal MIDI **Cualquiera** que contengan eventos en diferentes canales MIDI.

### Separar por tonos

Separa eventos MIDI según sus canales. Esto es útil en pistas de percusión o batería, en las que cada tono (o nota) se suele corresponder con un sonido.

### Visualización óptima

Elimina áreas silenciosas automáticamente de las partes resultantes.

#### NOTA

Esta opción no está disponible cuando la opción **Disolver a carriles** está activada.

---

### Disolver a carriles

Disuelve la parte en carriles.

## Disolver partes en canales separados

Puede disolver, o separar, partes MIDI que contengan eventos en diferentes canales MIDI y distribuir los eventos en nuevas partes de nuevas pistas, una para cada canal MIDI que haya encontrado.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las partes que contienen eventos MIDI en canales diferentes.
  2. Seleccione **MIDI > Disolver parte**.
  3. Activar **Separar por canales**.
  4. Haga clic en **Aceptar**.
- 

#### RESULTADO

Para cada canal MIDI usado en las partes seleccionadas, se creará una nueva pista MIDI y se ajustará al correspondiente canal MIDI. Cada evento se copia a la parte de la pista que posea el canal MIDI adecuado, y las partes originales se enmudecen.

## Ajuste de canal MIDI

Si establece una pista a la opción de canal MIDI **Cualquiera** hará que cada evento MIDI se reproduzca en su canal MIDI original, en lugar de en un canal configurado para toda la pista.

Hay dos situaciones principales en las que las pistas de canal **Cualquiera** son útiles:

- Cuando graba varios canales MIDI al mismo tiempo.  
Puede tener, por ejemplo, un teclado MIDI con varias zonas, cada zona enviaría señales MIDI en un canal distinto. El hecho de ajustar el canal a **Cualquiera** le permite reproducir la grabación con los diferentes sonidos de cada zona (ya que las distintas notas MIDI se reproducirán en canales MIDI separados).
- Cuando haya importado un archivo MIDI del Tipo 0.  
Los archivos MIDI del Tipo 0 solo contienen una pista, con notas en hasta 16 canales MIDI diferentes. Si pusiera esta pista en un canal MIDI específico, todas las notas se tocarían con el mismo sonido; si pone la pista en modo **Cualquiera**, el archivo se reproduce como es debido.

## 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 cuando 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 las 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 342

## 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 485

## Fijar duraciones de notas MIDI

Puede ajustar las duraciones de las notas MIDI seleccionadas al valor de **Cuantizar duración**.

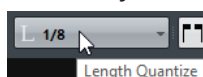
### PRERREQUISITO

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**.

## Fijar velocidades de notas MIDI

Puede ajustar las velocidades de las notas MIDI seleccionadas al valor de **Insertar velocidad**.

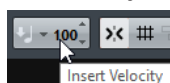
### PRERREQUISITO

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 **Insertar velocidad** y seleccione la velocidad de nota deseada.



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 **Insertar velocidad**.

## Renderizar datos de pedal de sustain a duraciones de notas

Puede renderizar datos de pedal de sustain para convertirlos en 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 active la opción deseada.
  4. Opcional: Introduzca una **Relación**.
  5. Haga clic en **Aceptar**.
- 

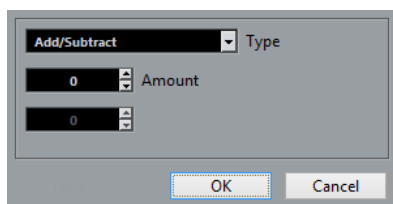
#### RESULTADO

Las velocidades de notas se cambian según sus ajustes.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Velocidad](#) en la página 467

## 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 una 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 cuando 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, etc.

---

### 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**, para cada uno de los controladores continuos de la parte MIDI, se crea una pista de automatización.

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 Fusión de la automatización.

---

## Invertir el orden de reproducción de eventos MIDI

Puede invertir rítmicamente el orden de los eventos seleccionados o todos los eventos en partes seleccionadas. 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 477

[Editor de percusión](#) en la página 518

[Editor de partituras](#) en la página 504

## 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

Por defecto, la regla muestra la línea de tiempo en el formato de visualización seleccionado en la barra de transporte.

Puede cambiar el formato de visualización de la regla. Haga clic en el botón de flecha a la derecha de la regla y seleccione una opción en el menú emergente.

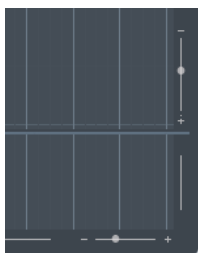
## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Formatos de visualización de la regla](#) en la página 34

## 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**.

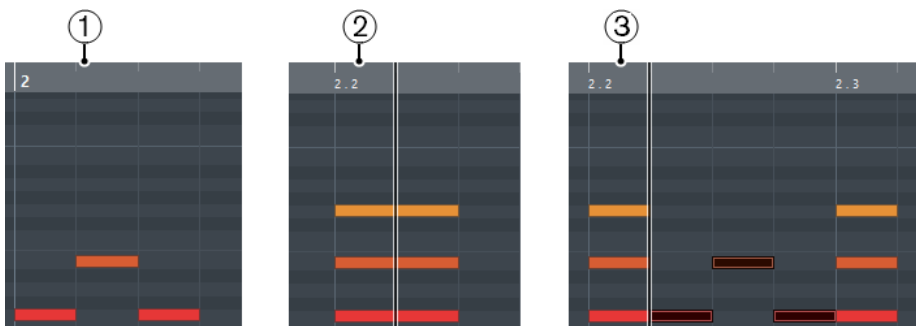
Cuando usa la herramienta de **Zoom** para hacer zoom puede determinar si quiere un zoom solo horizontal, u horizontal y vertical a la vez.

- 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

### Colorear notas y eventos

Puede seleccionar diferentes esquemas de color para los eventos de nota en el editor MIDI.

Están disponibles las siguientes opciones en el menú emergente **Colores de eventos** en la barra de herramientas:

### 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

[Seleccionar eventos de nota usando el submenú seleccionar](#) en la página 473

[Opciones de edición](#) en la página 656



## Seleccionar eventos de nota usando el submenú seleccionar

El submenú **Seleccionar** le ofrece varias opciones para seleccionar eventos de nota.

Para abrir el submenú **Seleccionar**, seleccione **Editar > 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 474

## Enmudecer eventos de nota

Puede enmudecer eventos de nota individuales en un editor MIDI. Enmudecer notas individuales le permite excluir eventos de nota de la reproducción.

Haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en un evento de nota con la herramienta **Enmudecer**.

- Dibuje un rectángulo con la herramienta **Enmudecer**, que rodee todos los eventos de nota que quiera enmudecer.
- Seleccione los eventos de nota y seleccione **Editar > Enmudecer**.
- Para desenmudecer un evento de nota, haga clic sobre él o rodéelo con la herramienta **Enmudecer**. También puede seleccionar un evento de nota y seleccionar **Editar > Desenmudecer**.

Las notas enmudecidas se muestran apagadas en el visor de notas.

## Alternar selecciones

- Si quiere ir cambiando entre los elementos seleccionados dentro de un rectángulo de selección, pulse **Ctrl/Cmd** y encierre los mismos elementos con un nuevo rectángulo de selección.

Una vez soltado el botón del ratón, la selección previa será desactivada, y viceversa.

## Suprimir eventos de nota

- Para suprimir eventos de nota, haga clic en ellos con la herramienta **Borrar** o selecciónelos y pulse **Retroceso**.

## Cortar eventos de nota

La herramienta **Trim** y le permite cortar el final o el inicio de los eventos de nota.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la herramienta **Trim** en la barra de herramientas.
  2. Haga uno de lo siguiente:
    - Para recortar el final de un solo evento de nota, haga clic en el evento de nota.
    - Para recortar el inicio de un solo evento de nota, pulse **Alt** y haga clic en el evento de nota.
    - Para recortar varios eventos de nota, haga clic con el ratón y arrastre sobre los eventos de nota.
    - Para establecer el mismo tiempo de inicio y de final en todos los eventos editados, pulse **Ctrl/Cmd** y arrastre verticalmente a través de los eventos de nota.
- 

## Editar eventos de nota en la línea de información

Puede mover, redimensionar o cambiar la velocidad de los eventos de nota en la línea de información editando los valores de forma normal.

- Para aplicar un cambio de valor a todos los eventos de nota seleccionados, pulse **Ctrl/Cmd** y cambie un valor en la línea de información.
- Para ajustar la altura tonal o la velocidad de los eventos de nota usando su teclado MIDI, haga clic en los campos **Altura tonal** o **Velocidad** en la línea de información, y toque una nota en su teclado MIDI.

Si hay varios eventos de nota seleccionados y cambia su valor, todos estos elementos cambian la cantidad establecida.

## Duplicar y repetir eventos de nota

Puede duplicar y repetir eventos de nota igual que con los eventos en la ventana de **Proyecto**.

- Para duplicar los eventos de nota seleccionados, mantenga pulsado **Alt** 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

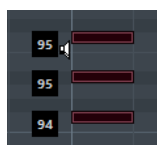
La función **Ajustar** restringe el movimiento horizontal y la colocación a ciertas posiciones. Esto le ayuda a encontrar posiciones exactas en el visor de notas al editar eventos de nota en un editor MIDI. Las operaciones afectadas incluyen mover, duplicar, dibujar, redimensionar, etc.

- Para activar/desactivar el ajuste, haga clic en **Ajustar** . Si selecciona el formato de visualización **Compases+Tiempos**, la rejilla de ajuste se configura con el valor de cuantización en la barra de herramientas. Esto hace posible no solo ajustar sobre valores de nota fijos, sino también ajustar en el **Panel de cuantización** para cuantizar sobre una rejilla con ritmo de swing.
- Si selecciona cualquiera de los demás formatos de visualización, la colocación se restringe a la rejilla mostrada.

## Ajustar valores de velocidad

Cuando dibuje eventos de nota en el editor MIDI, los eventos de nota tendrán el valor de velocidad que esté establecido en el campo **Insertar velocidad** 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.



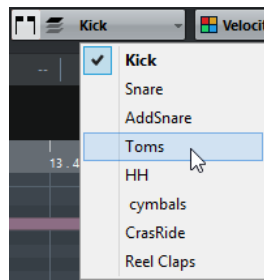
Los cambios de valor se aplican a todas las notas seleccionadas.

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 **Insertar velocidad** 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 **Insertar velocidad** 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.

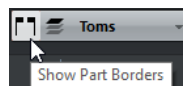
## Gestionar varias partes MIDI

- Para activar una parte para su edición, abra el menú **Parte editada actualmente** y seleccione una parte.



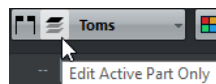
Cuando seleccione una parte de la lista, automáticamente se activará y se centrará en el visor de notas.

- 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**.

# 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**.

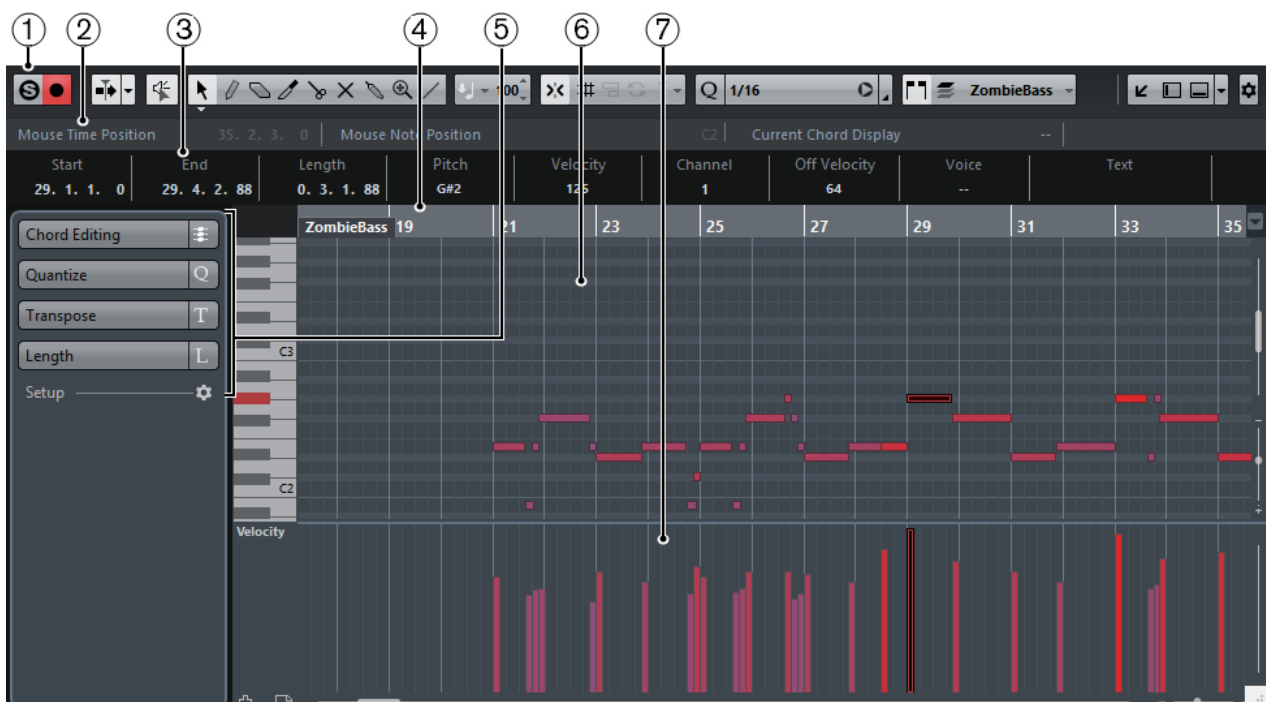
Para abrir una parte MIDI en el **Editor de teclas**, haga uno de lo siguiente:

- 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.

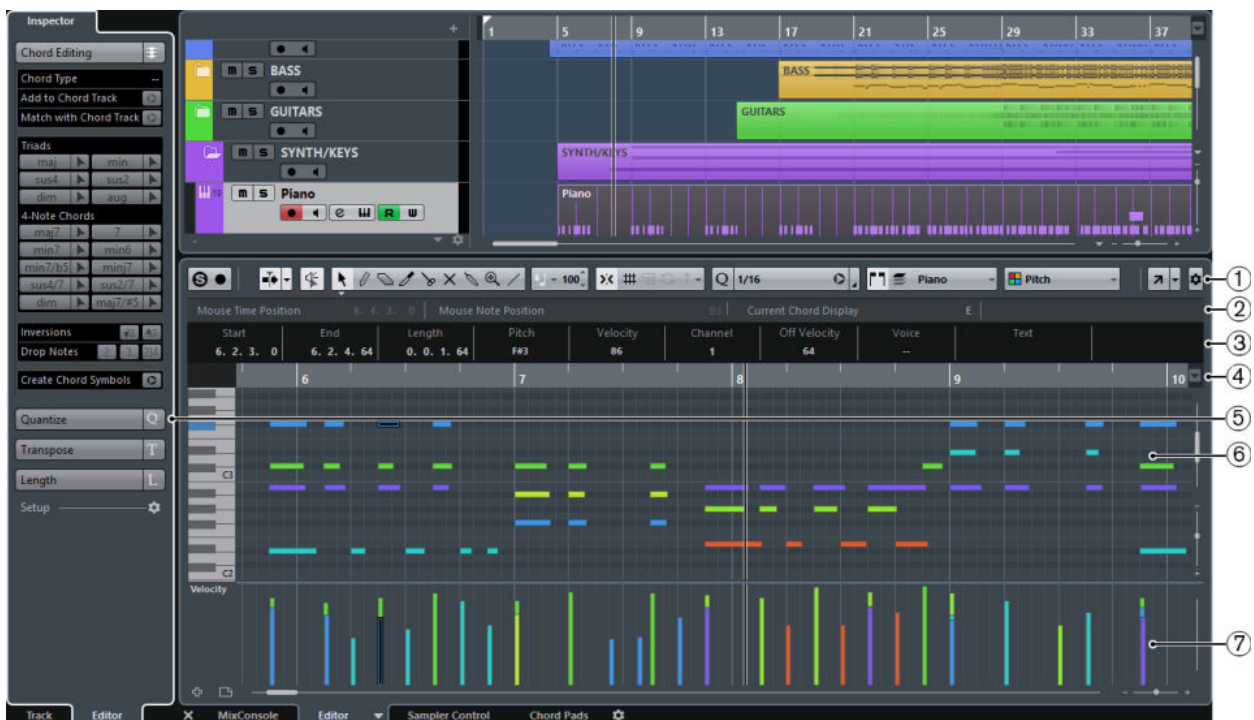
## NOTA

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

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.

## Botones estáticos

### 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. El menú emergente **Cambiar ajustes de desplazamiento auto.** le permite activar **Desplazamiento de página** o **Cursor estacionario** y activar **Suspender despl. auto. al editar**.

### Cambiar ajustes de desplazamiento auto.



Le permite especificar los ajustes de desplazamiento automático.

## Botones de herramientas

### Seleccionar



Le permite seleccionar eventos.

### Dibujar



Le permite dibujar eventos.

### Borrar



Le permite suprimir eventos.

### Trim



Le permite recortar eventos.

### Dividir



Le permite dividir eventos.

### Enmudecer



Le permite enmudecer eventos.

### Pegar



Le permite juntar eventos de la misma altura tonal.

### Zoom



Le permite hacer zoom acercando/alejando. Mantenga **Alt** y haga clic para hacer zoom alejando.

### Línea



Le permite crear una serie de eventos contiguos.

## Realimentación acústica

### Realimentación acústica



Reproduce eventos automáticamente cuando los mueve o los transpone, o cuando los crea dibujando.

## 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.

## Mostrar datos Note Expression

### Mostrar datos Note Expression



Muestra datos de note expression.

## 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.

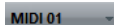
### Editar solamente parte activa



Restringe las operaciones de edición a la parte activa.



### Parte editada actualmente



Lista todas las partes que estaban seleccionadas cuando abrió el editor, y le deja activar una parte.

### Indicar transposiciones

#### Indicar transposiciones



Le permite mostrar los tonos transpuestos de las notas MIDI.

### Velocidad

#### Velocidad



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**.
- **Rejilla relativa**  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 magnético**  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

### Cuantización iterativa act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización iterativa.

### Presets de cuantización



Le permite seleccionar un preset de cuantización o de groove.

### Aplicar cuantización



Aplica los ajustes de cuantización.

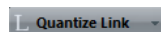
### Abrir panel de cuantización



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 Paso a Paso



Activa/Desactiva la introducción paso a paso MIDI.

#### Introducción MIDI/Introducción MIDI Note Expression



Activa/Desactiva la introducción MIDI y la introducción MIDI de note expression.

#### Modo inserción (desplazar eventos siguientes)



Desplaza todos los eventos de nota a la derecha de la posición de introducción paso a paso para hacerle sitio al evento de nota insertado.

NOTA

Esto solo funciona si la opción **Introducción paso a paso** está activada.

---

#### Registrar tono



Incluye el tono al insertar notas.

#### Registrar la velocidad de note on



Incluye la velocidad NoteOn al insertar notas.

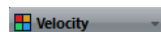
#### Registrar la velocidad de note off



Incluye la velocidad NoteOff al insertar notas.

### Colores de eventos

#### Colores de eventos



Le permite seleccionar colores de eventos.

### Editar instrumento VST

#### Editar instrumento VST



Abre el instrumento VST al que la pista está enrutada.

## Separador derecho

### Separador derecho



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

## Controles de zona de ventana

### Abrir en una ventana aparte



Este botón está disponible en 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 470

## 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 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 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 476

## 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 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	Voice	Text
1. 2. 1. 0	1. 3. 1. 0	0. 1. 0. 0	A5	100	1	64	Alto	Project 05

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 474

[Cambiar el formato de visualización de la regla](#) en la página 470

## 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.

Chord Editing	☰
Quantize	Q
Transpose	T
Length	L

### 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 **Fijar duraciones de eventos 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.

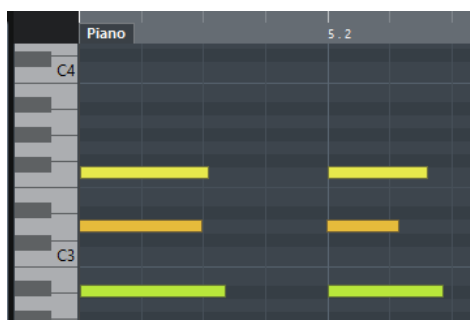
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel de cuantización](#) en la página 200

[Abrir el inspector del editor](#) en la página 41

## 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**.

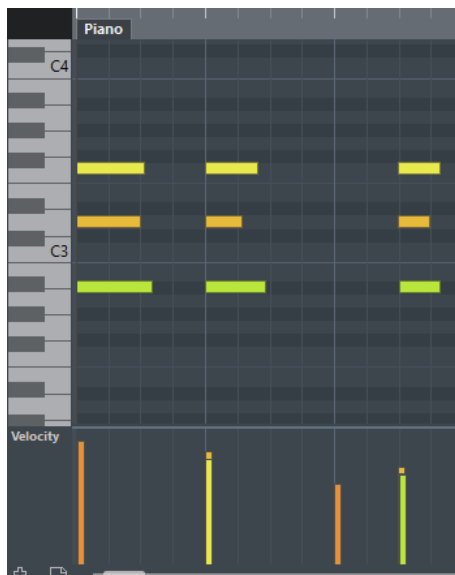
Los estados de activado/desactivado de los carriles de controlador de la ventana del **Editor de teclas** y del editor de zona inferior son independientes el uno del otro.

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 Program Change
- 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.
-

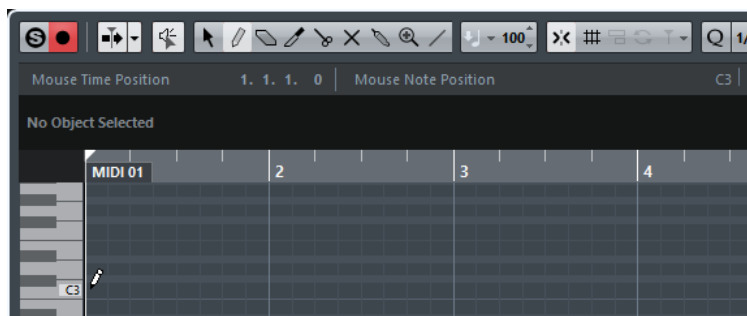
#### RESULTADO

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 nota 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**.

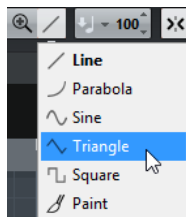
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Los modos de la herramienta de línea](#) en la página 489

## Los 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 seleccionar un modo de línea diferente, haga clic en **Línea** y seleccione un modo en el menú.



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

[Configuración de transposición](#) en la página 460

## 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 **Empujar**.
- 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

[Usar las opciones de configuración](#) en la página 640

[Editar en la línea de información](#) en la página 35

[Usar la herramienta de recortar](#) en la página 490



[Redimensionar eventos con la herramienta Seleccionar - Redimensionar con alteración de la duración](#) en la página 137

## Usar la herramienta de recortar

La herramienta Recortar le permite cambiar la longitud de los eventos de nota cortando el principio o final de las notas. Al usar la herramienta recortar, 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 con **Trim** .  
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 Recortar eliminará 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 serán recortadas sobre la línea dibujada. Si pulsa **Ctrl/Cmd** mientras arrastra, obtendrá 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, haga clic sobre la nota con **Dividir** . 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 acordes. El evento de acorde se inserta en la posición de la pista de acordes que se corresponde con la posición de las notas MIDI. Se sobrescribe cualquier evento de acorde que estuviera en esa posición.

### Adaptar a la pista de acordes

Aplica los eventos de acorde de la pista de acordes a las notas seleccionadas en el Editor MIDI. El evento de acorde que es efectivo en la posición de la primera nota seleccionada se aplica a las notas seleccionadas, que se transponen en consecuencia. Solo se aplica el tipo de acorde básico. Las tensiones no se tienen en cuenta.

Solo se aplica el primer evento de acorde efectivo.

### 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, con el siguiente ajuste, las notas editadas obtendrán los valores de altura tonal y velocidad de las notas que entren vía MIDI, pero los valores de note off se mantendrán como están.



4. Toque una nota en su instrumento MIDI.
- 

#### RESULTADO

La nota seleccionada coge la altura tonal, velocidad y/o velocidad de note-off de la nota reproducida. La próxima nota de la parte editada se selecciona automáticamente para facilitarle la edición rápida de notas en serie.

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA


Para probar otro ajuste, seleccione la nota de nuevo y toque una nota en su instrumento MIDI.

## Introducción paso a paso

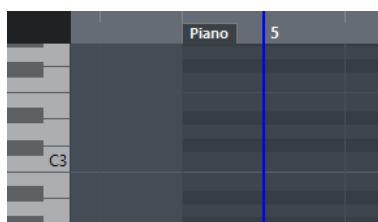
La introducción paso a paso, o la grabación paso a paso, le permite introducir eventos de nota o acordes uno a uno, sin tener que preocuparse sobre la temporización. Esto es muy útil, por ejemplo, cuando sabe tocar la parte que quiere grabar pero no es capaz de tocarla con la precisión que desearía.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas, active **Introducción paso a paso** .
2. Use los botones de nota de la derecha para determinar qué propiedades incluir cuando se insertan los eventos de nota.  
Por ejemplo, puede incluir la velocidad de note-on y/o de note-off de las notas tocadas. También puede desactivar la propiedad de altura tonal, en tal caso todas las notas tendrán un tono C3, sin importar las que toque.
3. Haga clic en cualquier lugar del visor de notas para establecer la posición de inicio del primer evento de nota o acorde.

La posición de la introducción paso a paso se muestra como una línea vertical en el visor de notas.



4. Especifique el espaciado de eventos de nota y la duración de las notas con los menús emergentes de **Cuantizar** y **Cuantizar duración**.  
Los eventos de nota que inserta se colocan según el valor **Cuantizar** y tienen la duración del valor **Cuantizar duración**.

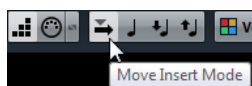
### NOTA

Si **Cuantizar duración** está en **Enlazado a cuantización**, la duración de nota también viene determinada el valor **Cuantizar**.

5. Interprete el primer evento de nota o acorde en su instrumento MIDI.  
El evento de nota o acorde aparecerá en el editor y la posición de la introducción paso a paso avanzará un paso el valor de cuantización.

### NOTA

Si **Modo inserción (desplazar eventos siguientes)** está activado, todos los eventos de nota a la derecha de la posición de introducción paso a paso se mueven para hacerle sitio al evento de nota o acorde insertado.



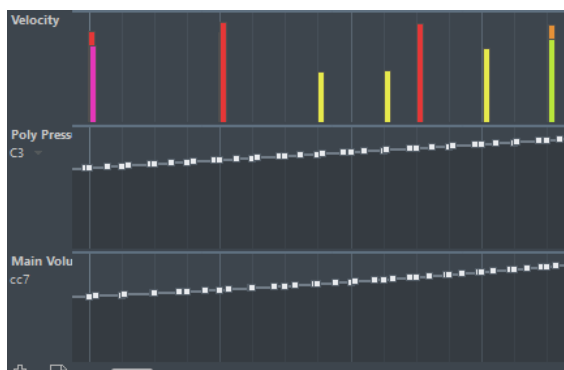
6. Continúe de la misma forma con el resto de eventos de nota y acordes.  
Puede ajustar los valores **Cuantizar** o **Cuantizar duración** para cambiar la temporización o las duraciones de los eventos de nota. También puede mover la posición de la introducción paso a paso pulsando en cualquier lugar del visor.  
Para insertar un silencio, pulse la tecla **Flecha derecha**. Esto hará avanzar un paso la posición de la introducción paso a paso.

7. Cuando haya acabado, haga clic en el botón **Introducción paso a paso** de nuevo para desactivarlo.


## Usar el visor de controladores

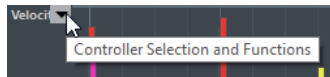
El visor de controladores muestra los eventos de controlador. Por defecto, el visor de controladores tiene un solo carril o pista que muestra un tipo de evento a la vez. Sin embargo, puede añadir todos los carriles que necesite. El uso de varios carriles de controlador le permite ver y editar diferentes 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**.



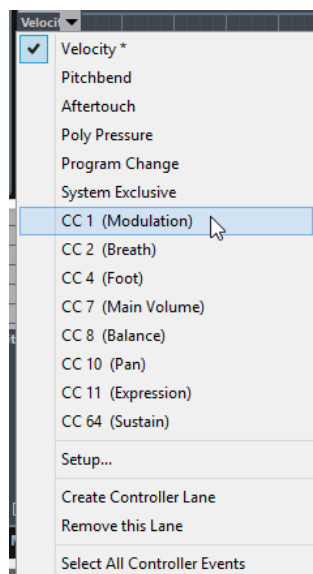
- Para eliminar un carril de controlador, abra el menú emergente **Selección y funciones de controlador** y seleccione **Suprimir este carril**.  
Esto oculta el carril de la vista. No afecta a los eventos de ninguna manera.  
Si elimina todos los carriles, el visor de controladores se oculta. Para traerlo 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**.

## 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

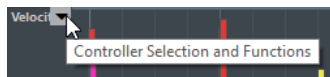
En el diálogo **Configuración de controlador MIDI**, puede especificar qué controladores continuos están disponibles para su selección.

### 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

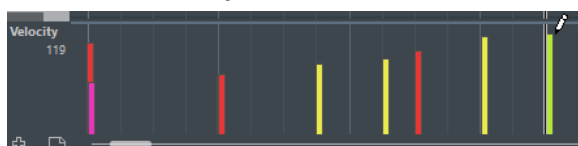
En el **Editor de teclas**, también puede añadir eventos de controlador de modulación (CC1) copiando eventos de notas del visor de eventos y pegándolos en el carril de controlador.

---

## 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.

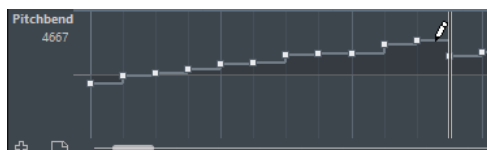


La herramienta **Seleccionar** cambia automáticamente a la herramienta **Dibujar** cuando mueve el puntero al visor de controladores.

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 el icono de altavoz (Realimentación acústica) está activado 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 502

## 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.



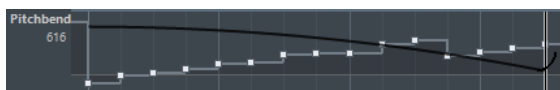
#### NOTA

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**.

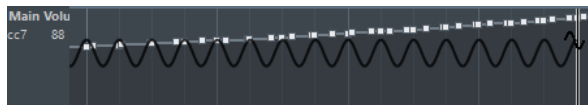
#### NOTA

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

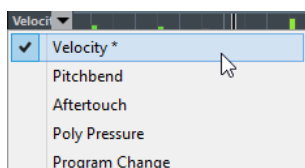
Cuando mueve el puntero dentro de un carril de controlador, el valor de tipo de evento cambia de acuerdo con el movimiento del puntero. El valor de tipo de evento se muestra debajo del nombre del tipo de evento, a la izquierda del visor de controladores.

---

## Usar 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

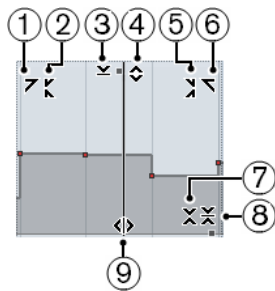
1. Abra el menú emergente **Selección y funciones de controlador** y seleccione **Poly Pressure**.
2. Haga clic en el botón de flecha junto al número de nota a la izquierda del carril de controlador.  
Se abre un menú emergente y muestra todos los números de nota que ya tienen eventos de poly pressure.
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 eventos nuevos, pulse **Ctrl/Cmd+Alt** mientras arrastra.

## 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 Inclinación 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.

## Editar rangos de selección

El editor del carril de controlador le permite realizar más operaciones de escalado para la selección de rangos en curvas de controlador existentes.

- 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 cuenta.

#### 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 504

## 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 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**.

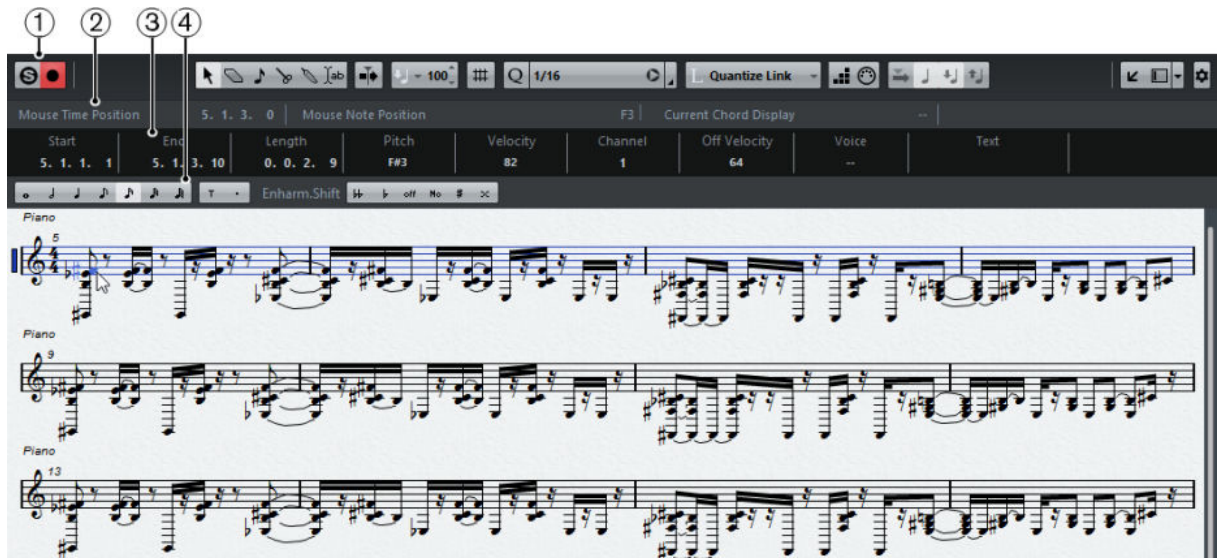
#### NOTA

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**.

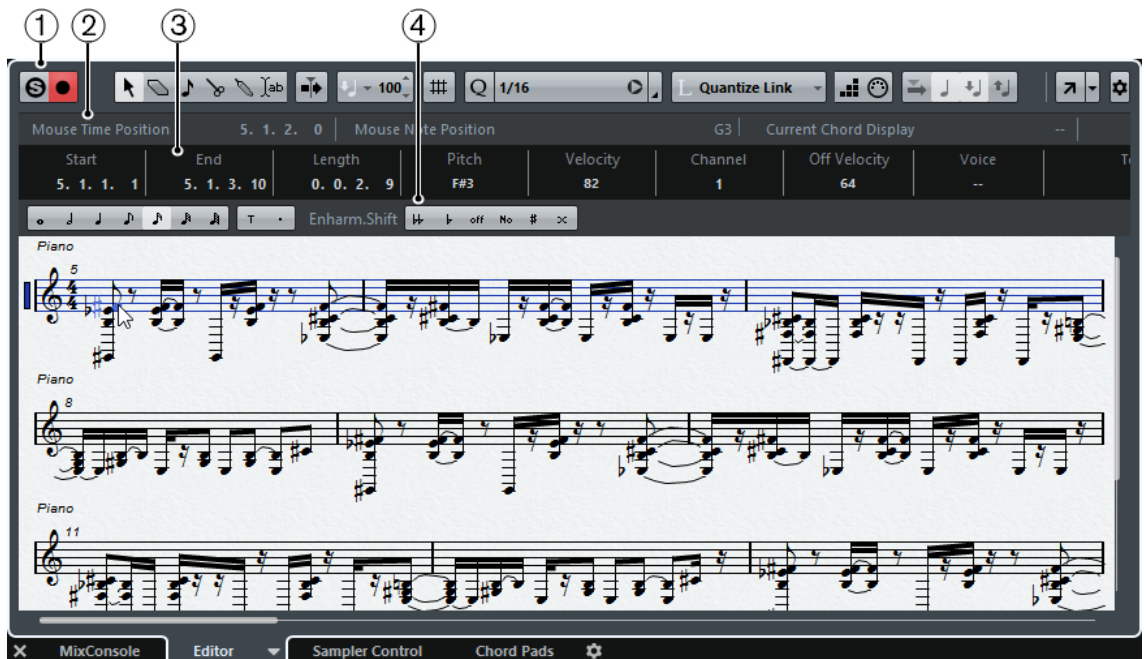
---



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**, recoloque 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

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.

### Botones estáticos

#### 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**.

---

## Botones de herramientas

### Seleccionar



Le permite seleccionar eventos.

### Borrar



Le permite suprimir eventos.

### Insertar nota



Le permite insertar notas.

### Dividir



Le permite dividir eventos.

### Pegar



Le permite juntar eventos de la misma altura tonal.

### Insertar texto



Le permite insertar objetos de texto.

### Desplazamiento auto.

#### Desplazamiento auto.



Mantiene el cursor del proyecto visible durante la reproducción.

### Velocidad

#### Velocidad





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**.
- **Rejilla relativa**  mantiene las posiciones relativas al ajustar los eventos a la rejilla.

### Cuantizar

#### Cuantización iterativa act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización iterativa.

#### Presets de cuantización



Le permite seleccionar un preset de cuantización o de groove.

#### Aplicar cuantización



Aplica los ajustes de cuantización.

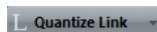
#### Abrir panel de cuantización



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 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**.

#### Configurar disposición de ventanas



Le permite configurar la disposición de ventanas.

#### Configurar barra de herramientas

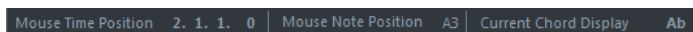


Abre un menú emergente en el que puede configurar qué elementos de la barra de herramientas son visibles.

## 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.

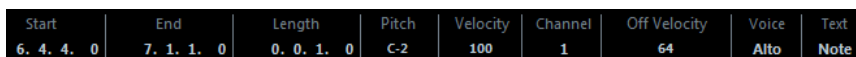
### Visor de acorde actual

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**.



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 470



## Barra de herramientas extendida

La barra de herramientas extendida contiene botones de valores de nota y botones de cambio enarmónico.

Para mostrar u ocultar la barra de herramientas extendida, haga clic en **Configurar disposición de ventanas** en la barra de herramientas, y active o desactive **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 barra de herramientas y en la forma de la herramienta **Insertar nota**.

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 516

## 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.

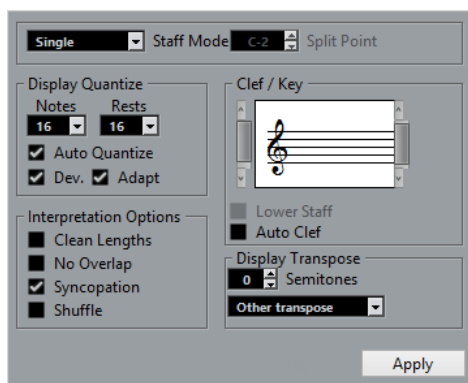
## Diálogo de ajustes de pentagrama

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 doble clic en el área de la izquierda del pentagrama, o seleccione un pentagrama y seleccione **MIDI > Partituras > Ajustes de 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.

Antes y después de hacer una división en C3:



## 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 y 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 orquestrar 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:



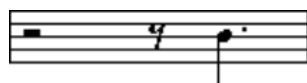
#### Síncopas

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 **Insertar velocidad** 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 475

[Cuantización visual](#) en la página 512

## 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 hacia el 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 510

[Editar eventos de nota en la línea de información](#) en la página 474

## 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 **Cortar**.
- 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](#) en la página 509

## 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**, **Flecha derecha** para mover el cursor, suprima caracteres con las teclas **Supr** o **Retroceso**, pulse **Retorno** cuando haya terminado.
- 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.

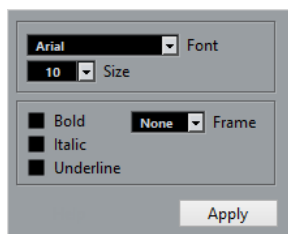
#### PROCEDIMIENTO

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 se asigna un drum map** están activadas en el diálogo de **Preferencias** (página **Editores**), puede hacer lo siguiente para abrir una parte MIDI en el **Editor de percusión**:

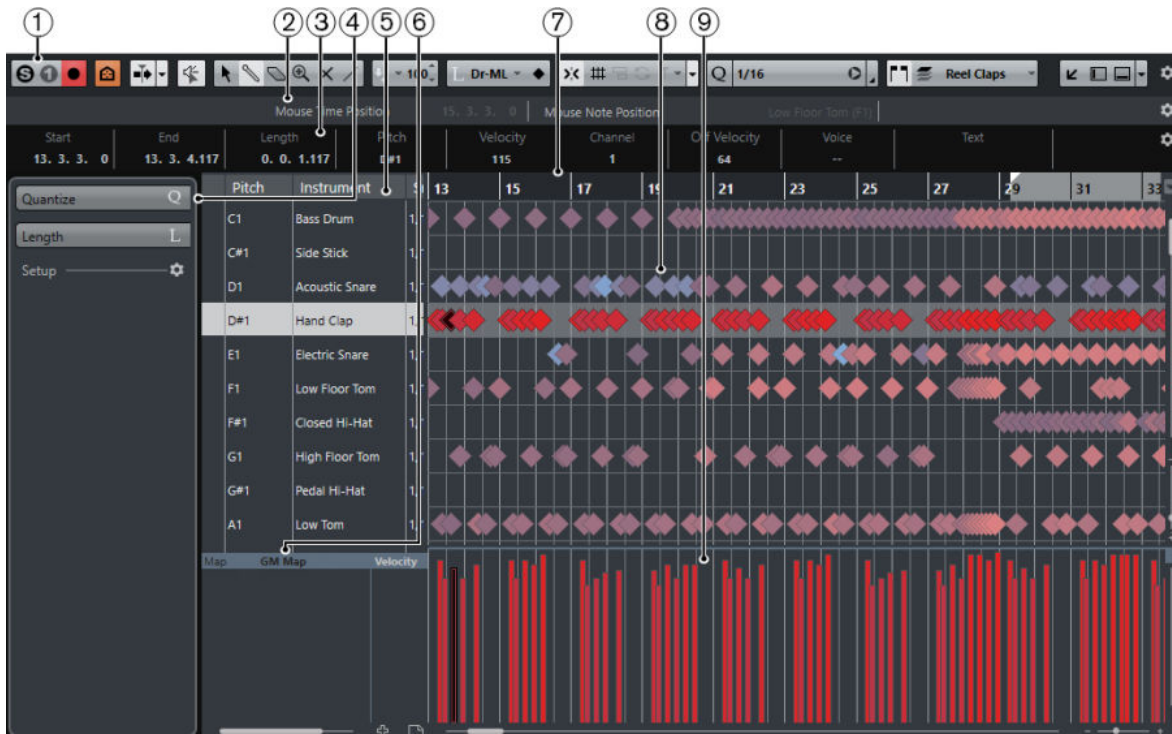
- Haga doble clic en una parte MIDI, en la ventana de **Proyecto**.
- Seleccione una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** y pulse **Retorno** o **Ctrl/Cmd-E**.
- Seleccione una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** y seleccione **MIDI > Abrir editor de percusión**.
- En el diálogo **Comandos de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

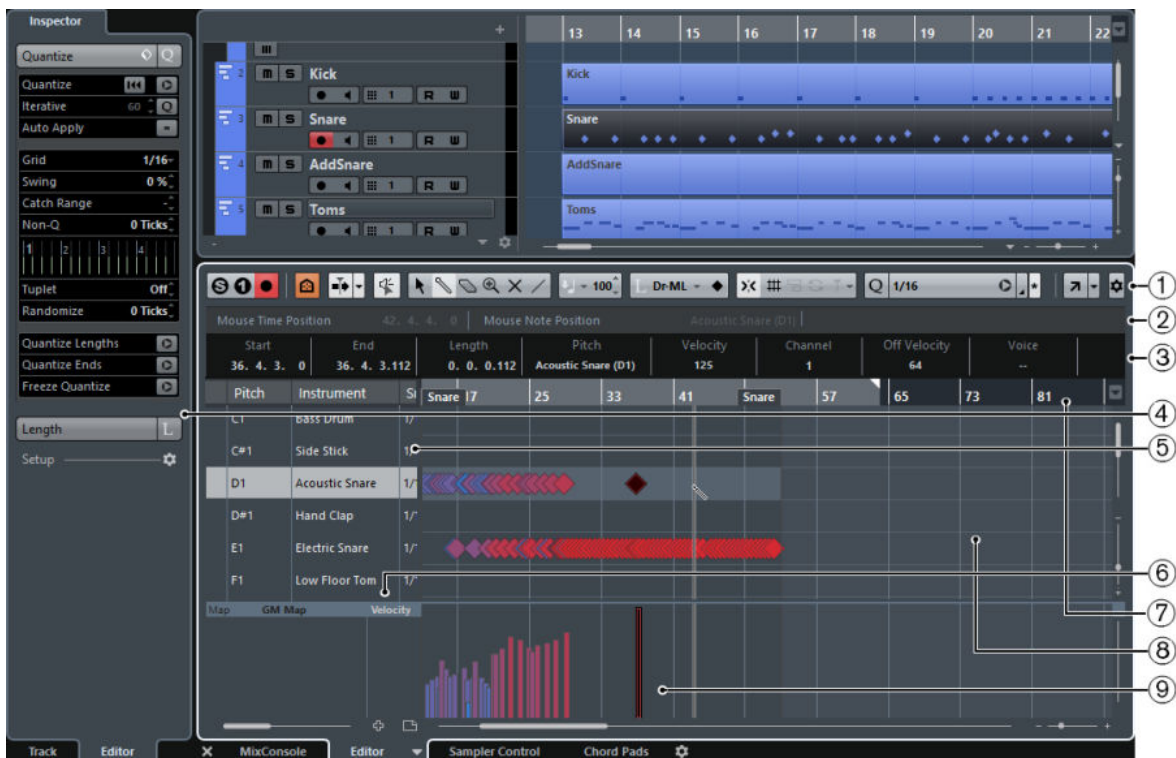
Si selecciona **MIDI > Configurar preferencias de editores**, se abre el diálogo **Preferencias** en la página **Editores**. Haga sus ajustes para especificar si quiere que el **Editor de percusión** se abra en una ventana aparte, o si quiere que se abra en la zona inferior de la ventana de **Proyecto**.

---

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

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.

### Botones estáticos

#### 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. El menú emergente **Cambiar ajustes de desplazamiento auto.** le permite activar **Desplazamiento de página** o **Cursor estacionario** y activar **Suspender despl. auto. al editar.**

### Cambiar ajustes de desplazamiento auto.



Le permite especificar los ajustes de desplazamiento automático.

## Botones de herramientas

### Seleccionar



Le permite seleccionar eventos.

### Baqueta



Le permite dibujar eventos.

### Borrar



Le permite suprimir eventos.

### Zoom



Le permite hacer zoom acercando/alejando. Mantenga **Alt** y haga clic para hacer zoom alejando.

### Enmudecer



Le permite enmudecer eventos.

### Línea



Le permite crear una serie de eventos contiguos.

## Realimentación acústica

### Realimentación acústica



Reproduce eventos automáticamente cuando los mueve o los transpone, o cuando los crea dibujando.

## 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.

## Ajustes y selección de partes

### Mostrar bordes de parte



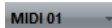
Muestra/Oculto los bordes de la parte MIDI activa, dentro de los localizadores izquierdo y derecho.

### Editar solamente parte activa



Restringe las operaciones de edición a la parte activa.

### Parte editada actualmente



Lista todas las partes que estaban seleccionadas cuando abrió el editor, y le deja activar una parte.

## Velocidad

### Velocidad



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.

## 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**.
- **Rejilla relativa**  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 magnético**  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

### Cuantización iterativa act./desact.



Activa/Desactiva la cuantización iterativa.

### Presets de cuantización



Le permite seleccionar un preset de cuantización o de groove.

### Aplicar cuantización



Aplica los ajustes de cuantización.

### Abrir panel de cuantización



Abre el **Panel de cuantización**.

## Introducción paso a paso/MIDI

### Introducción Paso a Paso



Activa/Desactiva la introducción paso a paso MIDI.

### Introducción MIDI/Introducción MIDI Note Expression



Activa/Desactiva la introducción MIDI y la introducción MIDI de note expression.

### Modo inserción (desplazar eventos siguientes)



Desplaza todos los eventos de nota a la derecha de la posición de introducción paso a paso para hacerle sitio al evento de nota insertado.

NOTA

Esto solo funciona si la opción **Introducción paso a paso** está activada.

---

### Registrar tono



Incluye el tono al insertar notas.

### Registrar la velocidad de note on



Incluye la velocidad NoteOn al insertar notas.

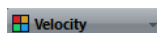
### Registrar la velocidad de note off



Incluye la velocidad NoteOff al insertar notas.

## Colores de eventos

### Colores de eventos



Le permite seleccionar colores de eventos.

## Editar instrumento VST

### Editar instrumento VST



Abre el instrumento VST al que la pista está enrutada.

## Separador derecho

### Separador derecho



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

## Controles de zona de ventana

### Abrir en una ventana aparte



Este botón está disponible en 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.

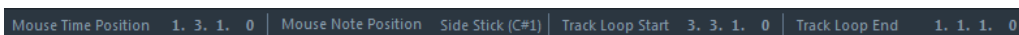
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom en editores MIDI](#) en la página 470

## Línea de estado

La línea de estado se muestra debajo de la barra de herramientas. Muestra información importante acerca del ratón.

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 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](#) en la página 520

## 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 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
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.

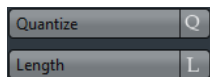
Los estados de activado/desactivado de la línea de información de la ventana del **Editor de percusión** y del editor de zona inferior son independientes el uno del otro.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar eventos de nota en la línea de información](#) en la página 474

## 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 **Fijar duraciones de eventos 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.

---

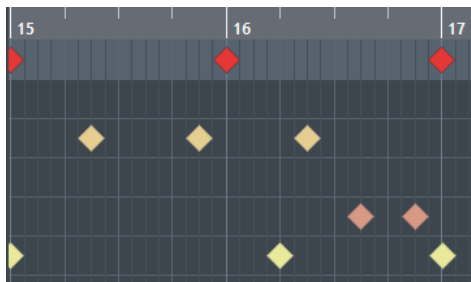
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel de cuantización](#) en la página 200

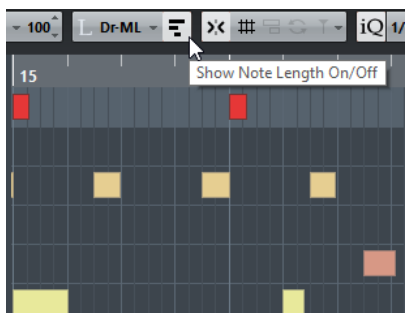
[Abrir el inspector del editor](#) en la página 41

## 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](#) en la página 520

## Visor de controladores

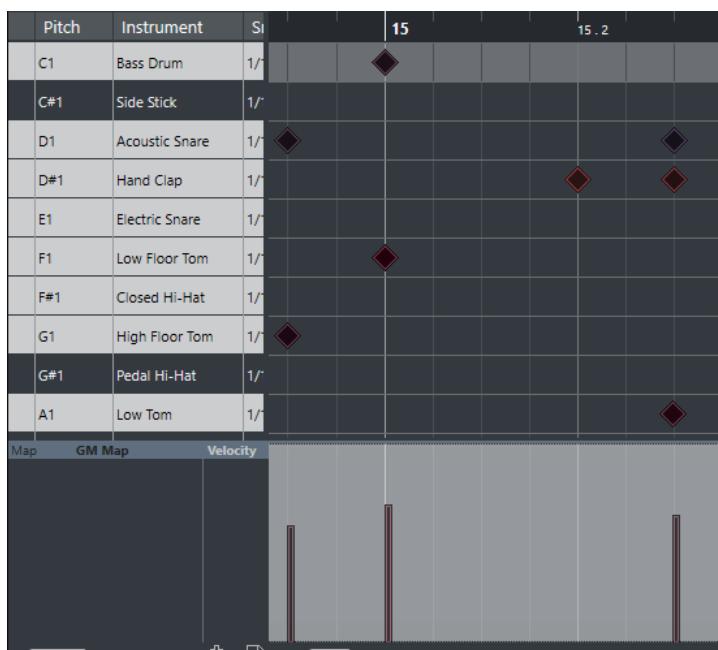
El área situada debajo de la ventana del **Editor de teclas** es el visor de controladores.

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 Program Change
- 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

#### 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.

#### Can.

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.

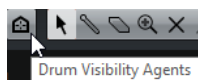
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Enmudecer notas y sonidos de percusión](#) en la página 534

[Drum Maps](#) en la página 535

## Visibilidad del sonido 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 uno 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 535

## 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](#) en la página 520

## 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.

## 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

[Configuración de transposición](#) en la página 460

## 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 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 538

## 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 66

## 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 .drum.

#### Editar pares de cabezas

Le permite personalizar los pares de notas.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ajustes de drum map](#) en la página 536

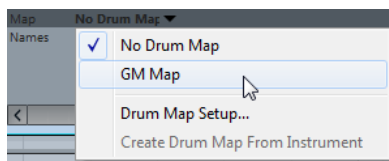
[Ajustes de canales y salidas](#) en la página 537

## 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 529

[Diálogo Configuración del Drum Map](#) en la página 535

## 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 Clap	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 jamás toca sus partes de percusión desde un controlador MIDI, ya que 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 la Nota-O**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Exportar pistas MIDI como archivo MIDI estándar](#) en la página 113

# 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 492

## 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 545

[Eventos de acorde](#) en la página 541

## Añadir la pista de acordes

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Acorde**.

RESULTADO

La pista de acorde se añade a su proyecto.

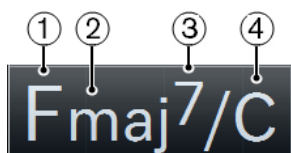


## Eventos de acorde

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 grave:



- 1 Nota fundamental
- 2 Tipo
- 3 Tensión
- 4 Nota grave

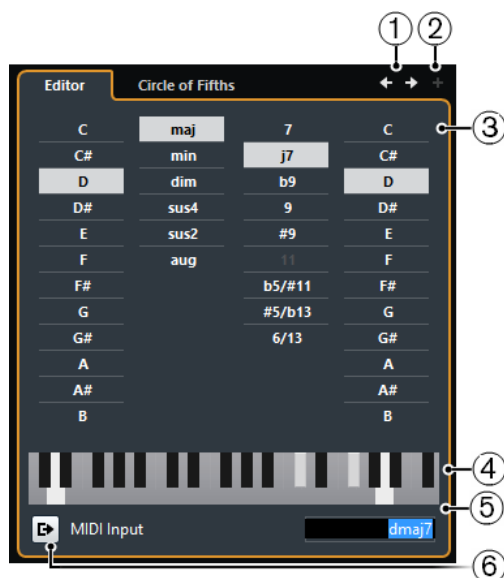
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Controlar la reproducción de MIDI usando la pista de acordes](#) en la página 549

## 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.



- 1 **Ir al acorde anterior/siguiente**  
Le permite seleccionar el acorde anterior/siguiente en la pista de acordes para editar.
- 2 **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.

---

### 3 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, para que no se oiga ninguna nota grave extra.

---

### 4 Visor del teclado

Muestra las notas del evento de acorde, considerando los ajustes de voicings actuales.

### 5 Definir acorde con introducción de texto

Le permite definir un acorde usando el teclado del ordenador.

### 6 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.

## Añadir eventos de acorde

#### PRERREQUISITO

Añada la pista de acordes.

---

#### 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 540

## 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

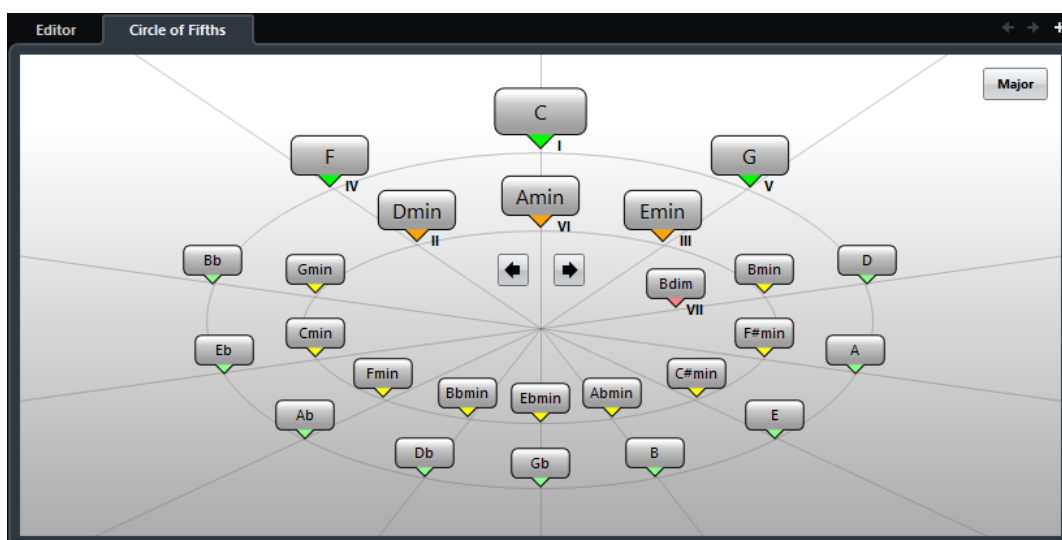
Si ha activado **Solfeo** en el menú emergente **Nombre de nota**, en el diálogo **Preferencias** (página **Visualización de eventos—Acordes**), también puede introducir acordes en este formato. Debe poner en mayúsculas la primera letra y escribir «Re» en lugar de «re», por ejemplo. De otro modo, el acorde no es reconocido.

4. Pulse **Tab** para añadir un nuevo acorde 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**.



### Chord Assistant – Círculo de quintas

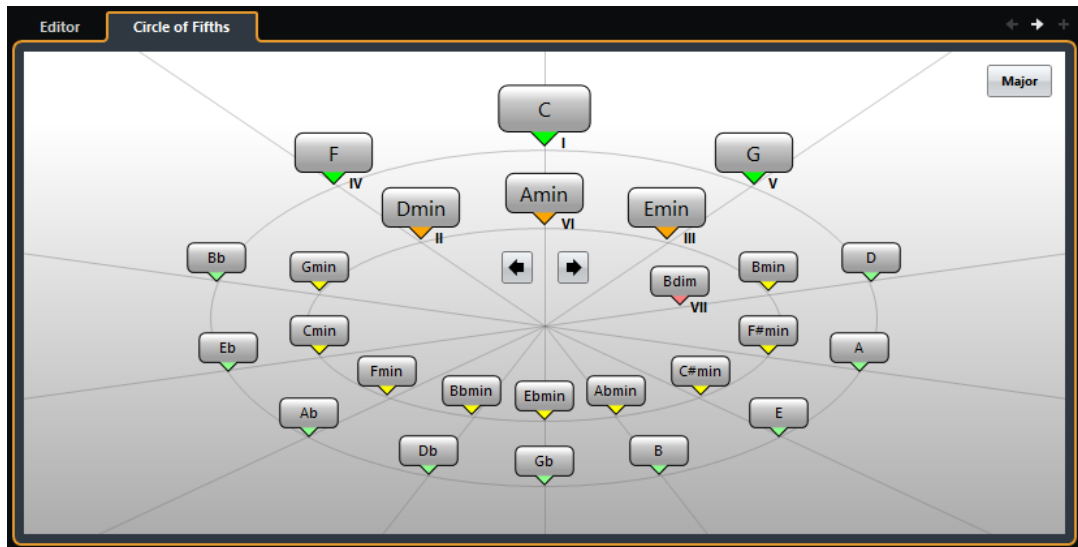
El modo **Círculo de quintas** del **Chord Assistant** muestra los acordes con una visualización interactiva del círculo de quintas.

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 con un marco resaltado.
- 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

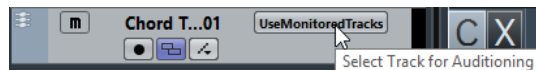
Para oír los eventos de acorde de la pista de acordes, debe conectar la pista de acordes a la salida de un instrumento o de una pista MIDI.

### PRERREQUISITO

Añada la pista de acordes y algunos eventos de acorde.

### PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
  - Para añadir una pista de instrumento, seleccione **Proyecto > Añadir pista > Instrumento**.
  - Para añadir una pista MIDI, seleccione **Proyecto > Añadir pista > MIDI**.
2. Asigne un instrumento VST a su pista de instrumento o MIDI y seleccione un sonido.
3. En el **Inspector** de la pista de acordes, active **Realimentación acústica**.
4. 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.

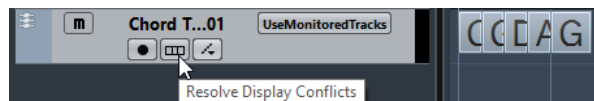
## Cambiar cómo se muestran los eventos de acorde

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**.



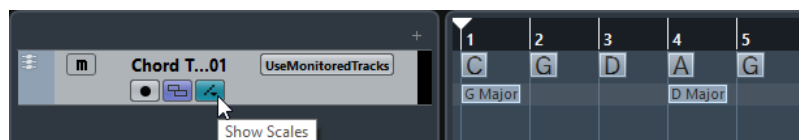
2. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **Visualización de eventos > Acordes** y configure la fuente de acordes.  
Aquí también puede determinar el nombre de nota y el formato de nombrado.
- 

## 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

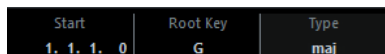
#### PRERREQUISITO

Añada la pista de acordes y los eventos de acorde. Desactive **Escalas automáticas** en el **Inspector** de la pista de acordes.

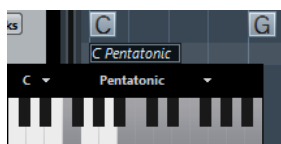
---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la pista de acordes, active **Mostrar escalas**.  
Se muestra el carril de escalas.
2. Seleccione el evento de acorde.  
Se muestra un evento de escala en el carril de escalas.
3. Haga uno de lo siguiente:
  - Haga clic en el primer evento de escala en la pista de acordes, y en la línea de información, seleccione una **Tonalidad fundamental** y un **Tipo**.



- Haga doble clic en el evento de escala, y en el teclado que aparece, seleccione una **Tonalidad fundamental** y un **Tipo** de la escala.



Las teclas que se corresponden con la escala se resaltan.

## 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.

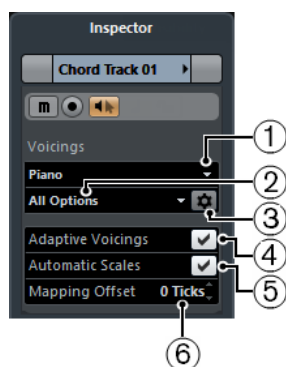
- Puede configurar voicings para la pista de acordes entera en el **Inspector** de la pista de acordes.
- Puede configurar voicings para eventos de acorde individuales, en el menú emergente **Voicing** en la línea de información.

### 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.

## Configurar voicings

Para configurar voicings para la pista de acordes entera, puede usar el **Inspector** de la pista de acordes.



- 1 Biblioteca de voicings**  
Le permite seleccionar **Guitarra**, **Piano**, o **Simple** como biblioteca de voicings.
- 2 Subconjunto de biblioteca de voicings**

### NOTA

Esto solo está disponible si está establecido **Guitarra** o **Piano** como biblioteca de voicings.

- 3 Configurar parámetros de voicing**  
Le permite configurar sus propios parámetros de voicings para un esquema de voicing específico.
- 4 Voicings adaptativos**  
Active esto para permitir que Cubase ajuste los voicings automáticamente. Esto evita que los voicings individuales salten demasiado.
- 5 Escalas automáticas**

Active esto para permitir que Cubase ajuste las escalas automáticamente.

## 6 Desplazamiento

Si introduce un número negativo de tics, los eventos de acorde afectarán a las notas MIDI que se hayan disparado demasiado pronto.

## Configurar parámetros de voicing

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.

### NOTA

La sección **Primer voicing** de voicings de piano, guitarra y simples, le permite seleccionar un voicing de inicio. 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**.

En la sección **Estilo** de 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 tríada 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.

## 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. Añada una pista de instrumento o una pista MIDI.
  - Para añadir una pista de instrumento, seleccione **Proyecto > Añadir pista > Instrumento**.
  - Para añadir una pista MIDI, seleccione **Proyecto > Añadir pista > MIDI**.
2. 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.

## 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**).

---

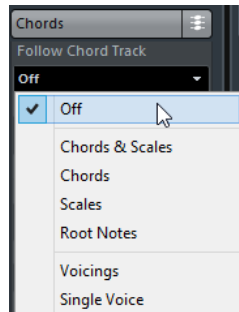
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Seguir pista de acordes](#) en la página 551

[Modos de Seguir pista de acordes](#) en la página 550

## 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.

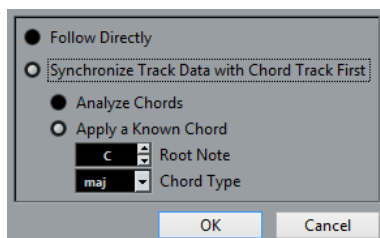
---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignar voces a notas](#) en la página 551

## 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 550

## Asignar voces a notas

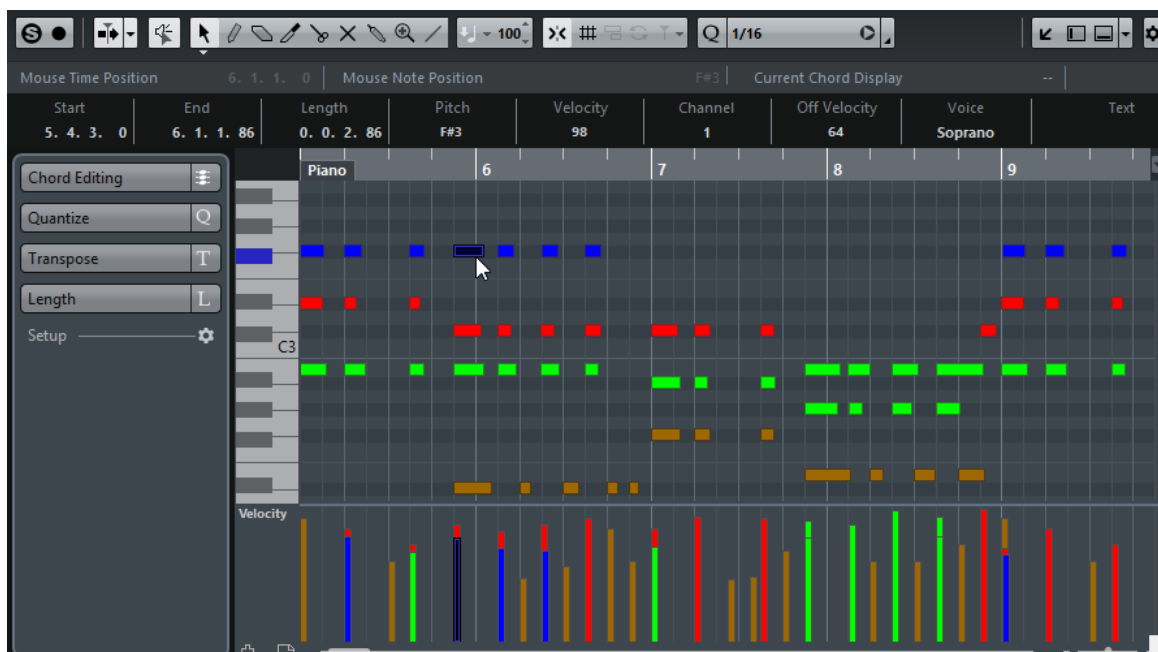
Puede transponer notas MIDI para que concuerden con las voces de una biblioteca de voicings seleccionada.

## 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.

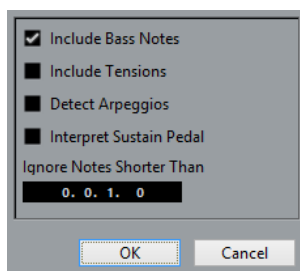
## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Crear símbolos de acorde](#) en la página 553



## 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

[Crear eventos a partir de pads de acorde](#) en la página 571

# 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 546

## 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.

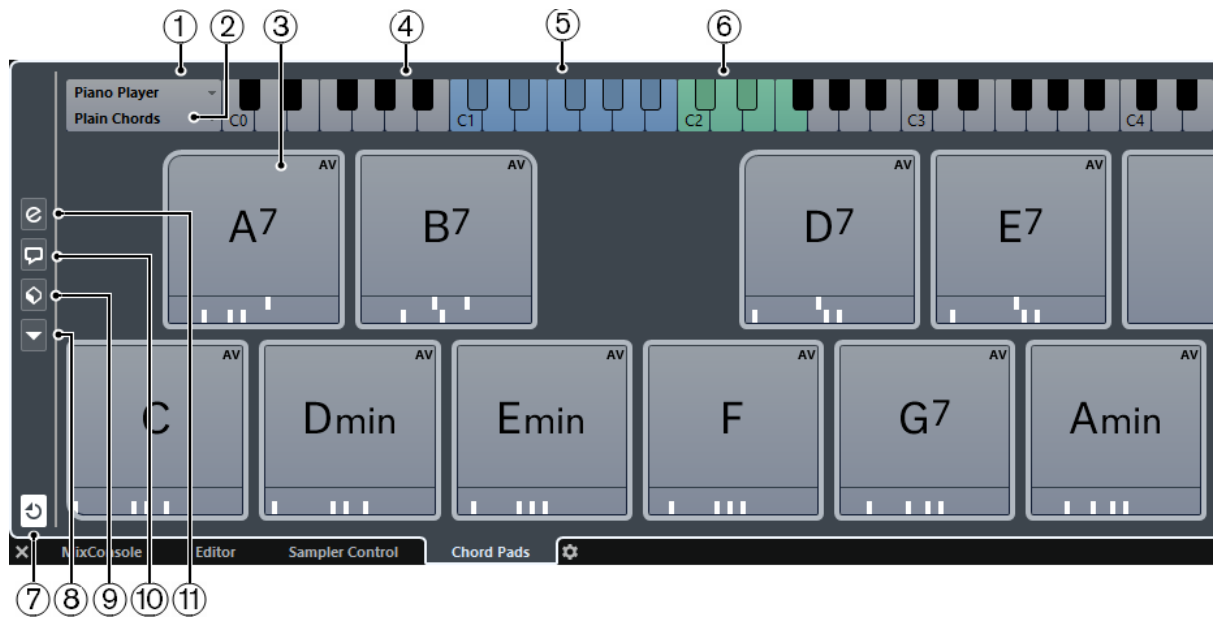
Seleccione **Proyecto > Pads de acorde** para abrir los pads de acorde.

## 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 Instrumentista actual**  
Muestra el instrumentista actual y abre un menú en el que puede seleccionar otro instrumentista.
- 2 Modo actual**  
Muestra el modo de instrumentista actual y abre un menú en el que puede seleccionar otro modo de instrumentista.
- 3 Pad de acorde**  
Cada pad de acorde puede contener un símbolo de acorde. Para cambiarlo, haga clic en el control **Abrir editor** en el borde izquierdo del pad de acorde.
- 4 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.
- 5 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 los **Ajustes** de pads de acorde.
- 6 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 los **Ajustes** de pads de acorde.
- 7 Activar/Desactivar control remoto para pads de acorde**  
Le permite activar/desactivar los pads de acorde. Si desactiva el control remoto de los pads de acorde, su teclado MIDI ya no disparará los pads.
- 8 Menú funciones**  
Abre un menú con funciones específicas y ajustes para los pads de acorde.
- 9 Presets de pads de acorde**  
Le permite guardar y cargar presets para pads de acorde y para instrumentistas.
- 10 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.

## 11 Mostrar/Ocultar ajustes

Muestra/Ocultar los ajustes de acordes, en los que puede configurar diferentes instrumentistas, la disposición de pads, y la asignación remota.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ajustes de pads de acorde – Control remoto](#) en la página 564

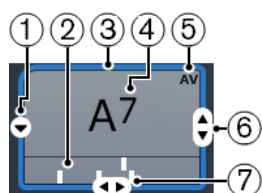
[Instrumentistas y voicings](#) en la página 567

[Abrir pads de acorde](#) en la página 46

## 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 seguirán 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 un símbolo AV. Sin embargo, si cambia el voicing de un pad manualmente, el voicing adaptable se desactiva.

Un símbolo 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.

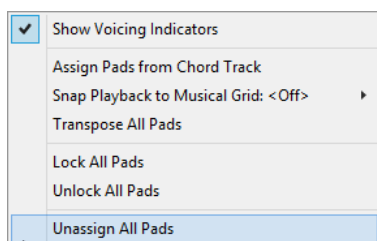
## Menú contextual de pads de acorde

- **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 ajustarán de tal forma que no estén 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



- **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 con el reproductor de patrones.
- **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.

## Preparación

Antes de que pueda empezar a trabajar con los pads de acorde, debe añadir una pista MIDI o de instrumento con un instrumento cargado, y abrir los pads de acorde.

#### PRERREQUISITO

Ha instalado y configurado un teclado MIDI.

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Instrumento**.
2. En el diálogo **Añadir pista de instrumento**, seleccione un instrumento, y haga clic en **Añadir pista**.
3. En la pista de instrumento, haga clic en **Habilitar grabación**.
4. Seleccione **Proyecto > Pads de acorde** para abrir los **Pads de acorde**.

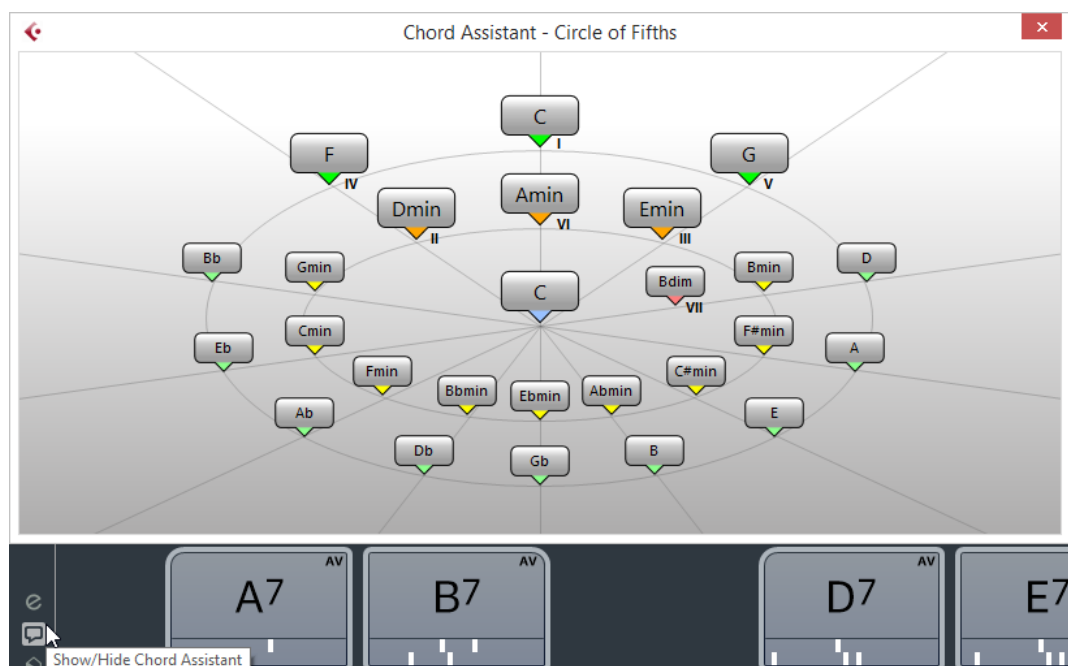
#### RESULTADO

Ahora puede hacer clic en los pads de acorde o pulsar alguna de las teclas asignadas en su teclado MIDI para disparar los acordes preasignados.

## 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.

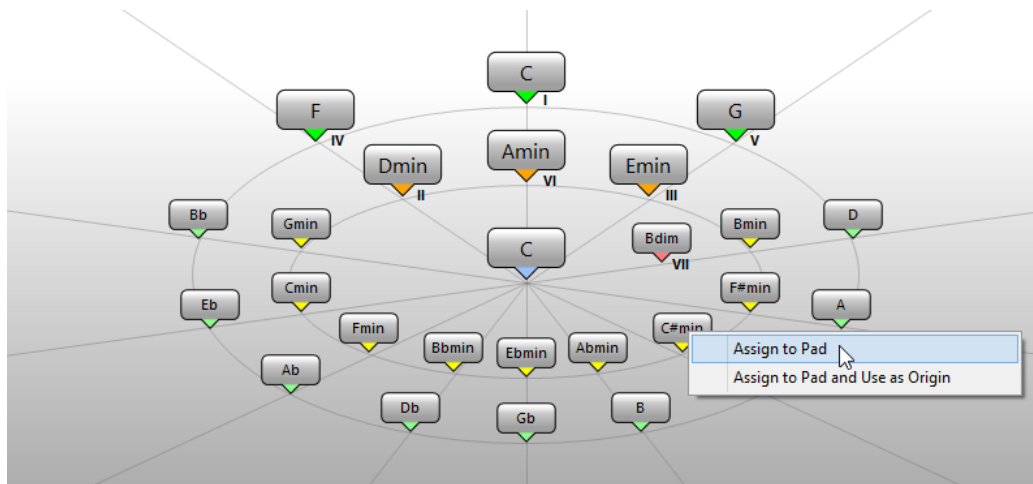
## Chord Assistant – Modo Círculo de quintas

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 con un marco resaltado.
- 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.

## Asignar acordes a pads de acorde

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 todos 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

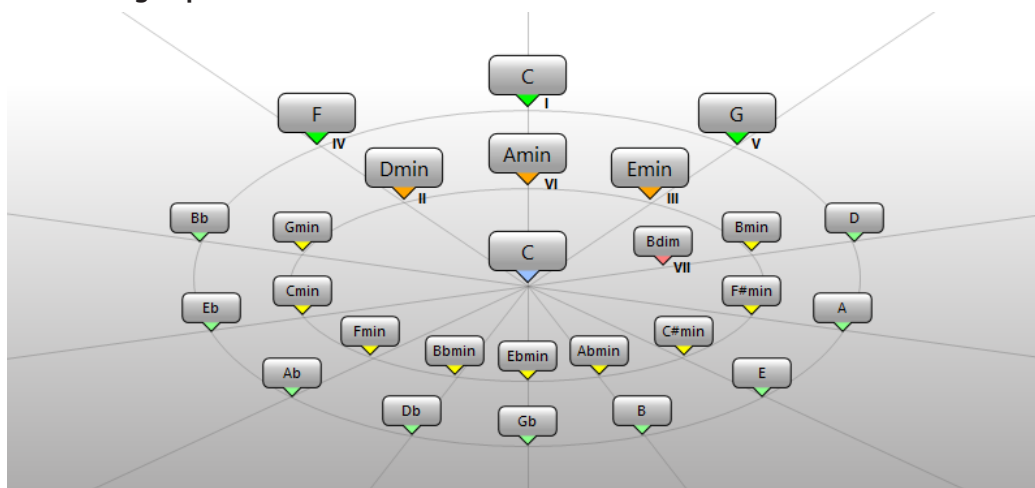
1. Mueva el cursor del ratón al borde izquierdo del pad de acorde, y haga clic en **Abrir editor**.
2. En la ventana del **Editor** de acordes, use los botones de definición de acordes para definir una nota fundamental, un tipo de acorde, una tensión, y una nota de bajo.  
El nuevo acorde se dispara 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.

#### 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, pulse las teclas del acorde que quiera asignar.  
El acorde y su voicing se asigna 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 567

## Asignar acordes desde la pista de acordes

Puede asignar los eventos de acordes desde la pista de acordes a los pads de acorde.

---

#### 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.

---

## Mover y copiar pads de acorde

Puede intercambiar las asignaciones de acordes entre 2 pads, o copiar un acorde específico y sus ajustes de un pad a otro.

- Para intercambiar la asignación de acordes entre 2 pads, 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. Cuando suelta el pad sobre otro pad, se intercambian las asignaciones de acordes.
- Para copiar la asignación de acorde de un pad de acorde a otro pad, 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. Cuando suelta el pad sobre otro, la asignación del primer pad se copia al pad de acorde destino.

### NOTA

Cuando mueve o copia pads de acorde, el acorde se mueve o se copia junto con todos sus ajustes, excepto la referencia de voicings adaptables.

---

## Reproducir y grabar acordes

### Reproducir pads de acorde con su teclado MIDI

#### PRERREQUISITO

Ha conectado y configurado un teclado MIDI.

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Instrumento**.
  2. En el diálogo **Añadir pista de instrumento**, seleccione un instrumento VST.
  3. Haga clic en **Añadir pista**.  
Se añade una pista de instrumento con el instrumento VST seleccionado a su proyecto.
  4. En la pista de instrumento, haga clic en **Habilitar grabación**.
  5. Seleccione **Proyecto > Pads de acorde** para abrir los **Pads de acorde** en la parte inferior de la ventana de **Proyecto**.
  6. Pulse algunas teclas en su teclado MIDI para disparar los acordes que están preasignados a los pads de acorde.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ajustes de pads de acorde – Control remoto](#) en la página 564

[Cambiar el rango remoto de pads](#) en la página 566

### Grabar acordes en pistas MIDI o de instrumento

Puede grabar los acordes que se disparan a través de los pads de acorde en pistas MIDI o de instrumento. De esta forma, puede reproducir y editar su interpretación en cualquier momento.

#### 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 en su proyecto.

#### PROCEDIMIENTO

1. En la pista de instrumento, haga clic en **Habilitar grabación**.
2. En la barra de **Transporte**, active **Grabar**.
3. En su teclado MIDI, pulse las teclas que disparan los pads de acorde.

#### NOTA

Use las teclas que no están asignadas para reproducir y grabar otros acordes.

---

#### 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

Ahora puede abrir el **Editor de teclas** y hacer 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 disparados 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, active **Monitor**.
2. Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Acorde** para añadir la pista de acordes.
3. En el Inspector de la pista de acordes, haga clic en **Habilitar grabación**.
4. En la barra de **Transporte**, active **Grabar**.
5. En su teclado MIDI, pulse las teclas que disparan los pads de acorde.

#### NOTA

Use las teclas que no están asignadas para reproducir y grabar otros acordes.

---

#### 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

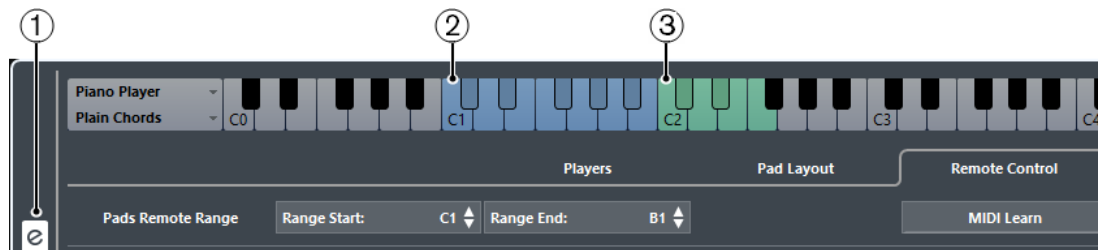
[Funciones de acordes](#) en la página 540

[Voicings](#) en la página 546

## Ajustes de pads de acorde – Control remoto

En la pestaña **Control remoto** de los **Ajustes** de pads de acorde, puede cambiar las asignaciones de teclas remotas.

- A la izquierda de los pads de acordes, haga clic en **Mostrar/Ocultar ajustes** y active la pestaña **Control remoto**.



- 1 Mostrar/Ocultar ajustes**  
Abre los ajustes para los pads de acordes.
- 2 Rango remoto de pads**  
Las teclas que están asignadas como teclas remotas para los pads de acorde se resaltan en azul.
- 3 Voicings/Tensiones/Transposición**  
Las teclas que están asignadas como teclas remotas para voicings, tensiones y el control de transposición se resaltan en verde.

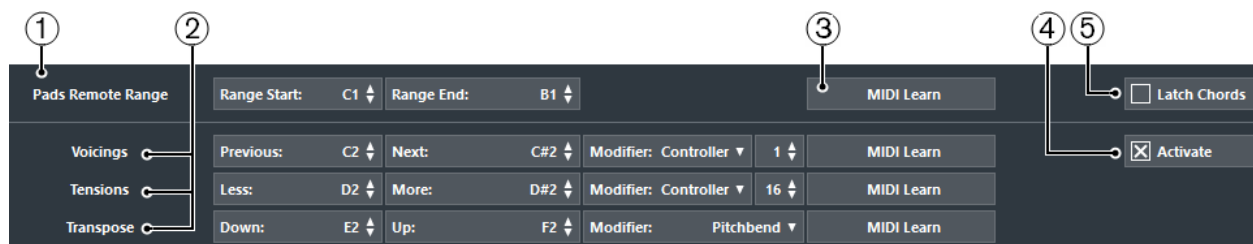
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Rango remoto de pads](#) en la página 564

## Rango remoto de pads

El rango remoto de pads es el rango de teclas remotas que disparan los acordes que están asignados a los pads de acorde.

- Seleccione **Control remoto** para abrir los ajustes del rango remoto de pads.



- 1 Rango remoto de pads**  
Le permite ajustar la nota de inicio y la nota de fin del rango remoto.  
Por defecto, **Inicio del rango** está en C1 y **Fin del rango** en B1. Esto se indica con las teclas correspondientes resaltadas en azul en el teclado de los pads de acorde. Puede disparar los acordes que están asignados a los pads de acorde tocando las teclas que se correspondan con este rango de notas en su teclado MIDI.
- 2 Voicings/Tensión/Transposición**  
Le permite asignar teclas remotas para cambiar los voicings, tensión, y ajustes de transposición del último pad de acorde tocado. También puede asignar controladores continuos para cambiar todos los pads a la vez.  
Las teclas remotas de voicings, tensiones, y transposición se resaltan en verde.
- 3 Aprender MIDI**

Activa/Desactiva la función aprender MIDI para asignar la entrada por MIDI al rango remoto de pads, y a los parámetros para cambiar voicings, tensiones, y transposición.

**4 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.

**5 Mantener acordes**

Active esto si quiere que el pad de acorde se reproduzca hasta que se dispare de nuevo.

## Asignación remota por defecto

### Asignación remota por defecto del control de pads

Por defecto, los eventos MIDI C1 a B1 disparan los acordes que están asignados a los pads de acorde. Todas las teclas que no están asignadas para control remoto se pueden usar para la reproducción normal.

Puede cambiar el voicing, la tensión, o la transposición del acorde disparado activando **Activar** en la parte inferior de la pestaña **Control remoto** y usar las siguientes notas remotas por defecto:

Acción	Descripción	Nota remota
Voicings: Anterior	Reproduce el voicing anterior del último acorde reproducido.	C2
Voicings: Siguiente	Reproduce el voicing siguiente al último acorde reproducido.	C#2
Voicings a todos los pads de acorde	La posición de la rueda determina los voicings de los siguientes acordes tocados de todos los pads de acorde.	CC 1 Modulation wheel
Tensiones: Menos	Reproduce el último acorde tocado con menos tensiones.	D2
Tensiones: Más	Reproduce el último acorde tocado con más tensiones.	D#2
Tensiones a todos los pads de acorde	Le permite determinar el nivel de tensión del siguiente acorde tocado de todos los pads de acorde.	CC 16
Transposición: Abajo	Reproduce el último acorde tocado y lo transpone hacia abajo.	E2
Transposición: Arriba	Reproduce el último acorde tocado y lo transpone hacia arriba.	F2

Acción	Descripción	Nota remota
Transponer todos los pads de acorde	La posición de la rueda determina el valor de transposición de los siguientes acordes tocados de todos los pads de acorde. Mover la rueda hacia arriba del todo o hacia abajo del todo corresponde a +/-5 semitonos.	Rueda de pitchbend

Las asignaciones remotas se guardan globalmente.

#### 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 siguiente acorde tocado.

---

## 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. Seleccione **Mostrar/Ocultar ajustes > Control remoto** para abrir las asignaciones de controles remotos.
  2. 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 del rango** y **Fin del rango**.
- 

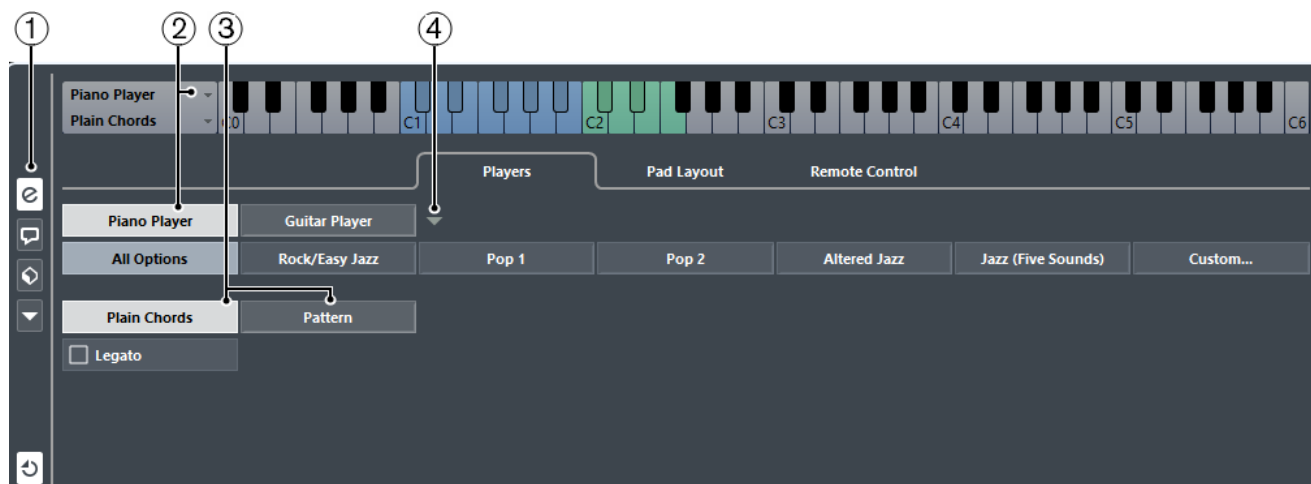
#### RESULTADO

En el teclado, el indicador del rango remoto de pads cambia.

## Ajustes de pads de acorde – Instrumentistas

En la pestaña **Instrumentistas** de los **Ajustes** de pads de acorde, puede cambiar el voicing usado en los pads de acorde. Puede seleccionar diferentes instrumentistas con ajustes específicos de voicings, que son típicos de aquel tipo de instrumentista. Por defecto, la opción activa es **Pianista**. Seleccionando **Acordes planos** o **Patrón**, puede determinar cómo se reproducen las notas de un acorde.

- A la izquierda de los pads de acordes, haga clic en **Mostrar/Ocultar ajustes** y active la pestaña **Instrumentistas**.



- 1 Mostrar/Ocultar ajustes**  
Abre los ajustes para los pads de acordes.
- 2 Selección de instrumentista**  
Selecciona el instrumentista, y usa su voicing para los pads de acorde.
- 3 Acordes planos/Patrón**
  - Seleccione **Acordes planos** para disparar todas las notas de un acorde a la vez.
  - Seleccione **Patrón** para dividir el acorde en sus notas individuales.
- 4 Gestionar instrumentistas**  
Abre un menú en el que puede seleccionar el instrumentista que quiere añadir. Desde aquí también puede renombrar o eliminar el instrumentista actual.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Instrumentistas y voicings](#) en la página 567

[Voicings](#) en la página 546

[Ajustes de pads de acorde – Instrumentistas](#) en la página 566

## 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 546

## 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**.

## Reproductor de patrones

El reproductor de patrones le permite dividir el acorde disparado en notas individuales que se reproducen una después de otra (arpeggio).

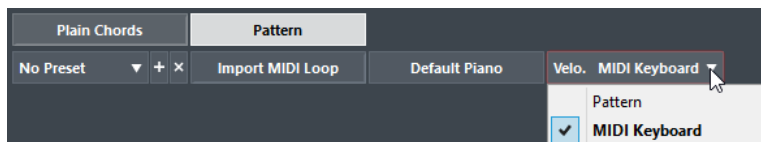
### Usar el reproductor de patrones

El reproductor de patrones reproduce las notas que forman el acorde una después de otra (arpeggio).

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Mostrar/Ocultar ajustes > Instrumentistas > Patrón**.



2. 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 hasta el campo **Depositar parte MIDI**.

#### 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 resultados.

3. En el campo **Velocidad desde:**, seleccione un origen de velocidad para las notas.
  - Active **Teclado MIDI** para determinar los valores de velocidad al pulsar más fuerte o más flojo las teclas en su teclado MIDI.
  - Active **Patrón** para usar como patrón los valores de velocidad del loop MIDI o de la parte MIDI que está seleccionada.

---

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Si tiene un patrón que quiere usar en otros proyectos, puede guardarlo usando la sección de presets en el reproductor de patrones.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignar voces a notas](#) en la página 551

[Configurar las columnas de la lista de resultados](#) en la página 386



## 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. Seleccione **Proyecto > Añadir pista > Instrumento**.
2. En el diálogo **Añadir pista de instrumento**, introduzca el número de pistas en el campo **Número**, y seleccione un instrumento VST.
3. Haga clic en **Añadir pista**.  
Se añaden las pistas de instrumento a su proyecto.
4. Seleccione **Proyecto > Pads de acorde** para abrir los pads de acorde.
5. A la izquierda de los pads de acordes, active **Mostrar/Ocultar ajustes** y haga clic en **Instrumentistas**.
6. Seleccione la primera pista de instrumento, seleccione un sonido en el instrumento VST y, en la zona de pads de acorde, seleccione un instrumentista.  
Por ejemplo, seleccione un sonido de piano y asigne un **Pianista**.

### NOTA

Al configurar el reproductor de una pista, asegúrese de que **Habilitar grabación o Monitor** solo están activos para esta pista en particular.

7. Seleccione la segunda pista de instrumento, seleccione un sonido en el instrumento VST, y configure otro instrumentista.  
Por ejemplo, seleccione un sonido de guitarra y asigne un **Guitarrista**.
8. Seleccione la siguiente pista de instrumento, y proceda igual que con las otras 2 pistas.  
Por ejemplo, seleccione un sonido de cuerdas y asigne un **Instrumentista básico**.
9. Seleccione todas las pistas de instrumento, y haga clic en **Habilitar grabación**.

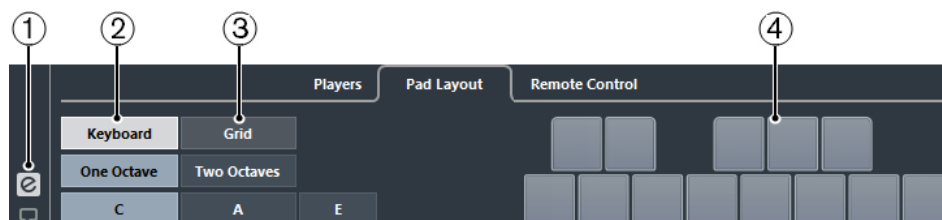
### RESULTADO

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.

## Ajustes de pads de acorde – Disposición de pads

La pestaña **Disposición de pads** en los **Ajustes** de pads de acorde le permite cambiar la disposición que se usa en los pads de acorde. 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.

- A la izquierda de los pads de acordes, haga clic en **Mostrar/Ocultar ajustes** y active la pestaña **Disposición de pads**.



- 1 **Mostrar/Ocultar ajustes**  
Abre los ajustes para los pads de acordes.

## 2 Teclado

Actívelo para mostrar los pads de acorde en una disposición de teclado. Puede mostrar 1 o 2 octavas, y puede seleccionar si el primer pad de acorde empieza con C (Do), A (La) o E (Mi).

## 3 Rejilla

Actívelo para mostrar los pads de acorde en una disposición de rejilla. Puede mostrar hasta 4 filas y 16 columnas.

## 4 Visor de disposición

Muestra cómo se visualiza la disposición de pads de acorde activa.

# 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 pads de acorde, seleccione **Presets de pads de acorde > Guardar/Cargar preset de pads de acorde**.

También puede cargar solo los acordes asignados desde un preset de pads de acorde, 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 un preset de pads de acorde, seleccione **Presets de pads de acorde > Cargar acordes desde preset**.

De la misma forma, también puede cargar solo las configuraciones del instrumentista de un preset 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 del instrumentista de un preset de pads de acorde, seleccione **Presets de pads de acorde > 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, seleccione **Presets de pads de acorde > 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 a partir de pads de acorde

Puede usar los acordes asignados a los pads de acorde para crear eventos de acorde o partes MIDI en la ventana del **Proyecto**.

- Para crear un evento de acorde, arrastre un pad de acorde y deposítelo sobre la pista de acordes.
- Para crear una parte MIDI con la duración de un compás, arrastre un pad de acorde y deposítelo en una pista MIDI o de instrumento.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Grabar eventos de acorde con un teclado MIDI](#) en la página 553

# Editar el tempo y el tipo de compás

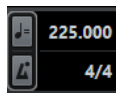
## Modos de tempo del proyecto

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:

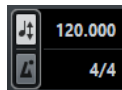
- **Modo de tempo fijo**

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.



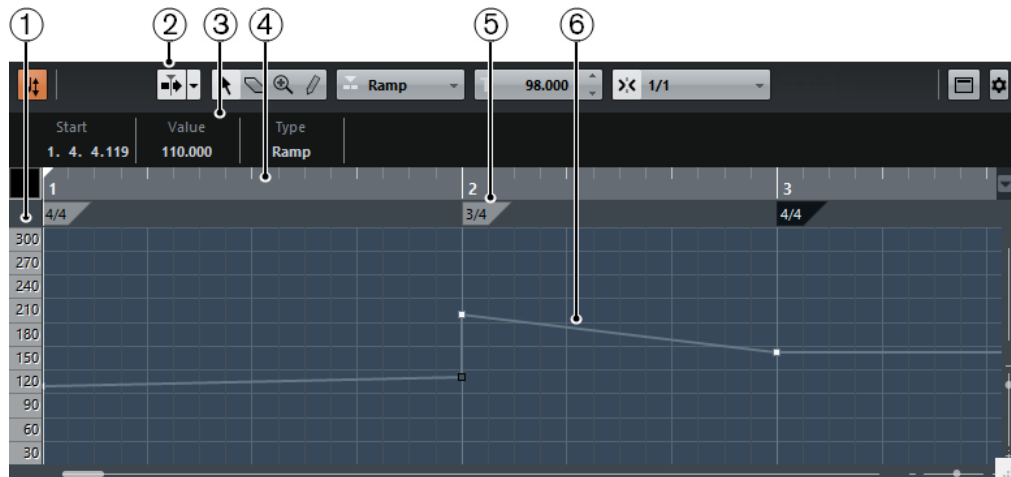
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar proyectos para cambios de tempo](#) en la página 574

## 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**, seleccione **Proyecto > Pista de tempo**, o 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

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**



Alterna el tiempo del proyecto entre el modo de tiempo fijo y el modo de pista de tiempo.

**Mostrar/Ocultar información**



Abre/Cierra la línea de información.

**Herramientas**



Contiene herramientas para seleccionar, borrar, hacer zoom, y dibujar.

### Desplazamiento auto.



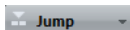
Le permite al visor de eventos de tiempo desplazarse durante la reproducción, manteniendo el cursor del proyecto visible dentro del editor.

### Ajustar



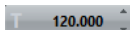
Le permite restringir el movimiento horizontal y la colocación de eventos de tiempo a ciertas posiciones. Los eventos de tipo de compás siempre se ajustan al comienzo de los compases.

### Tipo de los nuevos puntos de tiempo



Le permite seleccionar el tipo de los nuevos puntos de tiempo. Seleccione **Rampa** si quiere que los nuevos puntos de tiempo cambien gradualmente desde el último punto de la curva hasta el nuevo. Seleccione **Salto** si quiere que los nuevos puntos de tiempo cambien al instante. Seleccione **Automático** si los nuevos puntos de tiempo deberían tener el mismo tipo que el punto de curva anterior.

### Tempo actual



En el modo de tiempo fijo, esto le permite cambiar el tempo actual.

## Configurar cambios de tiempo en proyectos

Si la pista de tiempo está activada, puede configurar cambios de tiempo en su proyecto.

### NOTA

Si trabaja en modo pista 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.

Si activa **Activar pista de tiempo** en la barra de **Transporte**, la curva de la pista de tiempo se muestra en el visor de la curva de tiempo.

Puede ajustar el valor del tempo así:

- Añadiendo eventos de tiempo en el **Editor de la pista de tiempo**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar proyectos para cambios de tiempo](#) en la página 574

## Configurar proyectos para cambios de tiempo

Cuando crea un nuevo proyecto, el tempo del proyecto se ajusta automáticamente al modo de tiempo fijo. Si música tiene cambios de tiempo, debe establecer su proyecto al modo pista de tiempo.

### PROCEDIMIENTO

- Para establecer su proyecto al modo pista de tiempo, 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 tempo del proyecto ahora está configurado para obedecer a la pista de tempo.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editor de la pista de tempo](#) en la página 572

## Configurar una pista de tempo añadiendo cambios de tempo

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto > Pista de tempo** para abrir el **Editor de la pista de tempo**.
2. Abra el menú emergente **Tipo de los nuevos puntos de tempo** y seleccione una opción.
3. Haga uno de lo siguiente:
  - En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Seleccionar** y haga clic en la curva de tempo.
  - En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Dibujar** y haga clic y arrastre en el visor de la curva de tempo.

#### NOTA

Si **Ajustar** está activado, esta función determina en qué posiciones de tempo puede insertar puntos de la curva de tempo.

---

#### RESULTADO

Se añade el evento de tempo a la curva de tempo.

## Editar eventos de tempo

En el **Editor de la pista de tempo**, puede editar los eventos de tempo seleccionados.

Use los siguientes métodos:

- Con la herramienta **Seleccionar**, haga clic y arrastre horizontal y/o verticalmente.
- En la **Línea de información**, ajuste el valor del tempo en el campo **Valor**.

#### NOTA

Al editar eventos de tempo en las curvas de tempo, asegúrese de que el formato de visualización de la regla de la ventana de **Proyecto** está en **Compases+Tempos**. De otra forma puede obtener resultados confusos.

---

Use los siguientes métodos para eliminar eventos de tempo:

- Con la herramienta **Borrar**, haga clic en el evento de tempo.
- Seleccione el evento de tempo y pulse **Retroceso**.

#### NOTA

No puede eliminar el primer evento de tempo.

---

Use el siguiente método para cambiar el tipo de curva de tempo:

- En la **Línea de información**, ajuste el tipo de la curva de tempo en el campo **Tipo**.

## 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 576

[Ajustar el tempo del proyecto a partir de un loop de audio](#) en la página 577

## 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

El modo de tempo está ajustado a **Fijo**.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, seleccione la herramienta **Seleccionar un 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 578

## Ajustar el tempo del proyecto marcándolo (tapping)

Puede establecer el tempo del audio o MIDI grabado sin metrónomo marcándolo.

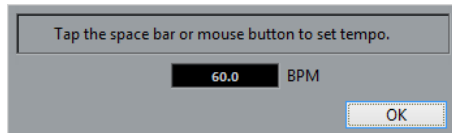
### PRERREQUISITO

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 576

## 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

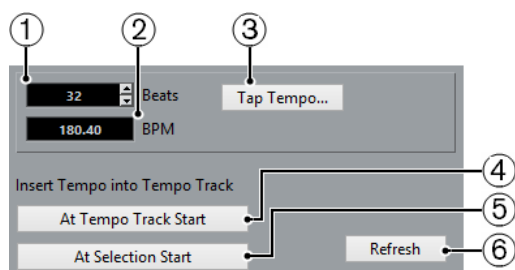
1. En la regla de la ventana de **Proyecto**, ajuste el localizador izquierdo al inicio del loop de audio.
  2. Ajuste el localizador derecho al final del último compás.  
No es necesario que coincida con el final del loop de audio, pero sí con su número de compases.
  3. Seleccione el loop de audio.
  4. Seleccione **Audio > Avanzado > Ajustar tiempo al 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

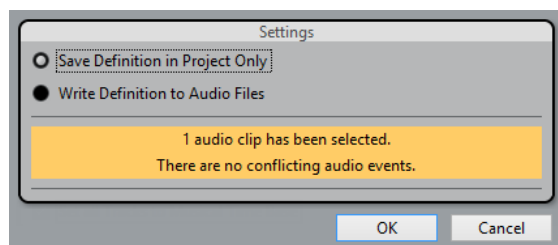
La **Calculadora de tiempo** es una herramienta para calcular el tiempo del audio o MIDI grabado sin metrónomo. También le permite establecer el tiempo pulsando repetidamente sobre «Marcar tiempo».



- Para abrir la **Calculadora de tiempo** en una grabación de audio o MIDI, seleccione **Proyecto > Calculadora de tiempo**.
- 1 Tiempos**  
Le permite introducir el número de compases de la sección seleccionada de su grabación.
- 2 BPM**  
Muestra el tiempo calculado para la selección.
- 3 Marcar tiempo**  
Abre una ventana en la que puede especificar un tiempo marcándolo.
- 4 Insertar tiempo en la pista de tiempo 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.
- 5 Insertar tiempo en la pista de tiempo 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.
- 6 Actualizar**  
Le permite recalcular el tiempo. Esto es útil si ajusta la selección, por ejemplo.

## 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

Le permite guardar la información de tiempo solo en el archivo de proyecto.

### Escribir definición a archivos de audio

Le permite escribir la información de tempo a los archivos de audio seleccionados. Esto es útil si quiere usarlos en otros proyectos junto con la información de tempo.

## Ajustar el tempo del audio al tempo del proyecto

Puede ajustar el tempo de audio grabado sin metrónomo al tempo del proyecto.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los eventos de audio que quiera ajustar al tempo del proyecto.
  2. Seleccione **Audio > Avanzado > Ajustar definición desde tempo**.
  3. Opcional: Ajuste las opciones.
  4. Haga clic en **Aceptar**.
- 

### RESULTADO

La información del tempo se copia al audio y las pistas se ajustan a la base de tiempo musical. Esto se consigue aplicando warping a los eventos. El **Modo musical** está activado en los eventos de audio. Las pistas de audio ahora obedecen los cambios de tempo del proyecto.

## Eventos de tipo de compás

Puede configurar uno o más tipos de compás en un proyecto.

Puede configurar el evento de tipo de compás de su proyecto en el panel de **Transporte**. Puede añadir más eventos de tipo de compás en el **Editor de la pista de tempo**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Barra de herramientas](#) en la página 29

[Transporte](#) en la página 36

## Añadir eventos de tipo de compás en el editor de la pista de tempo

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto > Pista de tempo** para abrir el **Editor de la pista de tempo**.
2. Seleccione **Dibujar** en la barra de herramientas y, en la regla, 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.

---

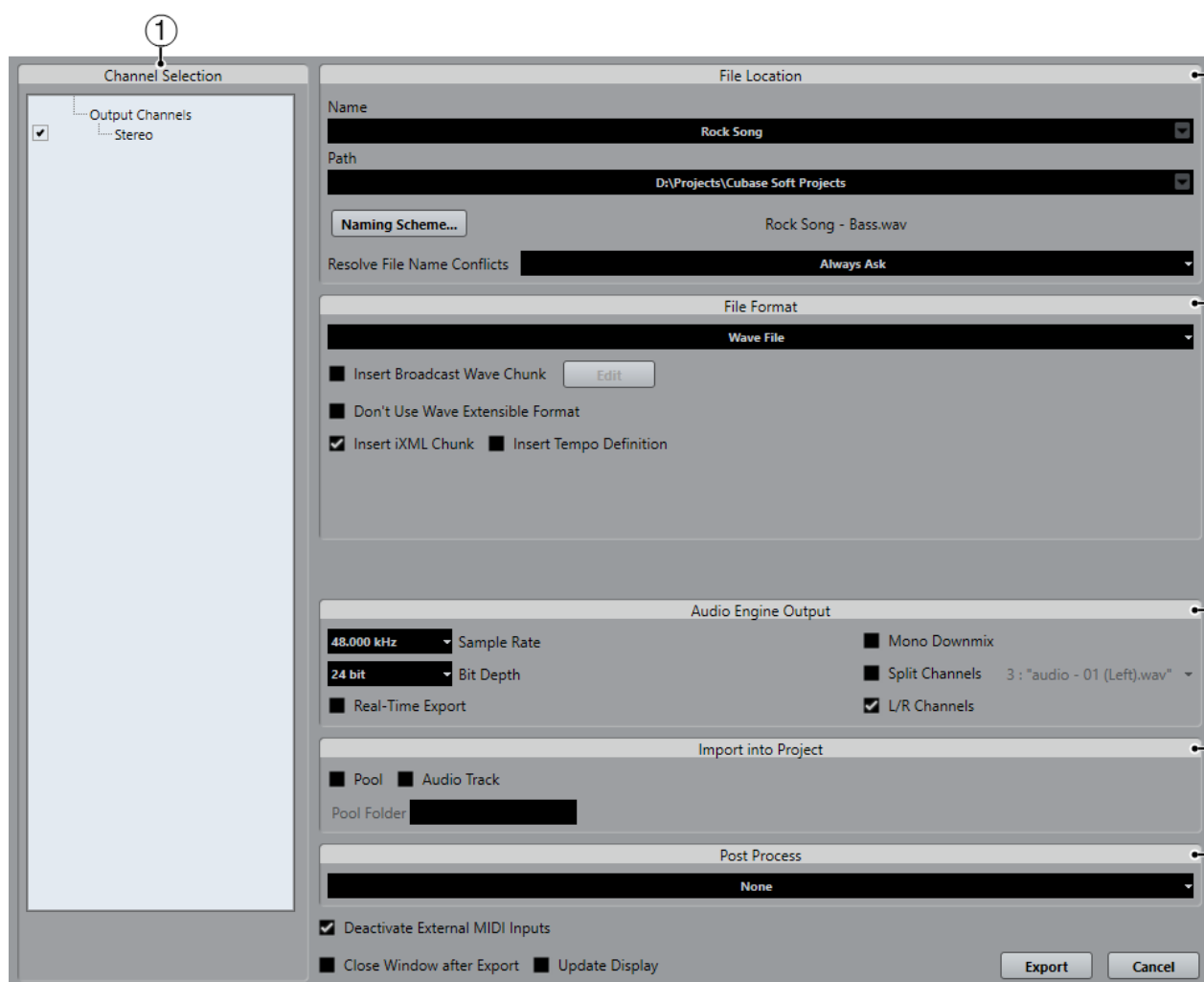
### RESULTADO

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**.



El diálogo **Exportar mezcla de audio** se divide en varias secciones:

## 1 Selección de canal

Le permite seleccionar el canal que se mezcla de una lista de todos los canales de salida disponibles en el proyecto.

## 2 Ubicación del archivo

Le permite configurar el esquema de nombrado y seleccionar una ruta para el archivo exportado.

### 3 Formato de archivo

Le permite seleccionar un formato de archivo y también hacer más ajustes para el archivo que se creará. Esto incluye ajustes del codificador, metadatos, la frecuencia de muestreo, profundidad de bits, etc. Las opciones disponibles dependen del formato de archivo seleccionado.

### 4 Salida del motor de audio

Le permite especificar una frecuencia de muestreo, una profundidad de bits y el número de canales de audio de la salida de audio.

### 5 Importar en el proyecto

Le permite importar automáticamente el archivo de audio resultante de nuevo a su proyecto.

### 6 Post proceso

Le permite especificar lo que ocurre después del proceso de exportación.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Selección de canal](#) en la página 582

[Ubicación del archivo](#) en la página 582

[Formato de archivo](#) en la página 584

[Salida del motor de audio](#) en la página 591

[Importar en el proyecto](#) en la página 592

[Post proceso](#) en la página 593

## 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**.

#### RESULTADO

Se exporta el archivo de audio.

#### IMPORTANTE

- Si establece el rango de exportación de tal manera que los efectos (por ejemplo, reverberación) que están aplicados a un evento precedente llegan hasta el siguiente evento, se oirán en la mezcla (incluso si el evento en sí mismo no se incluye). Para evitarlo, enmudezca el primer evento.

## Canales disponibles para exportar

La sección **Selección de canal** del diálogo **Exportar mezcla de audio** contiene una lista de canales que puede exportar como mezcla de audio.

### NOTA

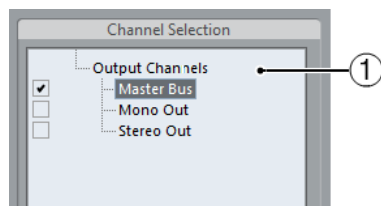
Las pistas MIDI no están disponibles para su exportación. Para incluir MIDI en una mezcla, debe grabar los datos MIDI a pistas de audio.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Conexiones de audio](#) en la página 21

## Selección de canal

La sección **Selección de canal** le permite seleccionar los canales que se mezclan.

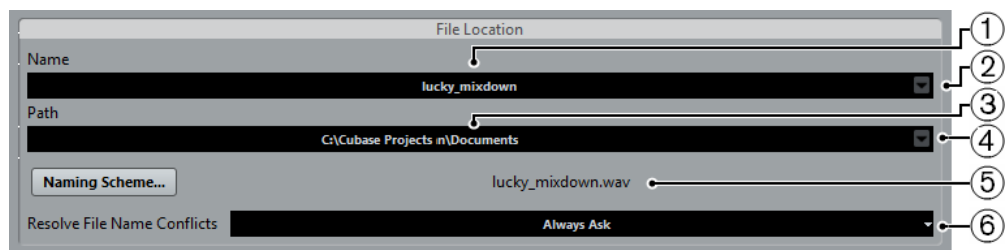


### 1 Canales disponibles para exportar

En la lista, active los canales que quiera incluir en la mezcla. En la mezcla solo se incluye el sonido de los canales activados. Se tienen en cuenta los ajustes de **MixConsole**, habilitar grabación, y los efectos de inserción.

## Ubicación del archivo

En la sección **Ubicación del archivo** puede especificar un nombre y una ubicación para el archivo mezclado.



### 1 Nombre

Especifica el nombre del archivo de mezcla.

### 2 Opciones de nombrado

Abre un menú emergente con opciones de nombrado:

- **Usar nombre del proyecto** inserta el nombre del proyecto en el campo **Nombre**.
- **Actualizar automáticamente el nombre** añade un número al nombre de archivo e incrementa el número cada vez que exporta un archivo.

### 3 Ruta

Abre un diálogo que le permite buscar una ubicación del archivo.

### 4 Opciones de ruta

Abre un menú emergente con las siguientes opciones:

- **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.

## 5 Esquema de nombrado

Abre un diálogo en el que puede especificar un esquema de nombrado para el archivo de mezcla.

## 6 Resolver conflictos de nombres de archivo

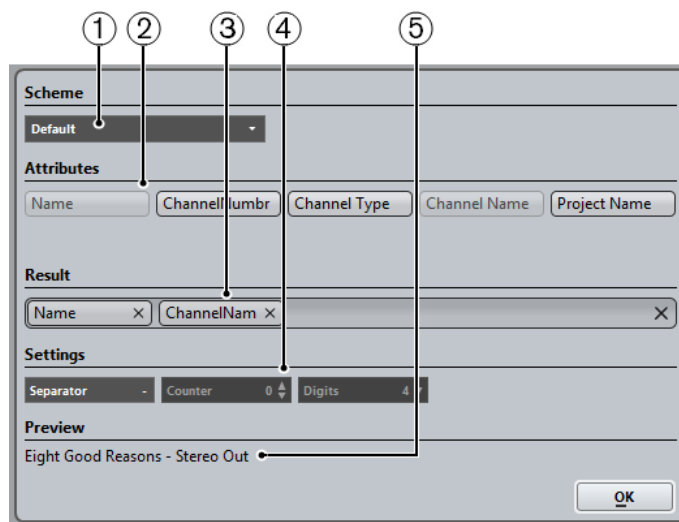
Especifica cómo se resuelven los conflictos de nombres con los archivos existentes.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Resolver conflictos de nombres de archivo](#) en la página 584

## Diálogo Esquema de nombrado

Los atributos de nombrado disponibles en este diálogo dependen del canal que seleccione para exportar.



### 1 Esquema

Le permite seleccionar, crear, guardar y suprimir esquemas de nombrado.

### 2 Atributos

Muestra los atributos de esquema de nombrado disponibles.

### 3 Resultado

Le permite arrastrar atributos a este campo y reordenarlos.

### 4 Ajustes

Le permite hacer ajustes de separadores y contadores.

### 5 Preescucha

Muestra una previsualización de su esquema de nombrado actual.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Selección de canal](#) en la página 582

## 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. Arrastre hasta 5 atributos hasta 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 doble clic en el campo de texto de la sección **Esquema** e introduzca un nombre de preset. Pulse intro para guardar sus ajustes como un preset.

### NOTA

El preset solo está disponible en canales que estén seleccionados en la sección **Selección de canal** del diálogo **Exportar mezcla de audio**.

---

## Resolver conflictos de nombres de archivo

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.

En el diálogo **Exportar mezcla de audio**, seleccione una de las siguientes opciones en el menú emergente **Resolver conflictos de nombres de archivo**:

### Preguntar siempre

Siempre preguntar si se debe sobrescribir un archivo 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

Siempre sobrescribe el archivo existente.

## Formato de archivo

La sección **Formato de archivo** le permite seleccionar un formato del archivo de mezcla y también hacer más ajustes.

Están disponibles los siguientes formatos de archivo:

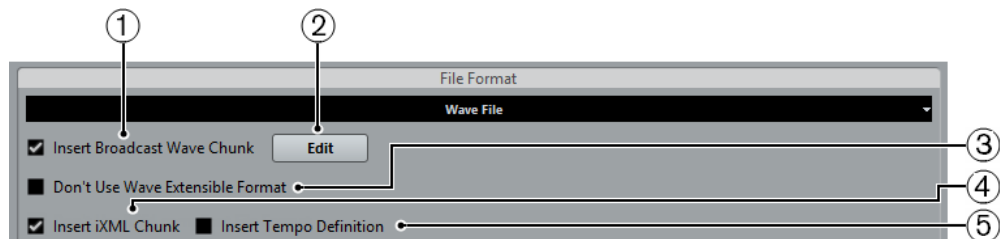
- **Archivo Wave**  
Este es el formato de archivo más común en la plataforma PC. Los archivos Wave tienen la extensión `.wav`.
- **Archivo AIFC**  
Este es un formato de archivo de audio estándar definido por Apple Inc. Los archivos AIFC se usan en la mayoría de plataformas de ordenadores. Soportan índices de compresión tan altos como 6:1 y contienen etiquetas en la cabecera. Los archivos AIFC tienen la extensión `.aifc`.
- **Archivos 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`.



- **MPEG**  
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**.

## Archivos Wave

Los archivos Wave tienen la extensión **.wav** y son el formato más común en la plataforma de PC.



Si selecciona el formato de **Archivo Wave** para el archivo exportado, puede hacer los siguientes ajustes:

### 1 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.

### 2 Edición

Abre el diálogo **Información Broadcast Wave** en el que puede introducir la información incrustada.

### 3 No usar el formato Wave extendido

Desactiva el Wave extendido que contiene metadatos adicionales, tales como la configuración de altavoces.

**4 Insertar datos iXML**

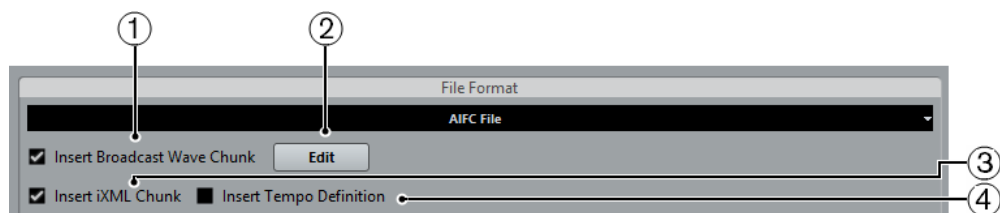
Incluye metadatos adicionales relacionados con el proyecto, tales como el nombre del proyecto, el autor y la velocidad de cuadro del proyecto.

**5 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.

## 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.



**1 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.

**2 Edición**

Abre el diálogo **Información Broadcast Wave** en el que puede introducir la información incrustada.

**3 Insertar datos iXML**

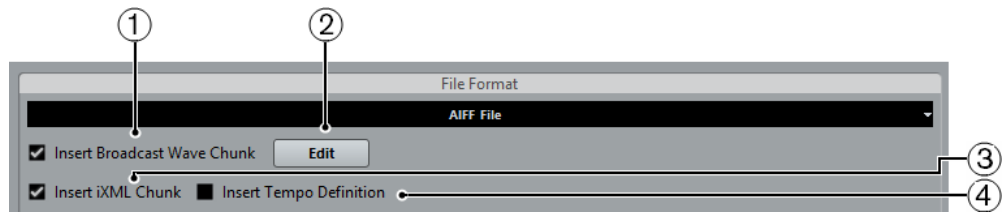
Incluye metadatos adicionales relacionados con el proyecto, tales como el nombre del proyecto, el autor y la velocidad de cuadro del proyecto.

**4 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.

## 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.



### 1 Insertar informaciones de 'Broadcast-Wave'

Activa la incrustación de información adicional sobre el archivo.

#### 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.

### 2 Edición

Abre el diálogo **Información Broadcast Wave** en el que puede introducir la información incrustada.

### 3 Insertar datos iXML

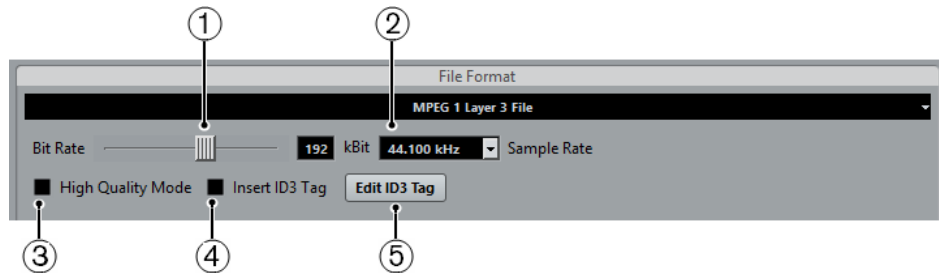
Incluye metadatos adicionales relacionados con el proyecto, tales como el nombre del proyecto, el autor y la velocidad de cuadro del proyecto.

### 4 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.

## 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.



### 1 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.

### 2 Frec. muestreo

Establece la frecuencia de muestreo del archivo MP3.

### 3 Modo alta calidad

Establece el codificador a un modo de remuestreado diferente. Esto le puede dar mejores resultados, dependiendo de sus ajustes. Sin embargo, no le permite seleccionar la **Frec. muestreo**.

### 4 Insertar etiqueta ID3

Incluye información de etiqueta ID3 en el archivo exportado.

## 5 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.

## MP3 Encoder Upgrade (solo Cubase AI y Cubase LE)

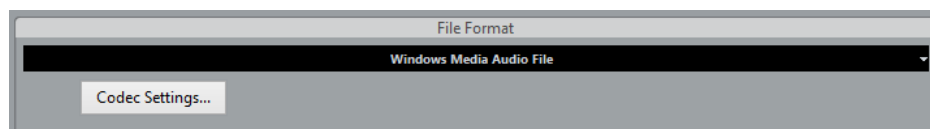
Cubase AI y Cubase LE ofrecen una función para exportar sus mezclas de audio como archivos MP3. Esta función se limita a 20 codificaciones de prueba o a un periodo de prueba de 30 días desde la fecha de instalación (lo que ocurra antes). Después de este periodo, la función se desactivará hasta que compre el codificador MP3 para Cubase.

- Cuando se seleccione el formato MP3 y haga clic en **Exportar**, se abrirá una ventana mostrando cuántas codificaciones de prueba le quedan. Puede tener exportaciones a MP3 ilimitadas haciendo clic en **Ir a tienda online**.

Esto le llevará a la tienda online de Steinberg donde podrá adquirir la actualización. Tenga en cuenta que se requiere una conexión a internet en funcionamiento.

## 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.

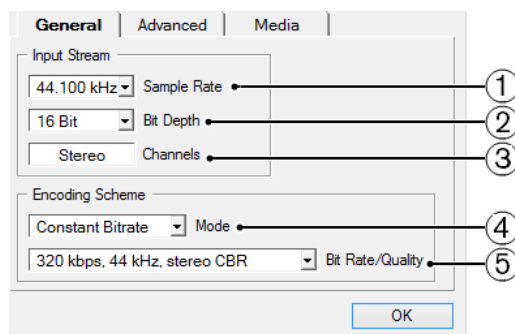


- **Ajustes codec**

Abre el diálogo **Ajustes de archivos Windows Media Audio**.

## Ajustes de archivos Windows Media Audio - General

La pestaña **General** del diálogo **Ajustes de archivos Windows Media Audio** le permite especificar la frecuencia de muestreo, la tasa de bits y los canales del archivo codificado.



### 1 Frec. 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.

### 2 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.

**3 Canales**

Este ajuste depende de la salida elegida. No puede cambiarlo manualmente.

**4 Modo**

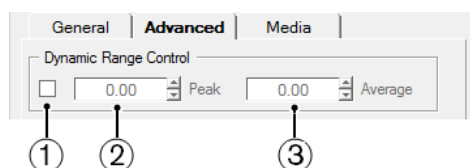
- Seleccione **Tasa de transferencia constante** si quiere limitar el tamaño del archivo. Para calcular el tamaño de un archivo codificado con una tasa de bits constante, multiplique la tasa de bits por la duración del archivo.
- Seleccione **Tasa de transferencia variable** si quiere que la tasa de 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.

**5 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.

## Ajustes de archivos Windows Media Audio - 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.



**1 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.

**2 Pico**

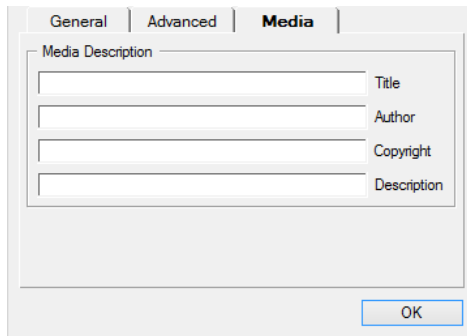
Le permite establecer un valor de pico entre 0 y -90 dB.

**3 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.

## Ajustes de archivos Windows Media Audio - Medios

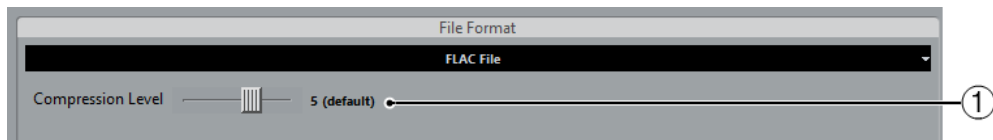
La pestaña **Medios**, del diálogo **Ajustes de archivos Windows Media Audio**, le permite introducir información sobre el archivo.



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.

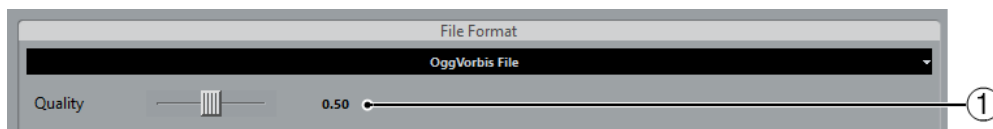


### 1 Nivel de compresión

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.

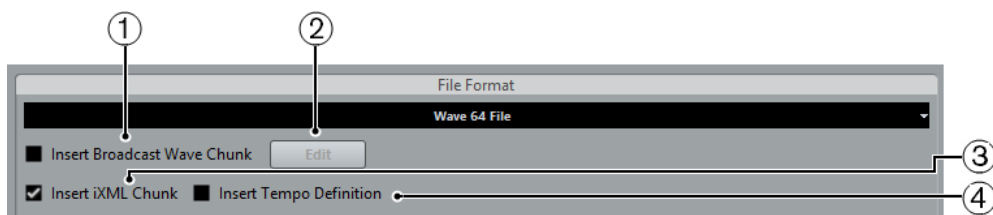


### 1 Calidad

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

En términos de calidad de audio, los archivos Wave 64 son idénticos a los archivos Wave estándar, pero los archivos Wave 64 usan valores de 64 bits de direccionamiento en sus cabeceras, mientras que los archivos Wave usan valores de 32 bits. La consecuencia de ello es que los archivos Wave 64 pueden ser más grandes que los archivos Wave normales. Wave 64 es, por lo tanto, un buen formato de archivo a elegir para grabaciones largas, por ejemplo, si los tamaños de los archivos sobrepasan los 2 GB.

#### 1 Insertar informaciones de 'Broadcast-Wave'

Incrusta 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 archivos Broadcast Wave. Si tiene problemas usando el archivo en otra aplicación, desactive **Insertar informaciones de 'Broadcast-Wave'** y vuelva a exportar el archivo de nuevo.

#### 2 Edición

Abre el diálogo **Información Broadcast Wave** en el que puede introducir la información incrustada.

#### 3 Insertar datos iXML

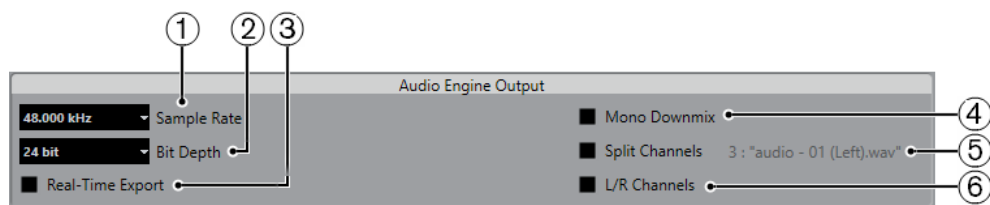
Incluye metadatos adicionales relacionados con el proyecto, tales como el nombre del proyecto, el autor y la velocidad de cuadro del proyecto.

#### 4 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.

## Salida del motor de audio

La sección **Salida del motor de audio** contiene todos los ajustes relacionados con la salida del motor de audio de Cubase.



#### 1 Frec. muestreo

#### NOTA

Este parámetro solo está disponible para los formatos de archivo de audio sin comprimir y archivos FLAC.

Le permite seleccionar el rango de frecuencias del audio exportado. 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.

#### 2 Profundidad de bits

NOTA

Este parámetro solo está disponible para los formatos de archivo de audio sin comprimir y archivos FLAC.

---

Le permite seleccionar 8 bits, 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits flotantes o 64 bits flotantes. Si planea reimportar el archivo de mezcla mixdown a Cubase, seleccione **32 bits flotantes** o **64 bits flotantes**, dependiendo del ajuste de **Precisión de procesamiento** en el diálogo **Configuración de estudio**. 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 **UV22HR** reduce los efectos del ruido de cuantización y los artefactos al convertir el audio a 16 bits. El formato de 8 bits da un resultado con una calidad de audio limitada, y solo debería usarse si lo necesita.

**3 Exportación en tiempo real**

Le permite exportar el archivo de mezcla en tiempo real. El proceso tomará generalmente el mismo tiempo que una reproducción normal. Algunos plug-ins VST, instrumentos externos y efectos requieren de exportación en tiempo real para tener suficiente tiempo para actualizarse correctamente durante el volcado. Consulte a los fabricantes de los plug-ins para más información.

NOTA

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 tanto como se necesite para exportar todos los canales seleccionados.

---

**4 Downmix mono**

Le permite mezclar los 2 canales de un bus estéreo a un archivo mono individual.

**5 Separar canales**

Le permite exportar los 2 canales de un bus estéreo como archivos mono individuales.

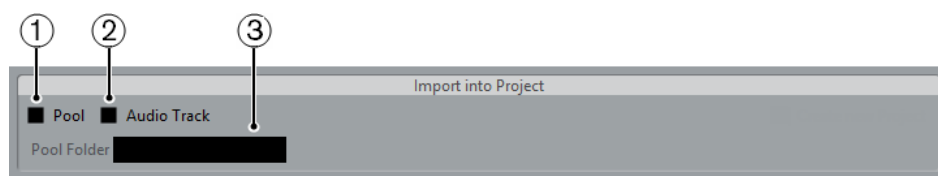
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Sistema de audio VST](#) en la página 12

[Efectos de dither \(solo Cubase Elements\)](#) en la página 278

## Importar en el proyecto

Esta sección ofrece varias opciones para importar los archivos de mezcla resultantes de nuevo en el proyecto existente o en uno nuevo.



NOTA

Al reproducir el archivo reimportado en el mismo proyecto, enmudezca las pistas originales para oír solamente la mezcla.

---

**1 Pool**

Importa el archivo de audio resultante automáticamente de nuevo en la **Pool** como un clip. Desactivar esta opción también desactiva la opción **Pista de audio**.



## 2 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**.

## 3 Carpeta Pool

Le permite especificar una carpeta **Pool** para el clip.

### NOTA

Si activa cualquiera de las opciones de esta sección, se abre el diálogo **Opciones de importación** cuando se ha completado la exportación.

---

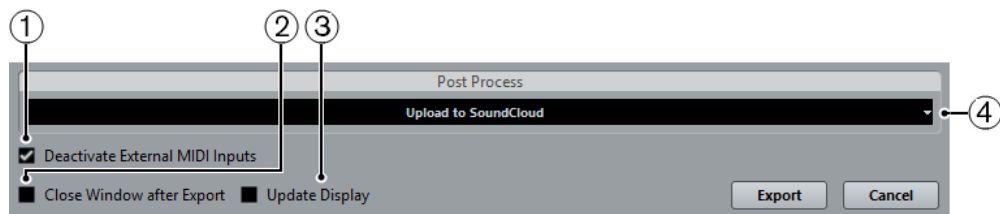
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importar medios](#) en la página 370

[Ubicación del archivo](#) en la página 582

## Post proceso

En esta sección puede seleccionar un proceso que quiera ejecutar después de la mezcla y volcado de su archivo de audio.



### 1 Desactivar entradas MIDI externas

Active esta opción si las entradas MIDI que tienen lugar en dispositivos externos deberían ignorarse durante el proceso de exportación.

### 2 Cerrar ventana después de exportar

Cierra el diálogo automáticamente después de exportar.

### 3 Actual. visualización

Active esta opción si quiere que los medidores se actualicen durante el proceso de exportación. Esto le permite vigilar algún posible clipping, por ejemplo.

### 4 Post proceso

Si tiene instalado WaveLab 7.0.1 o superior en su ordenador, puede seleccionar la opción **Abrir en WaveLab** para abrir su archivo de mezcla en esta aplicación después de su exportación.

Seleccione **Subir a SoundCloud** para abrir SoundCloud, conectar a su cuenta de usuario y subir su mezcla.

# Sincronización

## Introducción

### ¿Qué es la sincronización?

La sincronización es el proceso de hacer que 2 o más dispositivos se reproduzcan juntos a la misma velocidad y posición. 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.

### Bases de la sincronización

Hay 3 componentes básicos de la sincronización audio/visual: posición, velocidad y fase. Si estos parámetros se conocen para un dispositivo particular (el maestro), luego el segundo dispositivo (el esclavo) puede tener su velocidad y posición «determinadas» por el primero para que los 2 estén en perfecta sincronía.

#### Posición

La posición de un dispositivo se representa por muestras (word clock de audio), frames de video (código de tiempo), o compases y tiempos (reloj MIDI).

#### Velocidad

La velocidad de un dispositivo se mide en la velocidad de cuadro del código de tiempo, la frecuencia de muestreo (word clock de audio) o el tempo del reloj MIDI (compases y tiempos).

#### Fase

La fase es el alineamiento de los componentes de velocidad y posición. En otras palabras, 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

En este documento, se usan los siguientes términos:

- El «maestro de código de tiempo» es el dispositivo que genera la información de posición o código de tiempo.
- El «esclavo de código de tiempo» es cualquier dispositivo que reciba el código de tiempo y se sincronice o ajuste a él.

## Código de tiempo (referencias posicionales)

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.

El código de tiempo se puede comunicar de varias formas:

- LTC (Código de tiempo longitudinal) 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 (Código de tiempo de intervalo vertical) está contenido en una señal de video compuesto. Se graba sobre cinta de video y está atada físicamente a cada frame de video.
- MTC (Código de tiempo MIDI) 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.

¿Confundido? Solo recuerde 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 frame, los frames por segundo definen cuántas imágenes 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 (referencias de velocidad)**

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 emotra 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.

---

## El diálogo Configuración de sincronización del proyecto

El diálogo de Configuración de sincronización del proyecto de Cubase le ofrece un sitio central en el que configurar un sistema de sincronización complejo. Además de ajustes para fuentes de código de tiempo, los parámetros de configuración de proyecto tienen controles básicos de transporte para probar el sistema.

- Para abrir el diálogo **Configuración de sincronización del proyecto**, seleccione **Transporte > Configuración de sincronización del proyecto**.

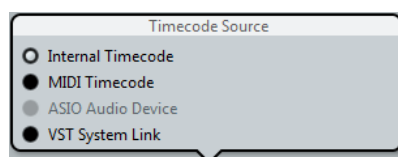
El diálogo se organiza en secciones separando grupos de ajustes relacionados. Las flechas que aparecen entre las distintas secciones del diálogo indican la forma en que los ajustes de una sección tienen influencia sobre los ajustes de otra. Seguidamente se describen las secciones disponibles con detalle.

### La sección Cubase

En el centro del diálogo Configuración de sincronización del proyecto está la sección Cubase. Se le proporciona para ayudarle a visualizar el rol que Cubase tiene en su configuración. Muestra qué señales externas entran o salen de la aplicación.

### Fuente de código de tiempo

El ajuste Fuente de código de tiempo determina si Cubase está actuando como maestro de código de tiempo o como esclavo.



Cuando se establece a «Código de tiempo interno», Cubase es el maestro de código de tiempo, generando todas las referencias de posición para cualquier otro dispositivo en el sistema. Las

demás opciones son para fuentes de código de tiempo externas. Seleccionar cualquiera de ellas hace que Cubase sea un esclavo de código de tiempo si la opción «Usar sincronización externa» está activada en el menú de transporte.

### Código de tiempo interno

Cubase genera código de tiempo basado en los ajustes de la línea de tiempo del proyecto y la configuración del proyecto. El código de tiempo seguirá el formato especificado en la sección Configuración de proyecto.

### Código de tiempo MIDI

Cubase actúa como un esclavo de código de tiempo a cualquier código de tiempo entrante MIDI (MTC) en los puertos seleccionados en la sección de código de tiempo MIDI, a la derecha de la sección de fuente de código de tiempo.



Seleccionar «All MIDI Inputs» le permite a Cubase sincronizar con MTC desde cualquier conexión MIDI. También puede seleccionar un solo puerto MIDI para recibir MTC.

### Dispositivo de audio ASIO

Esta opción solo está disponible con tarjetas de audio que soporten el Protocolo de posicionamiento ASIO. Estas tarjetas de sonido 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

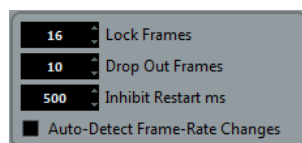
VST System Link puede ofrecer todos los aspectos de una sincronización con precisión de muestra entre otras estaciones de trabajo System Link.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Trabajar con VST System Link](#) en la página 600

## Preferencias de código de tiempo

Cuando se selecciona Código de tiempo MIDI, aparecen más opciones en la sección Cubase, ofreciéndole varias opciones para trabajar con código de tiempo externo.



### Cuadros para analizar

Este ajuste determina cuántos cuadros enteros de código de tiempo tardará Cubase en intentar y establecer una sincronía o «bloqueo». Si tiene un transporte de cinta externo con un tiempo de arranque muy corto, podría intentar disminuir este valor para que el enganche sea todavía más rápido. Esta opción solo se puede establecer a múltiplos de 2.

### Pérdida de frames

Este ajuste determina la cantidad de cuadros de código de tiempo que han de perderse para que Cubase se detenga. Usar grabaciones LTC en una grabadora de cinta analógica puede dar como resultados algunas pérdidas (drop outs). Aumentar este número permite a Cubase «moverse libremente» sobre los cuadros perdidos sin

pararse. Disminuir este número hace que Cubase se pare tan pronto como se detenga la grabadora de cinta.

#### **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 grabadora de cinta externa. Estos cuadros extra de código de tiempo pueden provocar a veces que Cubase se reinicie de repente. El ajuste «Inhibir reinicio ms» le permite controlar cuánto tiempo en milisegundos esperará Cubase antes de reiniciar (ignorando el MTC entrante) una vez se haya detenido la reproducción.

#### **Autodetectar cambios de velocidad de cuadro**

Cubase puede avisar al usuario cuando hay un cambio de velocidad de cuadro del código de tiempo en cualquier punto. Esto es útil al diagnosticar problemas con el código de tiempo y dispositivos externos. Esta notificación interrumpirá la reproducción o grabación. Desactivar esta opción evitará cualquier interrupción en la reproducción o grabación.

#### **IMPORTANTE**

Si hay una discrepancia entre la velocidad de cuadro del proyecto en Cubase y el código de tiempo entrante, Cubase todavía puede ser capaz de engancharse al código de tiempo entrante. Si el usuario no es consciente de estas diferencias, puede salir problemas luego en la postproducción.

---

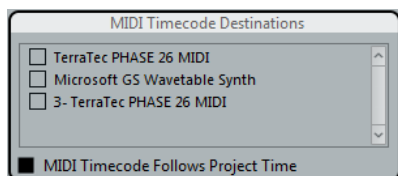
## **Destinos de código de tiempo MIDI**

Cubase puede enviar MTC (código de tiempo MIDI) a cualquier puerto MIDI. Use esta sección para especificar los puertos MIDI a los que se enruta el MTC. Los dispositivos que se pueden anclar al MTC seguirán a la posición de código de tiempo de Cubase.

#### **NOTA**

Algunas interfaces MIDI envían MTC sobre todos los puertos por defecto. Si este es el caso, seleccione solo un puerto del interfaz para MTC.

---

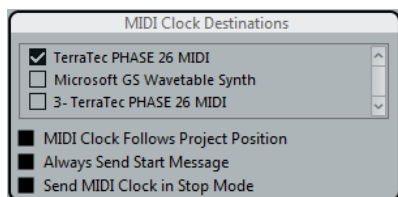


#### **El código de tiempo MIDI sigue el Proyecto**

Active esta opción para asegurarse de que la salida de MTC sigue a la posición de tiempo de Cubase en todo momento, incluyendo los bucles, localización, o saltos mientras reproduce. Si no, el MTC continuará sin cambiar localizaciones en un bucle o punto de salto hasta que se detenga la reproducción.

## **Destinos de reloj MIDI**

Algunos dispositivos MIDI como cajas de ritmos pueden sincronizar su tiempo y localización al reloj MIDI entrante. Seleccione cualquiera de los puertos MIDI por los que quiera sacar reloj MIDI.



### Reloj MIDI sigue la posición del proyecto

Active esta opción para asegurarse de que el dispositivo de reloj MIDI sigue a Cubase al realizar un ciclo, buscar, o saltar mientras reproduce.

#### NOTA

Algunos dispositivos MIDI antiguos pueden no responder bien a estos mensajes de posicionamiento y pueden pasarse algún tiempo sincronizando a la nueva localización.

### Enviar siempre mensaje de inicio

Los comandos de transporte de reloj MIDI incluyen Start, Stop y Continue. Sin embargo, algunos dispositivos MIDI no reconocen el comando Continue. Activando la opción «Enviar siempre mensaje de inicio», puede evitar este problema con dispositivos MIDI específicos.

### Enviar reloj MIDI en modo detener

Active esta opción si está trabajando con un dispositivo que necesite que el reloj MIDI funcione continuamente para así trabajar con arpegiadores y generadores de loops.

## Funcionamiento sincronizado

Una vez haya conectado todos los dispositivos que se sincronizarán, es importante entender cómo trabaja Cubase en modo Sincronía.

- Para activar el modo Sincronía, active **Usar sincronización externa** en el menú de **Transporte**.

## Modo Sincronía

Si activa «Usar sincronización externa» en el menú de transporte, ocurre lo siguiente:

- 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.

## Trabajar con VST System Link

VST System Link es un sistema de red de trabajo para audio digital que le permite disponer de varios ordenadores trabajando conjuntamente en un sistema grande. Contrariamente a las redes convencionales, no requiere tarjetas Ethernet, concentradores o cables CAT-5; sino que usa hardware de audio digital y cables como los que probablemente ya tiene en su estudio.

VST System Link ha sido diseñado para una configuración y operación sencillas, aunque proporciona una flexibilidad enorme y grandes mejoras en el rendimiento al usarlo. Es capaz de enlazar ordenadores en una red de «anillo» (la señal de System Link pasa de una máquina a la siguiente, y eventualmente vuelve a la primera máquina). VST System Link puede enviar su señal



de red a través de cualquier tipo de cable de audio digital, incluyendo S/PDIF, ADAT, TDIF, o AES, mientras que cada ordenador en el sistema esté equipado con una interfaz de audio compatible ASIO.

Enlazar 2 o más ordenadores le proporciona muchas posibilidades:

- Dedicar un ordenador a ejecutar instrumentos VST mientras graba pistas de audio en otro (no en Cubase LE).
- Si necesita montones de pistas de audio, podría simplemente añadir pistas en otro ordenador.
- Podría tener un ordenador funcionando como «rack de efectos virtual», ejecutando solo los efectos de envío que requirieran excesivos recursos de CPU.
- Ya que puede usar VST System Link para conectar diferentes aplicaciones VST System Link en diferentes plataformas, puede tomar ventaja de plug-ins de efectos e instrumentos que sean específicos de determinados programas o plataformas.

## Requisitos

Se requiere el siguiente equipo para que VST System Link funcione correctamente:

- 2 o más ordenadores.  
Pueden ser del mismo tipo o usar diferentes sistemas operativos – no importa. Por ejemplo, puede enlazar un PC basado en Intel con un Apple Macintosh sin problemas.
- Cada ordenador debe tener una tarjeta de audio con controladores ASIO.
- La tarjeta de audio debe tener entradas y salidas digitales.  
Para poder conectar los ordenadores, las conexiones digitales deben ser compatibles, es decir, deben estar disponibles los mismos formatos digitales y tipos de conexión.
- Al menos un cable de audio digital debe estar disponible para cada ordenador en la red.
- Una aplicación huésped VST System Link debe estar instalada en cada ordenador.  
Cualquier aplicación VST System Link se puede conectar a otra.

Además, se recomienda el uso de un conmutador KVM.

## Usar un conmutador KVM

Si quiere configurar una red de ordenadores múltiples, o una pequeña red en un espacio limitado, es una buena idea invertir en un conmutador KVM (Keyboard, Video, Mouse). Con uno de estos dispositivos podrá usar el mismo teclado, pantalla y ratón para controlar cada ordenador en el sistema, y puede intercambiar entre los ordenadores rápidamente. Si decide no seguir este consejo, la red funcionará exactamente igual, ¡pero podría acabar saltando de una máquina a otra mientras trabaja!

## Efectuar conexiones

A partir de aquí asumiremos que está conectando 2 ordenadores. Si tiene más de 2 ordenadores, es mejor que empiece con 2 y luego añada los otros uno a uno cuando el sistema ya funcione – esto hará que sea más fácil resolver los problemas en caso de que tuviera alguno. Para 2 ordenadores, necesitará 2 cables de audio digital, uno en cada dirección:

---

### PROCEDIMIENTO

1. Use el primer cable de audio digital para conectar la salida digital del ordenador 1 con la entrada digital del ordenador 2.
2. Use el otro cable para conectar la salida digital del ordenador 2 con la entrada digital del ordenador 1.

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.

---

## Sincronización

Antes de proceder, tiene que asegurarse de que las señales de reloj en sus tarjetas ASIO se hallan correctamente sincronizadas. Esto es esencial al cablear cualquier tipo de sistema, no solo **VST System Link**.

### IMPORTANTE

Todos los cables de audio digital, por definición, llevan siempre una señal de reloj junto con las señales de audio, así que no tiene que usar una entrada o salida de word clock especial para sincronizar equipos (aunque quizás encuentre que obtiene un sistema de audio ligeramente más estable si lo hace, especialmente al usar múltiples ordenadores).

---

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 **Sistema de audio VST**.
  3. En el menú emergente **Controlador ASIO**, seleccione su controlador de la tarjeta de audio.
  4. En la lista de **Dispositivos**, seleccione su interfaz de sonido.
  5. Haga clic en el botón de **Panel de control**.
  6. Abra también el panel de control ASIO en el otro ordenador.  
Si está usando otra aplicación huésped **VST System Link** en dicho ordenador, compruebe su documentación para más detalles sobre cómo abrir el panel de control ASIO.
  7. Ahora necesita asegurarse de que una tarjeta de audio está configurada como maestro de reloj, y de que todas las demás tarjetas son esclavas de reloj, es decir, deben escuchar la señal de reloj del maestro de reloj.  
El nombre y procedimiento para esto cambia según la tarjeta de audio - consulte la documentación si es preciso. Si usa el hardware Steinberg Nuendo ASIO, todas las tarjetas tienen por defecto el ajuste **AutoSync**. En este caso debe establecer una de las tarjetas (y solo una) a **Maestro** en la sección **Modo de Reloj** del panel de control.
- 

### 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. Compruebe la documentación de su tarjeta de audio para más detalles.

### IMPORTANTE

Es muy importante que solo una de las tarjetas sea la maestra de reloj («clock master»), de otro modo la red no podrá funcionar correctamente. Cuando lo tenga todo configurado, las otras tarjetas en la red tomarán su señal de reloj automáticamente desde dicha tarjeta.

---

La única excepción a este procedimiento es cuando está usando un reloj externo - de un mezclador digital externo o un sincronizador especial de word clock, p. ej. En este caso tiene que dejar todas sus tarjetas ASIO como esclavas de reloj o el modo **AutoSync** y asegurarse de que

cada una de ellas escucha 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).

## VST System Link y la latencia

La definición general de latencia es el tiempo que necesita un sistema para responder a los mensajes que se le mandan. Por ejemplo, si la latencia de su sistema es alta y reproduce instrumentos VST en tiempo real, experimentará un retardo notable entre que pulsa una tecla y oye el sonido del instrumento VST. Hoy en día, la mayoría de las tarjetas de audio compatibles con ASIO son capaces de trabajar a latencias muy bajas. Además, todas las aplicaciones VST están diseñadas para compensar la latencia durante la reproducción, facilitando un temporizado ajustado de la reproducción.

De todos modos, el tiempo de latencia de una red VST System Link es la latencia total de todas las tarjetas del sistema sumadas entre sí. Por consiguiente, es especialmente importante minimizar los tiempos de latencia de cada ordenador en la red.

### IMPORTANTE

La latencia no afecta a la sincronización – siempre permanece perfecta. Pero puede afectar al tiempo que hace falta para mandar y recibir señales MIDI y de audio, o hacer que el sistema responda torpemente.

Para ajustar la latencia de un sistema, debe ajustar el tamaño de la memoria búfer en el panel de control ASIO – cuanto más bajo el tamaño de la memoria búfer, más baja será la latencia. Es mejor mantener latencias suficientemente bajas si su sistema puede soportarlas – sobre 12 ms o menos es generalmente una buena idea.

## Configurar su software

Ha llegado el momento de configurar sus programas. Los procedimientos de abajo describen cómo configurar las cosas en Cubase. Si está usando otro programa en el otro ordenador, vea su documentación.

## Ajustar la frecuencia de muestreo

Los proyectos en ambos programas deben ser configurados para usar la misma frecuencia de muestreo. Seleccione «Configuración de proyecto...» desde el menú Proyecto y asegúrese de que la frecuencia de muestreo es la misma en ambos sistemas.

## Pasar audio digital entre aplicaciones

### PROCEDIMIENTO

1. Cree buses de entrada y salida en ambas aplicaciones y enrútelos a las entradas y salidas digitales.

El número y configuración de los buses dependen de su tarjeta de audio y de sus necesidades. Si tiene un sistema con 8 canales digitales de e/s (por ejemplo, una conexión ADAT), podría crear varios buses mono o estéreo, un bus surround junto con un bus estéreo o cualquier combinación que necesite. Lo importante es que debería tener la misma configuración en ambas aplicaciones - si tiene 4 buses de salida estéreo en el ordenador 1, querrá tener 4 buses de entrada estéreo en el ordenador 2, etc.

2. Haga las operaciones necesarias para que el ordenador 1 reproduzca alguna señal de audio.

Por ejemplo, puede importar un archivo de audio y reproducirlo en modo ciclo.

3. En el Inspector o MixConsole, asegúrese de que el canal que contiene el audio que se está reproduciendo está enrutado a uno de los buses de salida digital.

4. En el ordenador 2, abra MixConsole y busque el bus de entrada digital correspondiente. La señal de audio reproducida debería «aparecer» ahora en el programa del ordenador 2. Debería ver los medidores de nivel del bus de entrada moviéndose.
  5. Invierta el proceso de modo que el ordenador 2 reproduzca y el ordenador 1 «escuche».
- 

#### RESULTADO

Ahora ha verificado que la conexión digital funciona como es debido.

#### NOTA

A partir de este punto en este capítulo, nos referiremos a los buses conectados a las entradas y salidas digitales como los «buses de VST System Link».

---

## Ajustes para la tarjeta de audio

Cuando intercambia datos de VST System Link entre ordenadores, es importante que la información digital no cambie en modo alguno entre los programas. Por tanto, debería abrir el panel de control (o una aplicación adicional similar) de su tarjeta de audio y asegurarse de que se cumplen las siguientes condiciones:

- Si hay «ajustes de formato» adicionales para los puertos digitales que usa con los datos de VST System Link, asegúrese de que se encuentran desactivados.  
Por ejemplo, si está usando una conexión S/PDIF para VST System Link, asegúrese de que «Formato profesional», Emphasis y Dithering se encuentran desactivados.
- Si su tarjeta de audio tiene una aplicación de mezclador que le permite ajustar los niveles de las entradas y salidas digitales, asegúrese de que dicho mezclador se encuentra desactivado o que los niveles de los canales de VST System Link están ajustados a  $\pm 0$  dB.
- De modo similar, asegúrese de que ningún tipo de DSP (panoramizado, efectos, etc.) se aplica a la señal de VST System Link.

## Notas para los usuarios de Hammerfall DSP

Si está usando una tarjeta de audio RME Audio Hammerfall DSP, la función Totalmix permite enrutado de señales extremadamente complejo y también la mezcla desde dentro de la tarjeta de audio. Esto puede conducir, en algunos casos, a «bucles de señal» en cuyo caso VST System Link no funcionará. Si desea asegurarse completamente de que esto no será fuente de problemas, seleccione el preset por defecto o «plain» para la función Totalmix.

## Activar VST System Link

Antes de proceder, deberá asegurarse de que **VST System Link** está configurado como fuente de código de tiempo en el diálogo **Configuración de sincronización del proyecto** y que las opciones de sincronía deseadas están activadas.

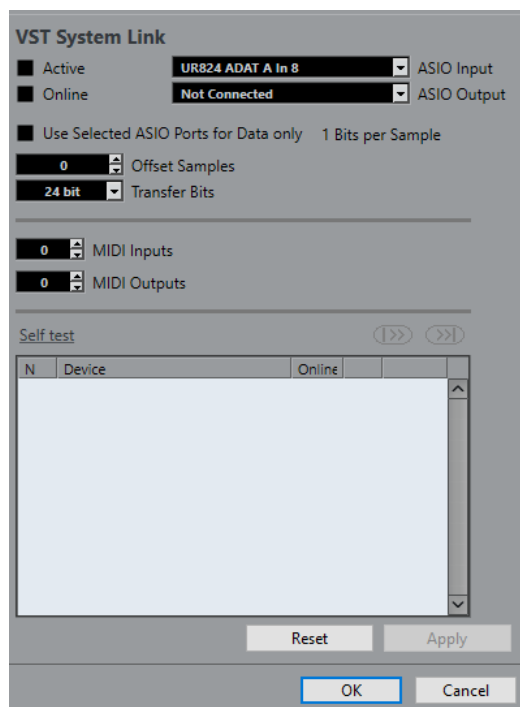
Después de configurar las entradas y las salidas, ahora debería definir qué entrada/salida llevará la información de **VST System Link** propiamente dicha.

La señal de la red **VST System Link** es transportada solo sobre un bit de un canal. Esto significa que si tiene un sistema basado en ADAT que normalmente lleva 8 canales de audio a 24 bits, cuando haya activado **VST System Link** dispondrá de 7 canales de audio de 24 bits y de un canal de audio de 23 bits (el bit menos significativo de este último canal será usado para las conexiones de red). En la práctica esto no supone ninguna diferencia audible en lo que respecta a calidad de sonido, ya que todavía dispone de aproximadamente 138 dB de margen dinámico en este canal.

Para efectuar la configuración, abra el panel **VST System Link**:

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Estudio > Configuración de estudio**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **VST System Link**.  
Los ajustes de **VST System Link** se muestran a la derecha de la lista de **Dispositivos**.



3. Use los menús emergentes **Entrada ASIO** y **Salida ASIO** para definir qué canal es el canal de red.
4. Active la casilla de verificación **Activo** en la parte superior izquierda del panel.
5. Repita los pasos de arriba para cada ordenador en la red.

---

#### RESULTADO

A medida que los ordenadores se vayan activando debería ver los indicadores de enviando y recibiendo en cada uno de ellos, y el nombre de cada ordenador también debería aparecer en la lista, en la parte de abajo del panel. A cada ordenador se le asigna un número aleatorio – no se preocupe por ello, solo es para que la red los reconozca internamente.

- Puede hacer doble clic sobre el nombre en negrita (que es el nombre del ordenador con el que está trabajando) y ajustarlo a cualquier otro nombre que desee.  
Este nombre aparecerá en la ventana **VST System Link** de todos los ordenadores de la red.

#### NOTA

Si no ve el nombre de cada ordenador apareciendo después de activarlo, necesita comprobar sus ajustes. Repita el procedimiento anterior y asegúrese de que todas las tarjetas ASIO están escuchando las señales de reloj digital correctamente, y que cada ordenador tiene las entradas y salidas correctas asignadas en la red **VST System Link**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de código de tiempo](#) en la página 598

## Poner la red en línea

Después del nombre de cada ordenador puede observar si está en línea o no. Cuando un ordenador está en línea, recibirá señales de reloj y código de tiempo, y su aplicación de secuenciado puede ser iniciada y detenida por control remoto. Si está fuera de línea, solo puede ser iniciada desde su teclado - y es efectivamente una máquina independiente, aunque todavía está en la red.

### NOTA

Tenga en cuenta que cualquier ordenador puede controlar a cualquiera de los demás - VST System Link es una red entre pares y no hay un ordenador «maestro» absoluto.

---

Para poner todos los ordenadores en línea, proceda así:

---

### PROCEDIMIENTO

1. En todos los ordenadores, active la casilla de verificación En línea en la página VST System Link.
  2. Empiece la reproducción en un ordenador para comprobar que el sistema está funcionando - todos los ordenadores deberían iniciar la reproducción casi instantáneamente y perfectamente sincronizados, con precisión de muestra.
    - El ajuste de Desplazar muestras le permite especificar si un ordenador reproduce ligeramente adelantado o atrasado respecto al resto.  
Normalmente no es necesario, pero ocasionalmente con algún hardware podría encontrar que el enganche tiene lugar con una diferencia de unas pocas muestras. De momento, déjelo como está - probablemente será como funcionará mejor.
    - El ajuste de bits de transferencia le permite especificar si desea transferir 16 ó 24 bits. Esto le permite usar tarjetas de audio más antiguas que no soportan transferencias de 24 bits.
- 

### RESULTADO

VST System Link envía y entiende todos los comandos de transporte (tales como reproducir, detener, avance rápido, rebobinar, etc.). Esto le permite controlar toda la red desde un ordenador. Si salta hasta un punto de localizador en una máquina, todas las otras máquinas también saltarán instantáneamente a dicho punto de localizador.

### IMPORTANTE

Asegúrese de que todos los ordenadores tienen sus tempos ajustados al mismo valor, o de otro modo su sincronización se verá seriamente perjudicada.

---

## Arrastrar a través de VST System Link

Puede arrastrar (scrub) en un ordenador y que el video y audio también lo hagan en otro ordenador. Sin embargo, la reproducción en sistemas enlazados puede no tener la sincronía perfecta mientras arrastra y hay otras restricciones que debería tener en mente cuando arrastra en VST System Link:

- Use un controlador remoto para arrastrar.
- 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.

## Usar MIDI

Igual que proporciona transporte y control de sincronía, VST System Link también proporciona 16 puertos MIDI, cada uno con 16 canales.

### PROCEDIMIENTO

1. Use los campos de valores de Entradas MIDI y Salidas MIDI para especificar el número de puertos MIDI que necesita.  
El valor por defecto es 0 MIDI In y 0 MIDI Out.
2. En la ventana de proyecto, cree una pista MIDI y abra el Inspector (sección superior).
3. Si ahora abre el menú emergente de Enrutado de entrada o salida, encontrará añadidos a la lista de Entradas o Salidas MIDI los puertos System Link especificados.



Esto le permite enrutar pistas MIDI a instrumentos VST que se ejecutan en otro ordenador.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ejemplos de aplicación](#) en la página 609

## El ajuste «Usar los puertos ASIO seleccionados solo para datos»

Si está mandando grandes cantidades de datos MIDI simultáneamente, hay una pequeña posibilidad de que pueda quedarse sin ancho de banda en su red **VST System Link**. Se manifestará en notas mal colocadas o errores en el tiempo.

Si esto pasa, puede dedicar más ancho de banda al MIDI activando **Usar los puertos ASIO seleccionados solo para datos** en la página **VST System Link** del diálogo **Configuración de estudio**. Cuando esté activado, la información de **VST System Link** se enviará sobre el canal entero en vez de solo sobre un bit, más que suficiente ancho de banda para todo el MIDI que jamás podría querer usar. El aspecto negativo es que ya no podrá usar este canal ASIO para la transferencia de audio (¡no lo conecte a un altavoz!), por tanto quedándose con solo 7 canales de audio en nuestro ejemplo con un cable ADAT. Dependiendo de cuál sea su método de trabajo, se trataría de un compromiso razonable.

## Escuchar el audio de la red

Si está usando una mesa de mezclas externa, escuchar su señal de audio realmente no supone ningún problema – tan solo conecte las salidas de cada ordenador en los canales deseados de la

mesa de mezclas externa, comience la reproducción en uno de los ordenadores, y ya está listo para empezar.

De todos modos, mucha gente prefiere mezclar internamente dentro del ordenador y usar solo la mesa de mezclas para la monitorización (o incluso ni tan siquiera usan un mezclador externo). En este caso necesitará seleccionar un ordenador para que sea su «ordenador principal de mezcla» y enviar el audio desde los demás ordenadores a este.

En el siguiente ejemplo, asumiremos que está usando 2 ordenadores, siendo el ordenador 1 su ordenador de mezcla principal y el ordenador 2 sobre el que se ejecutan 2 pistas de audio estéreo adicionales, una pista de canal FX con un plug-in de reverb y un plug-in de instrumento VST con salidas estéreo.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Configure todo de modo que pueda escuchar la señal de audio procedente del ordenador 1.  
En otras palabras, necesita un conjunto de salidas sin usar, tal como una salida estéreo analógica, conectadas a su equipo de monitorización.
2. En el ordenador 2, enrute cada una de las 2 pistas de audio a un bus de salida independiente.  
Éstos deberían ser buses conectados a las salidas digitales - llámémosles Bus 1 y 2.
3. Enrute la pista del canal FX a otro bus de VST System Link (Bus 3).
4. Enrute el canal del instrumento VST a otro bus (Bus 4).
5. Vuelva al ordenador 1 e introduzca los correspondientes 4 buses de entrada VST System Link.  
Si inicia la reproducción en el ordenador 2, la señal de 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 inicia ahora la reproducción, la señal de audio del ordenador 2 será enviada «en directo» a las nuevas pistas en el ordenador 1, permitiéndole oírlas junto con cualquier pista que reproduzca en el ordenador 1.

## Añadir más pistas

¿Qué ocurre si tiene más pistas de audio que buses VST System Link (salidas físicas)? Solamente tiene que usar el mezclador del ordenador 2 como un submezclador: 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.

---



## Mezcla interna y latencia

Un problema al mezclar dentro del ordenador es el asunto de la latencia mencionado anteriormente. El motor VST siempre compensa las latencias de grabación, pero si está monitorizando a través del ordenador 1 oírás un retardo en el procesado al escuchar las señales procedentes de los otros ordenadores (¡no es su grabación!). Si su tarjeta de audio en el ordenador 1 soporta ASIO Direct Monitoring debería activarla. Puede encontrar el ajuste en el panel de dispositivo Sistema de audio VST de su hardware. La mayor parte de las tarjetas ASIO modernas soportan esta función. Si la suya no lo hace, quizás quiera cambiar el valor de Desplazar muestras en la página VST System Link para compensar cualquier problema de latencia.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Monitorización directa ASIO](#) en la página 175

## Configurar una red mayor

Configurar una red mayor no es mucho más complicado que una red de 2 ordenadores. Lo principal a tener en cuenta es que VST System Link es un sistema en modo margarita («daisy chain»). En otras palabras, 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 siguiendo la cadena. La salida del último ordenador en la cadena siempre debe regresar a la entrada del ordenador 1, para completar el anillo.

Una vez lo haya hecho, la transmisión de toda la información de transporte, sincronía, y MIDI a toda la red se gestionará de manera bastante automática. De todos modos, donde podría existir alguna confusión es en la transmisión de señales de audio de vuelta al ordenador de mezcla central.

Si dispone de montones de entradas y salidas en sus tarjetas ASIO no tiene porqué enviar audio a través de la cadena en absoluto, sino que puede transmitirla directamente al ordenador de mezcla final a través de una o varias de sus entradas físicas. Por ejemplo, si tiene una tarjeta Nuendo Digiset o una 9652 en el ordenador 1, podría usar el cable ADAT 1 para la red, el cable ADAT 2 como entrada de audio directa desde el ordenador 2, y el cable ADAT 3 como entrada directa de audio desde el ordenador 3.

También puede transmitir audio a través del sistema en anillo si no tiene suficientes entradas y salidas físicas para la transmisión directa de audio. Por ejemplo, en un escenario con 4 ordenadores podría enviar audio desde el ordenador 2 hasta un canal del mezclador del ordenador 3, desde ahí hasta un canal del mezclador del ordenador 4 y desde ahí de vuelta al mezclador maestro del ordenador 1. Esto puede ser ciertamente difícil de configurar, ya que para redes complejas se recomienda usar tarjetas ASIO con por lo menos 3 E/S digitales individuales.

## Ejemplos de aplicación

### Usar un ordenador para instrumentos VST (no en Cubase LE)

En este ejemplo, un ordenador será usado como máquina de grabación y reproducción principal, y el otro como un rack de sintetizadores virtual.

---

#### 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 de Instrumentos VST y asigne un instrumento a la primera ranura en el 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, éste 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 en 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 ajustada que cualquier interfaz MIDI jamás inventado!

## Crear un rack de efectos virtuales

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 virtual».

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el ordenador 2 (la máquina que usará como rack de efectos), añada una nueva pista de audio estéreo.  
No puede usar una pista de canal FX en este caso, ya que la pista debe tener una entrada de audio.
  2. Añada el efecto deseado como un efecto de inserción en la pista.  
Digamos que añade un plug-in de reverb de alta calidad.
  3. En el Inspector, seleccione uno de los buses VST System Link como entrada para la pista de audio.  
Es mejor usar un bus de VST System Link separado, el cual solo será usado para este propósito.
  4. Enrute el canal al bus de salida deseado.  
Si está usando el ordenador 1 como su ordenador de mezcla principal, éste sería uno de los buses de salida VST System Link, conectado 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. Haga aparecer el envío de efectos de la pista, en el Inspector o en MixConsole.
  8. Abra el menú emergente «Enrutado Env.» para uno de los envíos, y seleccione el bus VST System Link asignado a la reverberación en el paso 3.
  9. Use el deslizador 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 virtual de efectos». El número de efectos disponible de este modo solo estará limitado por el número de puertos usados en la conexión VST System Link (y, por supuesto, por el rendimiento del ordenador 2, pero dado que no tendrá que gestionar ninguna grabación ni reproducción, debería poder cargarlo con bastantes efectos).

## Obtener pistas de audio adicionales

Todos los ordenadores en una red VST System Link se encuentran «enganchados» con precisión de muestra. Por consiguiente, si observa que el disco duro de un ordenador no es lo suficientemente rápido como para cargar con todas las pistas de audio que necesita, puede grabar nuevas pistas en uno de los otros ordenadores. Esto crearía un «sistema RAID virtual», con varios discos operando simultáneamente. Todas las pistas permanecerán enganchadas de forma tan precisa como si provinieran de la misma máquina. ¡Esto significa que dispone efectivamente de una cantidad de pistas ilimitada! ¿Necesita cien pistas más? Basta que añada otro ordenador.

## Reproducción de video dedicada

La reproducción de video de alta resolución puede ser muy pesada para la CPU de su sistema. Si dedica un ordenador para la reproducción de video mediante System Link, se liberarán muchos recursos y estar disponibles para procesos de audio y MIDI. Ya que todos los comandos de transporte responderán en los ordenadores con VST System Link, arrastrar (scrubbing) el video es posible incluso cuando viene de otro ordenador.

# 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 Cubase, extraer el audio de un archivo de video y editar su música en el video.

## 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 612

## 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

[Configuración del reproductor de video](#) en la página 616

## 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 67

## 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 desde 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 desde 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 358

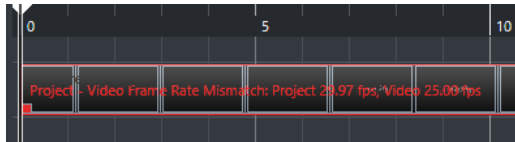
[Extraer audio de video](#) en la página 618

## Adoptar la velocidad de cuadro

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 de 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 615

## 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**, haga clic derecho en el evento de video y seleccione **Medios > Generar caché de miniaturas**.

#### NOTA

Solo se puede actualizar un archivo de caché de miniaturas ya existente 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.

---

## Configuración del 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:

### 1 Dispositivo

Lista los dispositivos de salida de video que están disponibles en su sistema.

### 2 Formato

Le permite seleccionar un formato de salida.

### NOTA

El dispositivo **Ventana sobre la pantalla** solo soporta un formato fijo.

---

### 3 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.

### 4 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 613

## 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.

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.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pool](#) en la página 358

## Extraer audio de video

Puede extraer el flujo de audio de un archivo de video al importar. Cubase soporta archivos de video con audio en mono y estéreo, y configuraciones de canales con hasta 48 canales.

Para extraer el audio de un archivo de video, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **Archivo > Importar > Archivo de video** y active **Extraer audio desde video** en el diálogo.
- Seleccione **Medios > Extraer audio de archivo de video** y seleccione el archivo de video en el diálogo de archivos.
- 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**.

Aparece un diálogo que le permite seleccionar diferentes opciones de importación.

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

[Opciones de importación de archivos de audio](#) en la página 188

[Importar archivos de video](#) en la página 614

# 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 mostrará 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, si la compara a 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 622

## 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

---

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 622

### Cierre de la sesión ReWire

Cuando ha terminado, necesita cerrar las aplicaciones en un orden especial.

---

PROCEDIMIENTO

1. Primero cierre la aplicación sintetizadora.
  2. Luego cierre Cubase.
- 

### Ejecutar ambos programas sin usar ReWire

No se nos ocurre ningún escenario donde pueda necesitar arrancar Cubase y otra aplicación sintetizadora de forma simultánea en el mismo ordenador sin usar ReWire, pero se puede.

---

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 620

## Usar los controles de transporte y de tempo

#### IMPORTANTE

Esto solamente es relevante si la aplicación sintetizadora posee alguna clase de 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 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 desactivará automáticamente la pista de tempo de Cubase.

---

## Cómo se gestionan los canales ReWire

Cuando active 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 hacia un archivo en su disco duro con la función Exportar mezcla de audio.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Mezclar a archivos de audio](#) en la página 581

## 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 Salidas MIDI 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.



Las salidas MIDI para una canción de Reason. Aquí, cada salida va directamente a un dispositivo del rack de Reason.

- 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

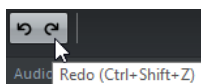
ReWire trabaja bien con controladores ASIO. Usando el sistema de buses de Cubase puede enrutar sonidos desde la aplicación sintetizadora hasta varias salidas de una tarjeta de audio compatible con ASIO.



# Comandos de teclado

Los comandos de teclado están asignados a la mayoría de menús principales y de funciones de Cubase. Se almacenan como preferencias de Cubase globales 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 entre distintos sistemas, por ejemplo. Los ajustes se guardarán como archivo XML en el disco duro.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets de comandos de teclado](#) en la página 626

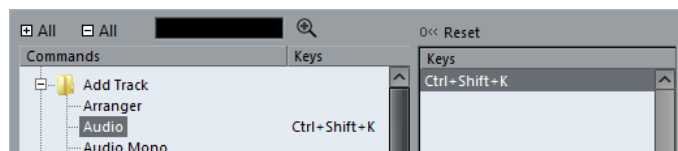
## Añadir comandos de teclado

Puede añadir comandos de teclado en el diálogo de **Comandos de teclado**.

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > 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 sección de **Combinación de teclas** situada a la derecha.



3. Haga clic en el campo **Teclée 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 reemplazará el comando de teclado previamente definido.

---

## Buscar comandos de teclado

Puede buscar comandos de teclado. Esto es útil si quiere saber qué comando de teclado está asignado a cierta función en Cubase.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > 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 **Archivo > 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 sección de **Combinación de teclas** y haga clic en el botón **Suprimir**.
  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 los comandos de teclado a su gusto.

PROCEDIMIENTO

1. En la sección **Preset**, haga clic en **Guardar**.
  2. Introduzca un nombre para el 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.

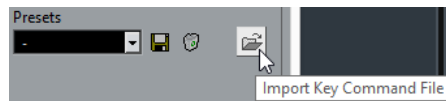
## Importar ajustes de comandos de teclado

Puede importar ajustes de comandos de teclado que haya guardado con una versión anterior del programa.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > 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

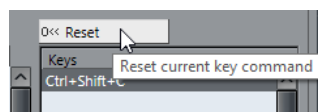
Puede guardar el archivo importado como preset.

## Reinicializar comandos de teclado

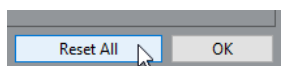
---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > 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.

---

## Los comandos de teclado por defecto

Los comandos de teclado por defecto se organizan en categorías.

#### NOTA

Cuando se muestra el **Teclado en pantalla**, los comandos de teclado habituales 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 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
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
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

Opción	Comando de teclado
Invertir	Alt-F
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
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

Opción	Comando de teclado
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

Opción	Comando de teclado
Abrir/Cerrar inspector de atributos	Ctrl-Alt-Num6
Abrir/Cerrar favoritos	Ctrl-Alt-Num8
Abrir/Cerrar explorador de archivos	Ctrl-Alt-Num4
Abrir/Cerrar filtros	Ctrl-Alt-Num5
Abrir/Cerrar preescucha	Ctrl-Alt-Num2
Preescucha de ciclo act./desact.	Mayús-Num /
Empezar preescucha	Mayús-Intro
Parar preescucha	Mayús-Num 0
Buscar MediaBay	Mayús-F5

## Categoría MIDI

Opción	Comando de teclado
Mostrar/Ocultar carriles de controlador	Alt-L

## Categoría Navegar

Opción	Comando de teclado
Añadir Abajo: Expandir/deshacer selección en la ventana de proyecto de abajo/Mover eventos seleccionados 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



Opción	Comando de teclado
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
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 derecha
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 la Pool	Ctrl/Cmd-P
Abrir la pista de tempo	Ctrl/Cmd-T
Eliminar pistas seleccionadas	Mayús-Supr
Configuración	Mayús-S

## Categoría Cuantizar

Opción	Comando de teclado
Cuantizar	Q

## Categoría Ajuste 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
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 metrónomo	C
Activar punch in	I
Activar punch out	O
Ciclo	Num /
Introducir localizador izquierdo	Mayús-L
Introducir posición del cursor del proyecto	Mayús-P
Introducir localizador derecho	Mayús-R
Introducir tempo	Mayús-T
Introducir tipo de compás	Mayús-C

Opción	Comando de teclado
Intercambiar formato de tiempo	.
Avance rápido	Mayús-Num +
Rebobinar rápido	Mayús-Num -
Avanzar	Num +
Ir al localizador izquierdo	Num 1
Ir al inicio del proyecto	Num . o Num , o Num ;
Ir al localizador derecho	Num 2
Insertar marcador (solo Windows)	Insert
Ir al evento siguiente	N
Ir al hitpoint siguiente	Alt-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
Reproducir selección en bucle	Alt-P
Empujar cursor hacia la izquierda	Ctrl/Cmd-Num -
Empujar cursor 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 -

Opción	Comando de teclado
Establecer localizador izquierdo a posición del cursor del proyecto	Ctrl/Cmd-Num 1
Establecer localizadores a rango de selección	P
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 9 o Ctrl/Cmd- 3 a 9
Establecer localizador derecho a posición del cursor del proyecto	Ctrl/Cmd-Num 2
Iniciar	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 9 o Mayús-3 a 9
Usar sincronización externa	Alt-Mayús-T
Usar pista de tempo	T

## 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; Ctrl/Cmd-Alt-B
Mostrar/Ocultar zona de transporte	Ctrl/Cmd-Alt-T
Mostrar pestaña anterior	Ctrl/Cmd-Alt-Flecha izquierda
Mostrar pestaña siguiente	Ctrl/Cmd-Alt-Flecha derecha

Opción	Comando de teclado
Mostrar página anterior	Ctrl/Cmd-Alt-Flecha arriba; Re Pág
Mostrar página siguiente	Ctrl/Cmd-Alt-Flecha abajo; 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
Ajustes de la ventana	Mayús-F3
Ver disposición de la ventana	Mayús-F2

## Categoría Zoom

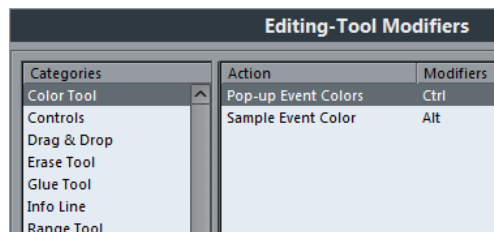
Opción	Comando de teclado
Alejar al máximo	Mayús-F
Acercar zoom	H
Ampliar zoom en las pistas	Ctrl/Cmd-Flecha abajo
Ampliar zoom vertical	Mayús-H
Alejar zoom	G
Reducir zoom en las pistas	Ctrl/Cmd-Flecha arriba
Reducir zoom vertical	Mayús-G
Zoom en el evento	Mayús-E
Zoom a la selección	Alt-S
Ampliar zoom exclusivo a pistas	Ctrl/Cmd-Alt-Flecha abajo

## 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 dejará 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, personalizar los colores y guardar ajustes del programa como perfiles.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Usar las opciones de configuración](#) en la página 640

[Personalizar los colores de los medidores](#) en la página 642

[Personalizar los colores de la interfaz de usuario](#) en la página 643

[Colorear pistas, partes o eventos manualmente](#) en la página 643

## Usar las 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.

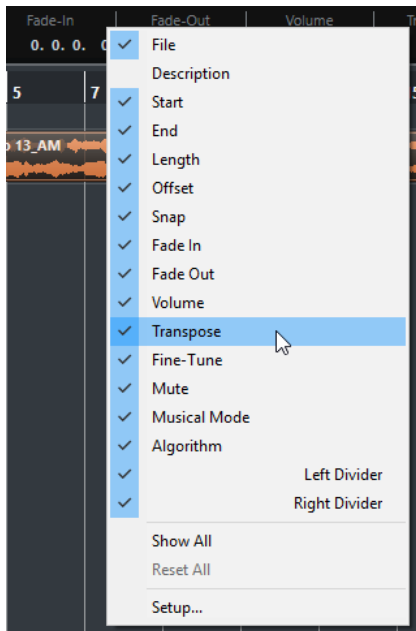
---

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.



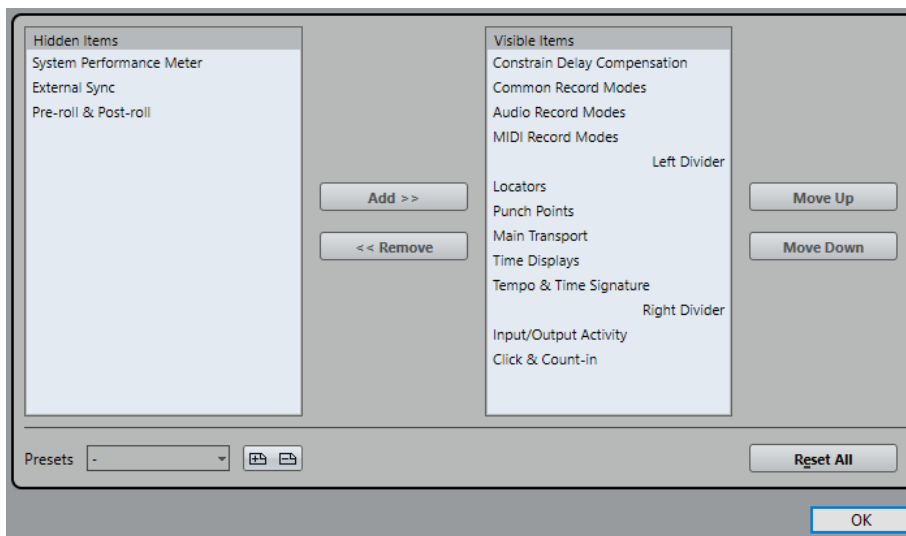


El menú contextual de configuración de la línea de información

## Diálogos de configuración

Los diálogos de configuración le permiten 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**.



La sección de la izquierda del diálogo muestra los elementos visibles, la sección de la derecha los elementos ocultos.

- Para cambiar el estado actual de visualización (visible/oculto) de un elemento, selecciónelo y use los botones de flecha del centro del diálogo para moverlo hasta la otra sección.
- Para reordenar la lista de elementos, seleccione un elemento de la lista de **Elementos visibles** y haga clic en **Hacia arriba** o **Hacia abajo**.
- Para nombrar la configuración actual y guardarla como preset, haga clic en **Guardar**, en la sección **Presets**.

- Para eliminar un preset, selecciónelo en el menú emergente de presets y haga clic en **Suprimir**, en la sección de **Presets**.
- Para volver a la disposición estándar, abra el menú contextual de configuración y seleccione **Inicializar todo**.

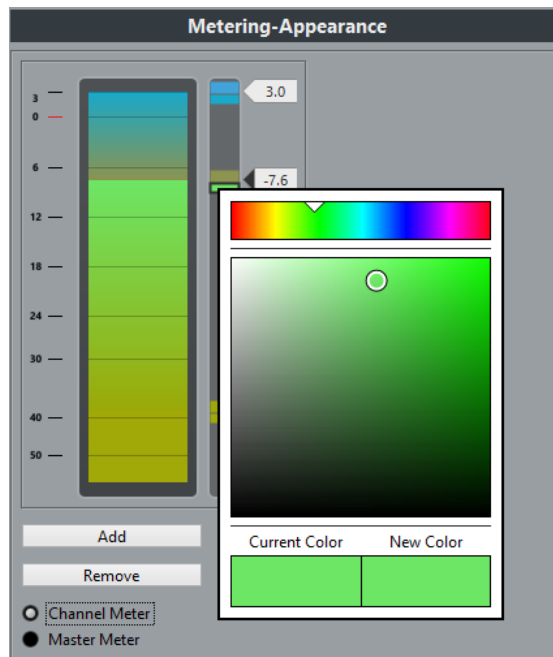
## Personalizar los colores de los medidores

Puede personalizar los colores de los medidores de Cubase. Esto le ayuda 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:
  - Haga clic en **Medidor de canal** para hacer ajustes al medidor de canal.
  - Haga clic en **Medidor maestro** para hacer ajustes al medidor maestro.
3. Haga uno de lo siguiente:
  - Haga doble clic en una posición de nivel a la derecha del medidor de escala e introduzca el valor del nivel (dB) para especificar el nivel de un cambio de color. 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.

### NOTA

Puede añadir manecillas de posición de nivel haciendo clic en el botón **Añadir**. Las manecillas nuevas siempre se añaden arriba del medidor. Puede eliminar una manecilla de posición de nivel seleccionada haciendo clic en el botón **Eliminar**.

---

4. Haga clic en la parte superior o inferior de una manecilla para que se muestre un cuadro y, en el selector de colores, seleccione un color.

5. Haga clic en **Aceptar**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel de selector de colores](#) en la página 643

## 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 el panel de selector de color para seleccionar un nuevo color.
- 

#### RESULTADO

El esquema de colores se aplica al instante.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel de selector de colores](#) en la página 643

## Panel de selector de colores

### Selector de colores

Le permite seleccionar un color.

### Menú contextual

Le permite copiar, pegar o restablecer colores.

### Color actual/Nuevo color

Muestra el color actual y el color nuevo.

### Tonalidad/Saturación/Brillo

Le permite editar los colores numéricamente.

### Aceptar

Confirma los cambios de colores.

#### NOTA

Debe reiniciar la aplicación para que algunos cambios tengan efecto.

---

## Colorear pistas, partes o eventos manualmente

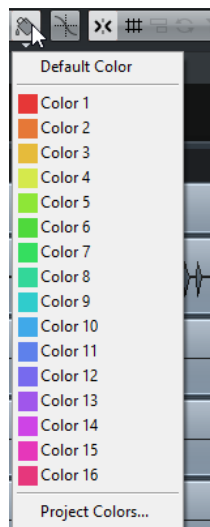
Puede aplicar colores a pistas y eventos/partes individualmente para una visión general más fácil en la ventana de **Proyecto**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, haga algo de lo siguiente:
  - Para cambiar el color de un evento o parte, selecciónelo.

- Para cambiar el color de una pista, selecciónela y anule la selección de todos sus eventos o partes.
2. En la barra de herramientas, seleccione la herramienta **Color**, haga clic de nuevo, y seleccione un color en el menú emergente.



---

#### RESULTADO

Si aplica un color a una pista, los eventos y partes correspondientes se muestran en el mismo color.

#### NOTA

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

---

## Restablecer el color por defecto de una pista

Puede restablecer el color de una pista, parte o evento al color por defecto.

---

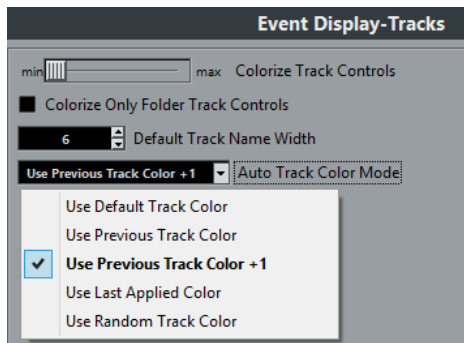
#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **Proyecto**, seleccione la pista, el evento o la parte que quiera restablecer al color por defecto.
  2. En la barra de herramientas, seleccione la herramienta de **Color**, haga clic de nuevo, y seleccione **Color por defecto** en el menú emergente.
- 

## Modo de asignación automática de colores

El **Modo de asignación automática de colores** le ofrece varias opciones para asignar automáticamente colores a las pistas que se añaden al proyecto.

- Para cambiar el **Modo de asignación automática de colores**, en el diálogo de **Preferencias**, seleccione **Visualización de eventos > Pistas**.



Están disponibles las siguientes opciones:

#### Usar color de pista por defecto

Se asignará el color por defecto (gris).

#### Usar color anterior

Analiza el color de la última pista seleccionada y usa el mismo color para la nueva pista.

#### Usar color anterior +1

Analiza el color de la pista seleccionada y usa el color que viene a continuación en la paleta de colores para la nueva pista.

#### Usar último color aplicado

Usa el color que está seleccionado en el menú emergente **Seleccionar colores**.

#### Usar color de pista al azar

Usa la paleta de colores como base para asignar colores a pistas aleatoriamente.

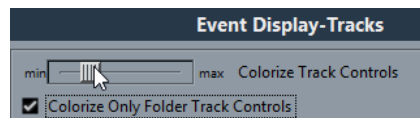
## Colorear controles de pista

Puede aplicar el color de pista a los controles de pista. Por defecto, solo se colorea la parte izquierda de la pista en la lista de pistas.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **Visualización de eventos > Pistas**.
2. Arrastre el deslizador **Colorear controles de pista** hacia la derecha.



3. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, seleccione la **Herramienta de color** y haga clic de nuevo para seleccionar un color.

---

### RESULTADO

Se colorean los controles de pista.

## Colorear solo los controles de pistas de carpeta

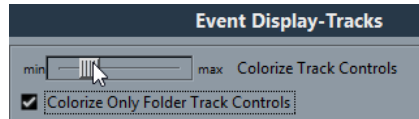
Puede restringir el efecto de la función **Colorear controles de pista** a pistas de carpeta solamente. Esto es útil en proyectos con un gran número de pistas y pistas de carpeta.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo de **Preferencias**, seleccione **Visualización de eventos > Pistas**.

2. Arrastre el deslizador **Colorear controles de pista** hacia la derecha.



3. Active **Colorear solo los controles de pistas de carpeta**.
  4. Haga clic en **Aceptar**.
  5. En la lista de pistas, seleccione la pista de carpeta que quiera colorear.
  6. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, seleccione la **Herramienta de color** y haga clic de nuevo para seleccionar un color.
- 

#### RESULTADO

Solo se colorean los controles de pistas de carpeta.

## Diálogo Colores de proyecto

El diálogo **Colores de proyecto** le permite configurar un conjunto diferente de colores para las pistas, eventos o partes.

- Para abrir el diálogo **Colores de proyecto**, seleccione la herramienta de **Color** en la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**. Haga clic de nuevo para abrir un menú emergente y seleccione **Colores de proyecto**.



#### Campos de color

Haga clic en un campo para abrir una lámina de selección de color que le permite especificar un nuevo color.

Están disponibles las siguientes opciones en el menú emergente **Opciones**:

#### Añadir color nuevo

Añade un nuevo botón de color a la parte inferior de la lista.

#### Insertar color antes de la selección

Añade un nuevo botón de color encima del botón de color seleccionado.

**Eliminar color seleccionado**

Elimina el color seleccionado.

**Restablecer color seleccionado**

Restablece el color seleccionado a los ajustes de fábrica.

**Incrementar/Reducir intensidad de todos los colores**

Aumenta o reduce la intensidad de todos los colores.

**Incrementar/Reducir brillo de todos los colores**

Aumenta o reduce el brillo de todos los colores.

**Guardar conjunto actual como valores por defecto**

Guarda el conjunto actual de colores como por defecto.

**Cargar valores por defecto al conjunto actual**

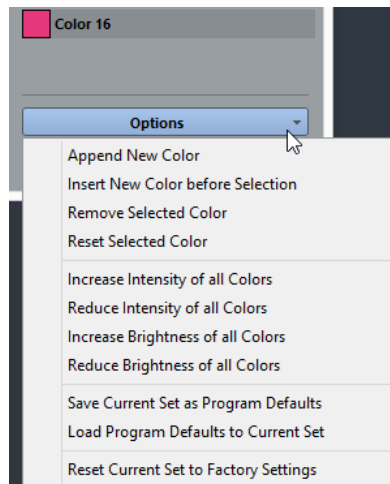
Aplica el conjunto por defecto de colores.

**Reinicializar conjunto actual a ajustes de fábrica**

Vuelve a la paleta de colores por defecto.

## Añadir y editar colores individuales

Puede usar el menú Opciones, en el diálogo Colores de proyecto, para personalizar por completo la paleta de colores.



Están disponibles las siguientes opciones:

**Añadir color nuevo**

Esto añade un nuevo botón de color en la parte de abajo de la lista de colores. Para definir un color, haga clic en el botón de color, y en la lámina de selección de colores que se abre, defina un color.

**Insertar color antes de la selección**

Esto añade un nuevo botón de color encima del botón de color seleccionado. Para definir un color, haga clic en el botón de color, y en la lámina de selección de colores que se abre, defina un color.

**Eliminar color seleccionado**

Esto elimina el color seleccionado.

**Restablecer color seleccionado**

Esto restablece el color seleccionado.

**Incrementar intensidad de todos los colores**

Esto aumenta la intensidad de todos los colores.

**Reducir intensidad de todos los colores**

Esto reduce la intensidad de todos los colores.

**Incrementar brillo de todos los colores**

Esto aumenta el brillo de todos los colores.

**Reducir brillo de todos los colores**

Esto reduce el brillo de todos los colores.

**Guardar conjunto actual como valores por defecto**

Esto guarda el conjunto actual como por defecto.

**Cargar valores por defecto al conjunto actual**

Esto aplica el conjunto actual.

**Reinicializar conjunto actual a ajustes de fábrica**

Esto vuelve a la paleta de colores estándar de Cubase.

## ¿Dónde se guardan los ajustes?

Hay un gran número de formas en las que puede personalizar Cubase. Mientras que algunos ajustes que realiza se guardan con cada proyecto, otros se guardan en archivos de preferencias aparte.

Si necesita transferir sus proyectos a otro ordenador de otro estudio, por ejemplo, puede llevarse todos sus ajustes copiando los archivos de preferencias que necesite e instalándolos en el otro ordenador.

### NOTA

¡Es una buena idea hacer una copia de seguridad de sus archivos de preferencias una vez que lo haya configurado todo a su gusto! De esta manera, si otro usuario de Cubase quiere usar sus ajustes personales mientras trabaja en su ordenador, después usted podrá restaurar sus propias preferencias.

- En Windows, los archivos de preferencias se guardan en la siguiente ubicación: «\Users \<nombre del usuario>\AppData\Roaming\Steinberg\<nombre del programa>\».  
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 podría experimentar un comportamiento extraño del programa que puede ser debido a ajustes de preferencias inconsistentes. En tal caso, debería guardar su proyecto y arrancar de nuevo Cubase. Puede desactivar o eliminar los ajustes de preferencias actuales, y cargar los ajustes por defecto en su lugar.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Salga de Cubase.
  2. Arranque Cubase, y cuando aparezca la pantalla de bienvenida, mantenga pulsado **Mayús-Ctrl/Cmd-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 654

# 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 EQ 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)

Otro 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 fragmentos, mayor 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 de los efectos y MixConsole en 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 de controlador que se abre.
    - macOS: Ajuste el tamaño del búfer en el diálogo **CoreAudio Device Settings**.
- 

### Multiproceso

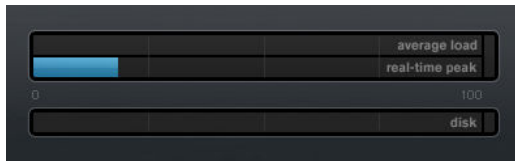
El multiproceso distribuye la carga de procesamiento por igual entre todas las CPUs disponibles, permitiendo a Cubase hacer un uso total del poder combinado de los varios procesadores.

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 real 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, oirá el cambio de parámetro con un ligero retraso. La latencia ASIO-Guard, en contraste con la latencia de la tarjeta de sonido, es independiente de la entrada.

#### Restricciones

ASIO-Guard no se puede usar para:

- Señales que dependan 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 canal MIDI o de un 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.

## 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 **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.
-

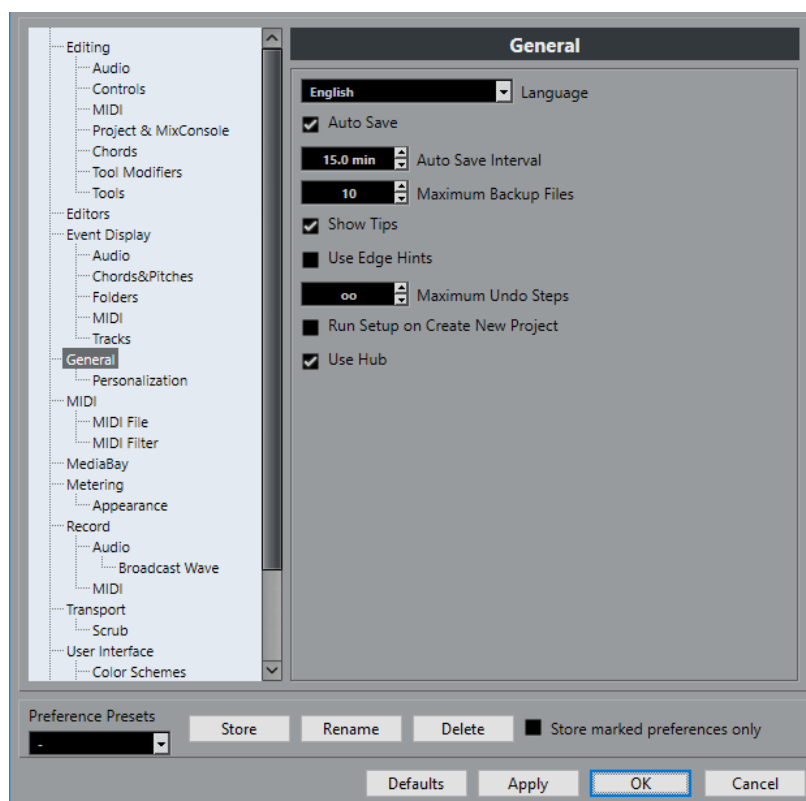
# Preferencias

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 **Archivo > 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.

### Ayuda

Abre el diálogo de ayuda.

### 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 un preset 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 disponibles ahora en el menú emergente **Presets de preferencias**.

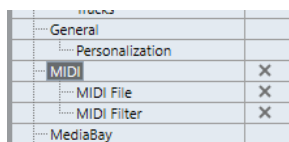
## Guardar ajustes de preferencias parcialmente

Puede guardar ajustes parciales de preferencias. 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. Las demás preferencias seguirán intactas.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga sus ajustes en el diálogo **Preferencias**.
2. Active **Guardar solo las preferencias marcadas**.  
En la lista de preferencias se muestra una columna **Guardar**.



Preferencias	Guardar
General	
Personalization	
MIDI	X
MIDI File	X
MIDI Filter	X
MediaBay	

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 disponibles ahora en el menú emergente **Presets de preferencias**.

# Opciones de edición

## 'Edición solo'/'Grabar en solo en los editores MIDI' sigue el foco

Si esta opción está activada y **Grabar en el editor** o **Editor en modo solo** están activados en un editor MIDI, estas opciones siguen al foco. Es decir, si la ventana de **Proyecto** tiene el foco, las opciones **Grabar en el editor** y **Editor en modo solo** se suspenden en el editor MIDI.

## Mostrar aviso antes de suprimir pistas no vacías

Si esta opción está activada, se muestra un mensaje de aviso si suprime pistas que no están vacías.

## Seleccionar pista haciendo clic en el fondo

Esto le permite seleccionar una pista haciendo clic en el fondo del visor de eventos.

## Selección auto. de los eventos bajo el cursor

Si esta opción está activada, todos los eventos de la ventana de **Proyecto** o de un editor, que toque con el cursor del proyecto, se seleccionan automáticamente. Esto puede ser útil cuando reorganiza su proyecto, porque le permite seleccionar secciones enteras (en todas las pistas) moviendo simplemente el cursor del proyecto.

## Bucle sigue la selección del rango

Si esta opción está activada, las selecciones de rango que haga en el **Editor de muestras** se realizarán también en la ventana de **Proyecto**. Esto le permite escuchar un rango en el **Editor de muestras** en bucle con los controles principales del transporte, en lugar de con los controles de **Escuchar** y **Escuchar bucle** del **Editor de muestras**.

## Suprimir solapamientos

Si esta opción está activada y mueve, redimensiona o empuja un evento de modo que se solape parcialmente con otro evento, el otro evento se redimensiona automáticamente para que la sección solapada (oculta) se elimine. Mantenga pulsado **Mayús** mientras mueve para ignorar este ajuste.

## Nombres de pista para partes

Si esta opción está activada y mueve un evento de una pista a otra, el evento movido se nombrará automáticamente de acuerdo con su nueva pista. De otro modo, el evento conservará el nombre de la pista original.

## Zoom rápido

Si esta opción está activada, los contenidos de partes y eventos no se redibujarán continuamente cuando haga zoom manualmente. En su lugar, los contenidos serán redibujados en el momento en el que vd. haya dejado de cambiar el zoom – active esta opción si los refrescos de pantalla son lentos en su sistema.

## Usar los comandos de navegación arriba/abajo solo para la selección de pistas

- Si esta opción está desactivada y no está seleccionado ningún evento/parte en la ventana de **Proyecto**, las teclas **Flecha arriba/Flecha abajo** se usan para navegar entre las pistas en la lista de pistas.
- Si esta opción está desactivada y sin embargo está seleccionado un evento/parte en la ventana de **Proyecto**, las teclas **Flecha arriba/Flecha abajo** aún sirven para navegar entre las pistas en la lista de pistas. Solo en la pista seleccionada, el primer evento/parte también se seleccionará.



- Cuando esta opción está activada, las teclas **Flecha arriba/Flecha abajo** solo se usan para cambiar la selección de pista – el evento/parte seleccionado actualmente en la ventana de **Proyecto** no se cambiará.

#### **La selección de pistas sigue a la selección de eventos**

Si esta opción está activada y selecciona un evento en la ventana de **Proyecto**, la pista correspondiente también se selecciona automáticamente.

#### **Nivel de reducción de la automatización**

El deslizador 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**

Si activa esta opción, aparece la correspondiente pista de automatización al escribir parámetros de automatización. Esto es útil si quiere tener un control visual de todos los parámetros cambiados al escribir.

#### **Automatización sigue los eventos**

Si esta opción está activada, los eventos de automatización seguirán al evento o parte cuando lo mueva en 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. Por ejemplo, puede automatizar el panoramizado de un evento de efecto de sonido (variando el panorama de izquierda a derecha, etc.) – si necesita mover el evento, la automatización lo seguirá automáticamente. Las reglas son:

- Todos los eventos de automatización de la pista que estén entre el inicio y el final del evento o parte se desplazarán. Si hay eventos de automatización en la posición a la que quiera mover la parte o evento, estos se sobrescribirán.
- Si duplica un evento o parte, los eventos de automatización también se duplicarán.
- Esta función también afecta a copiar y pegar.

#### **Retardo en el desplazamiento de objetos**

Cuando hace clic y arrastra un evento, este ajuste determina el retardo antes de mover el evento. Esto le ayuda a evitar mover eventos accidentalmente al hacer clic sobre ellos en la ventana de **Proyecto**.

## **Opciones de edición - Audio**

#### **Tratar eventos de audio enmudecidos como borrados**

Si tiene 2 eventos de audio solapados en su proyecto y enmudece el de más arriba (el evento que se oye durante la reproducción), la reproducción del otro evento (tapado) empezará aún así al final de la sección solapada.

Si esto no es lo que quiere, **Tratar eventos de audio enmudecidos como borrados** le permite reproducir inmediatamente el evento tapado al enmudecer el evento superior.

#### **Usar la rueda del ratón para el volumen del evento y fundidos**

- Si esta opción está activada, puede usar la rueda del ratón para mover la curva de volumen del evento hacia arriba o hacia abajo.
- Cuando mantiene pulsado **Mayús** al mover la rueda del ratón, las curvas de fundidos se ven afectadas. Para mover el punto de final de un fundido de

entrada, coloque el ratón en la mitad izquierda del evento. Para mover el punto de inicio de un fundido de salida, coloque el ratón en la mitad derecha del evento.

#### **Al importar archivos de audio**

Este ajuste determina lo que ocurre al importar un archivo de audio en un proyecto:

- **Abrir diálogo de opciones**  
Se abre un diálogo de Opciones de importación, permitiéndole seleccionar si desea copiar el archivo a la carpeta de audio y/o convertirlo a los ajustes del proyecto.
- **Usar configuración**  
Le permite ajustar acciones estándar para importar audio.

#### **Activar detección de hitpoints automática**

Si esta opción está activada y añade un archivo de audio a su proyecto grabándolo o importándolo, Cubase detecta automáticamente sus hitpoints. Esto le permite navegar por los hitpoints de un archivo de audio desde dentro de la ventana del **Proyecto**.

#### **Eliminar regiones/hitpoints en todos los procesados offline**

Si esta opción está activada y realiza procesado offline en un rango de audio que contiene regiones, éstas se eliminan.

#### **Al procesar clips compartidos**

Este ajuste determina lo que ocurre cuando aplica procesado a un clip compartido, es decir, a un clip que se usa en más de un evento en el proyecto:

- **Abrir diálogo de opciones**  
Aparece un diálogo **Opciones**, permitiéndole seleccionar si quiere crear una nueva versión del clip o aplicar el procesado al clip existente.
- **Crear nueva versión**  
Se crea una nueva versión de edición del clip automáticamente, y el procesado se aplica a esa versión (dejando el clip original intacto).
- **Procesar clip existente**  
El procesado se aplica al clip existente (lo que significa que todos los eventos que reproducen ese clip se verán afectados).

#### **Algoritmo de warp por defecto**

Determina qué algoritmo de warp se usa para los nuevos clips de audio en el proyecto.

## **Opciones de edición - Acordes**

#### **Acordes X enmudecen notas en pistas que están en modo seguir pista de acordes**

Esto determina lo que ocurre cuando reproduce una pista que sigue a la pista de acordes y el cursor llega a un evento de acorde indefinido (acorde X). Active esta opción para enmudecer la reproducción. Desactive esta opción para continuar con la reproducción del último evento de acorde definido.

#### **Desactivar 'Realimentación acústica' durante la reproducción**

Si activa esta opción, la **Realimentación acústica** se desactiva automáticamente al reproducir. Esto asegura que los eventos de acorde no se disparan dos veces.

### Ocultar notas enmudecidas en editores

Si configura una pista MIDI para que siga a la pista de acordes activando una de las opciones de **Seguir pista de acordes**, algunas de las notas MIDI originales pueden enmudecerse. Active esta opción para ocultar estas notas en los editores.

## Opciones de edición - Controles

Muchos parámetros de Cubase se muestran como codificadores rotatorios (diales), deslizadores, y botones que emulan interfaces hardware. Otros se editan numéricamente en campos de valor. Esta página le permite seleccionar las formas preferidas de controlar los codificadores, deslizadores, y campos de valor.

### Cuadro de valores/modo de control del tiempo

El menú contiene las siguientes opciones:

- **Introducción de texto haciendo clic**  
En este modo, al hacer clic en una caja de valores esta se abrirá para editarla tecleando.
- **Incrementar/Disminuir pulsando el botón izquierdo/derecho**  
En este modo puede hacer clic con el botón izquierdo o derecho del ratón para disminuir o aumentar el valor. Para editar valores tecleando en este modo, haga doble clic. En macOS, hacer clic derecho es lo mismo que pulsar **Ctrl/Cmd** y hacer clic. Le recomendamos que use un ratón de 2 botones y configure el botón derecho para que genere un **Ctrl/Cmd**-clic.
- **Incrementar/Disminuir con el botón izquierdo y arrastrando**  
En este modo puede hacer clic y arrastrar hacia arriba o hacia abajo para ajustar el valor (como si arrastrase un fader vertical). Haga doble clic para introducir valores manualmente.

### Modo diales

El menú contiene las siguientes opciones:

- **Circular**  
Para mover un codificador, haga clic en él y arrástrelo con un movimiento circular, igual que girar un codificador real. Cuando hace clic en cualquier lugar del borde del codificador, el ajuste se cambia inmediatamente.
- **Circular relativo**  
Funciona como la opción **Circular**, pero hacer clic no cambia el ajuste automáticamente. Esto significa que puede hacer ajustes al valor actual haciendo clic en cualquier lugar de un codificador y arrastrando. No es necesario hacer clic en la posición actual exacta.
- **Lineal**  
Para mover un codificador, haga clic en él y arrastre hacia arriba o hacia abajo (o izquierda o derecha) con el botón del ratón pulsado – como si el codificador fuera un deslizador vertical (u horizontal).

### Modo deslizadores

El menú contiene las siguientes opciones:

- **Salto**  
En este modo, hacer clic en cualquier lugar de un deslizador hará que la manecilla del mismo se mueva instantáneamente a esa posición.
- **Touch**  
En este modo, tiene que hacer clic en la manecilla del deslizador para ajustar el parámetro. Esto reduce el riesgo de movimientos accidentales de deslizadores.

- **Rampa**  
En este modo, hacer clic en cualquier lugar de un deslizador (pero no sobre la manecilla) y mantener pulsado el botón del ratón hace que la manecilla se mueva suavemente hacia la nueva posición.
- **Relativo**  
En este modo, hacer clic en un deslizador no cambiará inmediatamente el ajuste. En su lugar haga clic y arrastre arriba o abajo – el ajuste cambiará según lo lejos que arrastre, no según el lugar en el que hizo clic.

## Opciones de edición - MIDI

### Seleccionar controladores en el rango de notas: usar contexto ampliado de notas

Si esta opción está activada y mueve notas junto con sus controladores, por ejemplo, en el Editor de teclas, el contexto de la nota extendida se tendrá en cuenta. Esto quiere decir que los controladores que están entre la última nota seleccionada y la nota siguiente (o el final de la parte) también se moverán. Si esta opción está desactivada, solo se mueven los controladores que están entre la primera y la última nota seleccionada.

### Solapamiento de legato

Determina el resultado de la función **Legato** del menú **MIDI**.

- Si **Solapamiento de legato** está establecido a 0 Tics, la función **Legato** extiende cada nota seleccionada para que alcance exactamente la siguiente nota.
- Ajustar **Solapamiento de legato** a un valor positivo hace que las notas se solapen el número especificado de tics.
- Ajustar **Solapamiento de legato** a un valor negativo hace que la función **Legato** deje un ligero espacio entre las notas.

### Modo legato: Solo entre notas seleccionadas

Si esta opción está activada, las duraciones de las notas seleccionadas se ajustarán para que alcancen la siguiente nota seleccionada, permitiéndole aplicar **Legato** solo a su línea de bajo, por ejemplo.

### Dividir los eventos MIDI

Si divide una parte MIDI en la ventana de **Proyecto** (con la herramienta **Cortar** o una de las funciones de dividir) para que la posición de división interseque con una o varias notas MIDI, el resultado depende de este ajuste.

- Si **Dividir los eventos MIDI** está activado, las notas intersecadas se dividen. Esto crea nuevas notas al inicio de la segunda parte.
- Si **Dividir los eventos MIDI** está desactivado, las notas permanecerán en la primera parte, pero sobresaldrán después del final de la parte.

### Dividir controladores MIDI

Si divide una parte MIDI que contiene controladores, el resultado depende de este ajuste:

- Si **Dividir controladores MIDI** está activado y la parte contiene un controlador con un valor diferente de cero en la posición de división, se insertará un nuevo evento de controlador (del mismo tipo y valor) en la posición de división (al inicio de la segunda parte).
- Si **Dividir controladores MIDI** está desactivado, no se insertarán nuevos eventos de controlador.

#### 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

Cuando active esta opción, una pista en la lista de pistas o un canal en **MixConsole** se selecciona automáticamente si **Solo** está activado. Desactivar esta opción siempre mantiene el estado de selección actual, sin importar el ajuste de solo de las pistas.

### Seleccionar canal/pista si ventana de Configuraciones de canal está abierta

Cuando activa esta opción, se selecciona automáticamente una pista en la lista de pistas o un canal en **MixConsole** cuando hace clic en **Editar configuraciones de canal**. Desactivar esta opción siempre mantiene la selección actual de canales/pistas.

### Desplazar hasta la pista seleccionada

Si activa esta opción, seleccionar un canal de **MixConsole** desplaza automáticamente la lista de pistas para mostrar la pista respectiva.

### Habilitar la grabación en la pista MIDI seleccionada

Si esta opción está activada, las pistas MIDI seleccionadas se habilitan para la grabación automáticamente.

### Habilitar la grabación al seleccionar una pista de audio

Si esta opción está activada, las pistas de audio seleccionadas se habilitan para la grabación automáticamente.

### Activar Solo al seleccionar una pista

Si esta opción está activada, las pistas seleccionadas se ponen en solo automáticamente.

### Expandir pista seleccionada

Active esta opción para entrar en un modo en el que la pista seleccionada en la ventana de **Proyecto** se agrandará. Puede ajustar el tamaño directamente en la lista de pistas si el factor de agrandamiento por defecto no es el que desea. Cuando selecciona otra pista en la lista de pistas, esta pista se agranda automáticamente, y la pista seleccionada previamente se muestra en su tamaño anterior.

## 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 la tecla modificadora 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 para tal acción. Si esta herramienta ya tiene teclas modificadoras asignadas, se le preguntará si las quiere reemplazar.

## Opciones de edición - Herramientas

### Caja de herramientas con clic derecho

Si esta opción está activada, se abre la caja de herramientas al hacer clic derecho en el visor de eventos y editores. Puede cambiar el número de filas en las que se colocan las herramientas de la caja de herramientas. Mantenga el botón derecho del ratón pulsado hasta que el puntero cambie a una flecha doble y arrastre hacia abajo o la derecha.

- 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

Esto le permite configurar un cursor con forma de cruz al trabajar en el visor de eventos y editores, facilitando la navegación y la edición, especialmente al organizar grandes proyectos. 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:

- Si la herramienta de **Selección** (o una de sus subherramientas) está seleccionada, aparece el cursor con forma de cruz cuando comienza a mover o copiar una parte/evento o cuando usa las manecillas de recorte.
- Si la herramienta de **Dibujar**, la herramienta de **Cortar**, o cualquier otra herramienta que hace uso de esta función está seleccionada, el cursor en forma de cruz aparece tan pronto como mueve 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.

### Herramienta de zoom modo estándar: Solo zoom horizontal

Esto afecta al resultado al usar la herramienta de **Zoom**.

Si esta opción está activada y arrastra un rectángulo de selección con la herramienta de **Zoom**, la ventana solo se amplía horizontalmente y la altura de pista no cambia. Si esta opción está desactivada, la ventana se amplía tanto horizontal como verticalmente.

### Herramienta seleccionar: Mostrar información adicional

Active esto para mostrar un tooltip para la herramienta **Seleccionar** en el visor de eventos de la ventana de **Proyecto**. Este tooltip indica la posición del puntero actual y el nombre de la pista y evento a los que está apuntando.

## Editores

### Usar editor de percusión cuando se asigna un drum map

Si esta opción está activada, las partes en pistas MIDI a las que se han asignado drum maps se muestran con símbolos de notas de percusión. Las partes se abrirán 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**. Tenga en cuenta que este ajuste se sobrescribe en

pistas con drum maps si la opción **Usar editor de percusión cuando se asigna un drum map** está activada.

#### **El contenido del editor sigue a la selección de eventos**

Si esta opción está activada, las partes o eventos que se muestran en el editor abierto seguirán a la selección que haga 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**

Determina si se muestran los nombres de las partes y eventos.

#### **Ocultar nombres truncados de eventos**

Al hacer zoom o redimensionar elementos, los eventos pueden volverse muy pequeños de forma que el nombre ya no sea visible completamente. El nombre se trunca. Si esta opción está activada, los nombres de los eventos se ocultan si no caben en el evento.

#### **Mostrar solapamientos**

Cuando los eventos se solapan, este ajuste le permite especificar cuándo se muestran las áreas solapadas.

#### **Intensidad de rejilla en frente**

Aumenta o disminuye la intensidad de las líneas de la rejilla que se muestra.

#### **Opacidad al editar eventos**

Aumenta o disminuye la opacidad del fondo de un evento al moverlo.

#### **Mostrar datos a partir de esta altura de pista**

Especifica a partir de qué altura de pista se muestran los contenidos.

#### **Mostrar nombres a partir de esta altura de pista**

Especifica a partir de qué altura de pista se muestran los nombres.

## Visualización de eventos - Audio

#### **Interpolar formas de onda de audio**

Si ha hecho zoom a una muestra por pixel o menos, la apariencia de las muestras depende de este ajuste. Si esta opción está desactivada, los valores de las muestras individuales se dibujan como pasos. Si esta opción está activada, los valores de las muestras se interpolan para formar curvas.

#### **Mostrar siempre las curvas de volumen**

Si esta opción está activada, las curvas de volumen de eventos, creadas con las manecillas de fundido y volumen, se muestran en todos los eventos, sin importar si están seleccionados o no. Si esta opción está desactivada, las curvas de volumen solo

se muestran en los eventos seleccionados. Sin embargo, tenga en cuenta que todavía puede ajustar fundidos y volúmenes para eventos que no estén seleccionados, haciendo clic y arrastrando el borde superior izquierdo, central, o derecho respectivamente.

#### **Mostrar formas de onda**

Si esta opción está activada, las formas de onda de audio se muestran en los eventos de audio.

#### **Mostrar hitpoints en eventos seleccionados**

Si esta opción está activada, los hitpoints se muestran en los eventos de audio.

#### **Brillo de las formas de onda**

Aumenta o disminuye el brillo de las formas de onda que se muestran.

#### **Intensidad de los contornos de forma de onda**

Aumenta o disminuye la intensidad del contorno de las formas de onda.

#### **Brillo de los manipuladores de fundidos**

Aumenta o disminuye el brillo de los manipuladores de fundidos dentro de eventos de audio.

#### **Modulación del color de fondo**

Si esta opción está activada, los fondos de las formas de onda de audio reflejan las dinámicas de la forma de onda. Ello es especialmente útil para tener una visión general al trabajar con alturas de pista muy pequeñas.

## **Visualización de eventos - Acordes y tonos**

### **Notación de tono**

- El menú emergente **Nombre de nota** le permite seleccionar entre 3 formas de mostrar acordes: **Inglés**, **Alemán** y **Solfeo**.
- El menú emergente **Formato de nombrado** le permite determinar cómo se muestran los nombres de las notas MIDI (tonos) en los editores, etc. Las opciones son: **MIDI**, **MIDI + Número de nota MIDI** y **Clásico (Helmholtz)**.
- Las opciones **Mostrar 'Bb' como 'B'** y **Mostrar 'B' como 'H'** le permiten cambiar los nombres de tonos correspondientes.
- Si activa **Enarmónicos de pista de acorde** y su proyecto contiene una pista de acordes con eventos de acorde, estos eventos de acorde determinan si se muestran con sostenido o bemol las notas enarmónicamente equivalentes en el **Editor de teclas** y el **Editor de lista**.

### **Fuente de los acordes**

Le permite especificar una fuente para todos los símbolos de acordes.

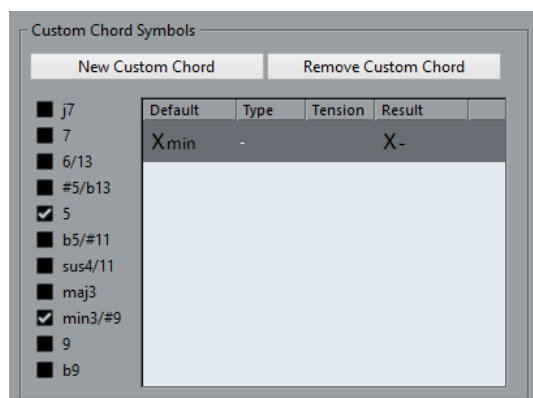
### **Símbolos de acorde**

Hay varias formas de indicar los tipos de acordes, por ejemplo, acordes mayores y menores. Estas opciones le permiten seleccionar su método de visualización preferido para acordes de 7ma mayores, acordes menores, acordes semidisminuidos, acordes disminuidos, y acordes aumentados.

### **Símbolos de acorde personalizados**

Puede modificar los símbolos de acorde por defecto que se usan en la pista de acordes, para los pads de acorde, y en el **Editor de partituras**.





- El botón **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 los campos **Tipo** y **Tension** e introduzca su símbolo personalizado.

#### NOTA

Debe definir símbolos personalizados para cada conjunto de tensiones.

- El campo **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 min a -.

---

## Visualización de eventos - Carpetas

### Mostrar detalles de eventos

Si esta opción está activada, se muestran los detalles de eventos. Si esta opción está desactivada, se muestran los 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**  
Si esta opción está activada, siempre se muestran los bloques de datos o los detalles de eventos.
- **Nunca mostrar datos**  
Si esta opción está activada, no se muestra nada.
- **Ocultar datos al expandir**  
Si esta opción está activada, el visor de eventos se oculta cuando abre pistas de carpeta.

## Visualización de eventos - MIDI

### Modo datos en las partes

Determina si, y cómo, se visualizan los eventos en las partes MIDI: no se muestran, se muestran como líneas, como notas de pentagrama, como notas de percusión, o como bloques. Tenga en cuenta que este ajuste se sobrescribe en pistas con drum maps si la opción **Usar editor de percusión cuando se asigna un drum map** está activada.

### Mostrar controladores

Determina si los eventos que no son notas, tales como los controladores, etc. se muestran en las partes MIDI.

### Brillo de las notas

Aumenta o disminuye el brillo de los eventos de notas.

### Brillo de los controladores

Aumenta o disminuye el brillo de los eventos de controladores.

## Visualización de eventos - Pistas

### Colorear controles de pista

Este deslizador le permite aplicar el color de la pista a los controles de la pista. Arrastre el deslizador hacia la derecha para intensificar el color.

### Colorear solo los controles de pistas de carpeta

Active esto para restringir el efecto de la función **Colorear controles de pista** a pistas de carpeta solamente. Esto es útil en proyectos con un gran número de pistas y pistas de carpeta.

### Anchura de nombre de pista por defecto

Le permite determinar la anchura del nombre de pista por defecto para todos los tipos de pista.

### Modo de asignación automática de colores

Esto le ofrece varias opciones para asignar automáticamente colores a las pistas que se añaden al proyecto:

- **Usar color de pista por defecto**  
Las nuevas pistas obtienen el color de evento por defecto.
- **Usar color anterior**  
Las nuevas pistas obtienen el mismo color que la pista que está por encima de ellas en la lista de pistas.
- **Usar color anterior +1**  
Esto es similar a la opción **Usar color anterior**, excepto en que las nuevas pistas obtienen el siguiente color en 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 pistas insertadas 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.

### 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

Si esta opción está activada, Cubase guarda copias de seguridad automáticamente de todos los proyectos abiertos con cambios sin guardar. 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.

### Numero máximo de archivos de backup

Le permite especificar cuántos archivos de copia de seguridad se crearán con la función **Guardar automáticamente**. Cuando el número máximo de copias de seguridad se haya alcanzado, los archivos existentes se borrarán (empezando por el más antiguo).

### Mostrar etiquetas

Si esta opción está activada y coloca el puntero sobre un icono o botón en Cubase, se muestra un tooltip explicativo después de un segundo.

### Usar marcas en bordes

Si esta opción está activada, puede colocar el puntero del ratón en uno de los bordes de la ventana del **Proyecto** para mostrar un panel con opciones para abrir y cerrar las secciones.

### Número máximo de deshacer

Le permite especificar el número de niveles de deshacer.

### Ejecutar configuración al crear un nuevo proyecto

Si esta opción está activada, Cubase muestra automáticamente el diálogo de **Configuración de proyecto** cada vez que crea un proyecto nuevo. Esto le permite especificar la configuración básica de proyecto.

### Usar Hub

Active esta opción para abrir el **Hub** al arrancar Cubase o al crear 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 incluirá como metadatos al exportar archivos de audio con datos iXML.

### Nombre de compañía por defecto

Le permite especificar un nombre de empresa que se usará por defecto para los nuevos proyectos. Esto se incluirá como metadatos al exportar archivos de audio con datos iXML.

## MIDI

Esta página contiene ajustes que afectan a la grabación y reproducción MIDI.

### MIDI Thru activo

Si esta opción está activada, todas las pistas MIDI que estén habilitadas para grabación o monitorización repetirán los datos MIDI entrantes (como si de un eco se tratara), 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

Si esta opción está activada, Cubase envía mensajes de MIDI Reset (incluyendo reinicios de noteoff y controladores) al detener.

### No restablecer los controles capturados

Si esta opción está activada, los controladores no se restablecen a 0 cuando detiene la reproducción o se mueve a una nueva posición en el proyecto.

### Ajuste de duración

Esto 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

Los tipos de evento para los que hay una opción activada se capturan cuando va a una nueva posición y empieza la 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 las partes, y la captura se realiza en la parte tocada por el cursor, así como en las partes a la izquierda de él. Desactive esto para proyectos muy grandes, ya que hace que procesos como el posicionamiento o el solo sean más lentos.

### Resolución de visualización MIDI

Esto le permite ajustar la resolución de visualización para ver y editar datos MIDI. Esto solo afecta a cómo se muestran los eventos MIDI y no a cómo se graban.

### Extender rango de reproducción de notas que empiezan antes de la parte

Esto le permite alargar el rango de reproducción de las 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

Si esta opción está activada, se inserta un evento de reinicio al final de cada parte grabada. Esto restablece los datos de controladores, tales como **Sustain**, **Aftertouch**, **Pitchbend**, **Modulación**, **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.

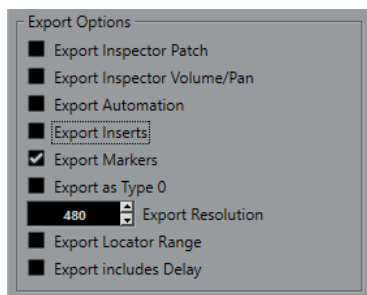
#### Realimentación MIDI máx. en ms

Esto le permite establecer la duración máxima de las notas al usar **Realimentación acústica** en 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

Si esta opción está activada, los ajustes del patch MIDI del Inspector – Seleccionar Banco y Cambio de programa (usados para seleccionar sonidos en el instrumento MIDI conectado) se incluyen como eventos MIDI Bank Select y Program Change en el archivo MIDI.

#### Exportar la configuración de volumen/pan del inspector

Si esta opción está activada, los ajustes de Volumen y Pan realizados en el **Inspector** son incluidos como eventos MIDI Volume y MIDI Pan en el archivo MIDI.

#### Exportar automatización

Si esta opción está activada, los datos de automatización (tal como se oyen durante la reproducción) se convierten a eventos de controlador MIDI y se incluyen en el archivo MIDI. Solo Cubase Elements: Esto también incluye la automatización grabada con el plug-in **MIDI Control**.

Tenga en cuenta que si se ha grabado un controlador continuo (CC7, por ejemplo) pero el botón Leer está desactivado en la pista de automatización (es decir, la automatización está desactivada para este parámetro), solo se exportarán los datos de partes para este controlador.

Si esta opción está desactivada y el botón Leer automatización está activado, no se exportarán los controladores continuos. Si el botón Leer está desactivado, se exportan los datos de controlador de la parte MIDI (ahora se considerarán como si fueran datos de parte «normales»).

Se recomienda activar la opción «Exportar automatización».

#### Exportar inserciones

Si esta opción está activada, se incluirá en el archivo MIDI cualquier modificador MIDI que haya añadido.

### Exportar marcadores

Si esta opción está activada, cualquier marcador que haya añadido se incluirá en el archivo MIDI como evento de marcador estándar de archivo MIDI (Standard MIDI File Marker).

### Exportar como Tipo 0

Si esta opción está activada, el archivo MIDI será del tipo 0 (todos los datos en una única pista, pero en diferentes canales MIDI). Si no marca esta opción, el archivo MIDI será de tipo 1 (datos en pistas separadas). El tipo a elegir depende de lo que quiera hacer con el archivo MIDI (en qué aplicación o secuenciador se van a usar).

### Resolución de exportación

Puede especificar una resolución MIDI entre 24 y 960 para 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

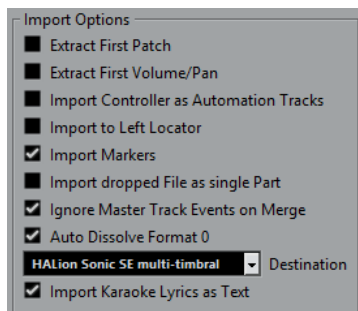
Si esta opción está activada, solo se exportará el rango entre el localizador izquierdo y derecho.

### Incluir Delay al exportar

Si esta opción está activada, cualquier ajuste de retardo que haya hecho en el **Inspector** se incluirá en el archivo MIDI.

## 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 **Program Change** y **Bank Select** 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. Si esta opción está desactivada, se importarán los datos de controladores para las partes MIDI.

### Importar al localizador izquierdo

Alinea el archivo MIDI importado a la posición del localizador izquierdo. Si esta opción está desactivada, los archivos MIDI empiezan en la posición del inicio del proyecto. Si escoge crear un nuevo proyecto automáticamente, el archivo MIDI siempre empieza en la posición de inicio del proyecto.

### 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.

Si esta opción está desactivada, el **Editor de la pista de tempo** se ajustará de acuerdo con la información del tempo del archivo MIDI.

### 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**.

Si esta opción está desactivada, solo se crea una pista MIDI. Esta pista se establece al canal MIDI **Cualquiera**, permitiendo que todos los eventos MIDI se reproduzcan en sus canales originales. También puede usar la función **Disolver parte** del menú **MIDI** para distribuir los eventos a través de distintas pistas (o carriles) con canales MIDI diferentes en cada una de ellas.

### 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

Activar cualquiera de estas opciones impide que se grabe el tipo de mensaje MIDI correspondiente. Sin embargo, será procesado, y si ya ha sido grabado, se reproducirá normalmente.

### Thru

Active cualquiera de estas opciones para impedir que se procese el tipo de mensaje MIDI correspondiente. Sin embargo, se grabarán y reproducirán con normalidad.

### Canales

Si activa un botón de canal, ningún mensaje MIDI de ese canal se grabará o retransmitirá. Los mensajes ya grabados serán sin embargo reproducidos normalmente.

### Controlador

Le permite evitar que determinados tipos de mensajes MIDI de controladores sean grabados o retransmitidos.

Para filtrar un determinado tipo de controlador, selecciónelo de la lista en la parte superior de la sección y haga clic en **Añadir**. Aparecerá 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

Esto le permite especificar el número máximo de archivos que se muestran en la lista de **Resultados**. Esto le ayuda a evitar las grandes listas inmanejables de archivos en la lista de **Resultados**.

### Mostrar extensiones de archivos en la lista de resultados

Active esto para mostrar las extensiones de nombres de archivos en la lista de **Resultados**.

### Escanear carpetas solo cuando el MediaBay está abierto

Active esto para que Cubase busque archivos de medios cuando la ventana de **MediaBay** está abierta. De otro modo, las carpetas se escanean en segundo plano incluso cuando la ventana de **MediaBay** está cerrada.

#### NOTA

Durante la reproducción o la grabación no se realiza ningún escaneo de carpetas.

### Explorar tipos de archivo desconocidos

Active esto para abrir y explorar cualquier archivo en la ubicación de búsqueda e ignorar archivos que no se puedan reconocer.

## Medidores

### Enviar actividades del medidor del bus de entrada hacia la pista audio (Monitorización directa)

Esto le permite mapear la medición del bus de entrada a las pistas de audio activadas para la monitorización, 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**.

- Si esta opción está activada, las pistas de audio muestran la señal de medición del bus de entrada al que se enrutan tan pronto como la pista se activa para la



monitorización. 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.

- Si esta opción no está activada, la medición funciona como de costumbre.

#### **Tiempo de retención de los medidores**

Esto le permite especificar durante cuánto tiempo se mantienen los niveles de pico en los medidores. Para que esto funcione, desactive **Medidores: Retención infinita** en **MixConsole**.

#### **Caída de medidores**

Esto le permite especificar lo rápido que los medidores de **MixConsole** vuelven a valores inferiores después de los picos de señal.

## **Medidores - Apariencia**

En esta página puede asignar colores a los valores de los medidores de nivel para identificar rápidamente qué niveles se alcanzan. Puede ajustar los colores del medidor de canal o del medidor maestro. En el medidor maestro solo puede hacer cambios para el modo de escalado **Escala digital**. Los cambios tienen efecto cuando hace clic en **Aplicar** o en **Aceptar**.

Para ajustar los niveles y colores, active la opción de medidor de canal o medidor maestro y proceda así:

- Para especificar el nivel de un cambio de color, haga doble clic en una manecilla a la derecha del medidor de escala e introduzca el valor del nivel (dB). Tenga en cuenta que para valores de dB menores que 0, debe añadir un signo menos antes del número introducido. También puede hacer clic en una manecilla y arrastrarla a un nivel específico. Pulse **Mayús** para una colocación más precisa. De forma alternativa, puede ir empujando con las teclas **Flecha arriba/Flecha abajo**. Pulse **Mayús** para una colocación más rápida.
- Para asignar un color, haga clic en la parte superior o inferior de una manecilla y use la lámina de selección de colores para seleccionar 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, mientras que colores diferentes indican los cambios de nivel de una forma más precisa.
- 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.

## **Grabar**

Esta página contiene ajustes relacionados con la grabación de audio y MIDI. Seleccione una de las entradas disponibles.

#### **Desactivar pinchado de entrada al parar**

Si esta opción está activada, el pinchado de entrada en la barra de transporte se desactiva automáticamente al entrar en modo detener.

#### **Parar después de pinchado de salida automático**

Si esta opción está activada, la reproducción se detendrá automáticamente después del pinchado de salida (cuando el cursor del proyecto alcanza el localizador derecho y el pinchado de salida está activado en la barra de transporte). 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 pre-grabación

Esto le permite especificar cuántos segundos de audio entrante que toque se capturan en la memoria buffer durante la reproducción o en modo detención.

### Al grabar archivos Wave de más de 4 GB

Esto le permite especificar lo que ocurre cuando graba archivos Wave más grandes de 4 GB.

- Para dividir el archivo Wave, active **Dividir archivos**.  
Use esto si trabaja con un sistema de archivos FAT32 que solo soporta tamaños de archivos de hasta 4 GB.
- Para guardar el archivo Wave como archivo RF64, active **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

Si esta opción está activada, Cubase calcula la imagen de la forma de onda y la muestra durante el proceso real de grabación.

#### NOTA

Este cálculo en tiempo real usa potencia de procesador extra.

---

## Grabar - Audio - Broadcast Wave

Esta página le permite especificar las cadenas de texto **Descripción**, **Autor**, y **Referencia** que están incrustadas en archivos Broadcast Wave grabados. Los ajustes que hace aquí aparecen como cadenas por defecto en el diálogo **Información Broadcast Wave** cuando exporta archivos a ciertos formatos (no solo los archivos Broadcast Wave pueden contener información incrustada, también la pueden tener los archivos Wave, Wave 64, y AIFF).

## Grabar - MIDI

### Habilitar grabación permite MIDI Thru

Active esta opción si no quiere que las pistas de instrumento o MIDI con grabación habilitada hagan eco de los datos MIDI entrantes. Esto evita oír notas dobladas en pistas habilitadas para la grabación, en las que hay un instrumento VST asignado.

### Ajustar partes MIDI a compases

Active esto para alargar automáticamente partes MIDI grabadas hasta el inicio o final de compases enteros. Si está trabajando en un contexto basado en compases +tiempos, esto puede facilitarle la edición (desplazar, duplicar, repetir, etc.).

### Rango de captura MIDI en ms

Si graba empezando en el localizador izquierdo, este ajuste le ayuda a asegurarse de que el inicio de la grabación se incluye desde el primer instante. Si eleva el rango de captura de grabación, Cubase capturará los eventos tocados justo antes del punto de grabación, eliminando este problema.

### Grabación retrospectiva

Si esta opción está activada, el programa captura la entrada MIDI en un búfer de memoria, incluso cuando no 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 por lo tanto le permite capturar cualquier nota MIDI que toque en modo detención, o durante la reproducción, y luego convertirlas en una parte MIDI grabada.

Use el ajuste **Tamaño de búfer para grabación retrospectiva** para determinar cuántos datos MIDI se pueden capturar en el búfer.

#### **Compensación de latencia ASIO activa por defecto**

Esto determina el estado inicial del botón **Compensación de latencia ASIO** en la lista de pistas para pistas MIDI o de instrumento.

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.

#### **Reemplazar grabación en editores**

Esto afecta al resultado de la grabación en un editor MIDI cuando el modo de reemplazo está seleccionado (grabación lineal en la barra de transporte):

- **Nada**  
No se reemplaza nada, incluso cuando el modo de reemplazo está seleccionado.
- **Controlador**  
Solo se reemplazan datos de controladores, no notas.
- **Todo**  
El modo de reemplazo funciona como de costumbre - las notas y 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]**

Si esta opción está activada, puede usar la **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, la **Espacio** todavía activa la reproducción «global» del proyecto.

Si esta opción está desactivada, se usa la **Espacio** para iniciar/detener la reproducción del proyecto.

#### **Mostrar subcuadros de código de tiempo**

Si esta opción está activada, todos los formatos de visualización basados en cuadros («.fps» y «.dfps») también mostrarán subcuadros. Hay 80 subcuadros por cuadro.

#### **Retorno a la posición de inicio al parar**

Si esta opción está activada y detiene la reproducción, el cursor del proyecto vuelve automáticamente a la posición en la que inició por última vez la reproducción o la grabación.

Si esta opción está desactivada y detiene la reproducción, el cursor del proyecto permanece en la posición en la que detuvo la reproducción.

Si hace clic en **Detener** de nuevo, el cursor del proyecto vuelve a la posición en la que inició la reproducción o grabación por última vez.

#### **Detener la reproducción durante avance/retroceso rápido**

Puede usar las funciones de rebobinado y de avance durante la reproducción. Si esta opción está activada, la reproducción de audio se detiene tan pronto como hace clic en **Rebobinar** o **Avance rápido** de la barra de **Transporte**.

Si esta opción está desactivada, la reproducción de audio continuará hasta que suelte el botón de **Rebobinar** o **Avance rápido**.

#### Opciones de velocidad para avanzar/rebobinar

Estas opciones afectan a la velocidad de avance rápido/rebobinar.

- Si **Ajustar al zoom** está activado, la velocidad de rebobinado o avance se adaptará 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.
- Si **Fijo** está activado, la velocidad de avance/rebobinado siempre será la misma sin importar el factor de zoom horizontal.
- Use la opción **Factor de velocidad** para establecer la velocidad de avance/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.
- Use el **Factor para avance/rebobinar rápido** para ajustar el múltiplo del avance rápido/rebobinado.  
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

Si esta opción está activada, puede 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

Si esta opción está activada, puede mover el cursor del proyecto haciendo clic en cualquier área «vacía» de la ventana de Proyecto.

## Transporte - Arrastrar

#### Volumen de arrastre

Esto le permite establecer el volumen de reproducción de la función Arrastrar en la ventana de Proyecto y en los editores de audio.

#### Usar modo arrastrar de alta calidad

Cuando activa esta opción, los efectos se habilitan al arrastrar y la calidad de remuestreado es más alta. Sin embargo, el hecho de arrastrar necesitará más potencia del procesador.

#### Usar inserciones al arrastrar

Cuando activa esta opción, puede activar efectos de inserción al 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 panel de selección de colores y seleccionar un color personalizado.

### Colores personalizados

Le permite ajustar los colores de la ventana de **Proyecto**, de los editores, y de sus elementos específicos.

### Colores por defecto de tipos de pistas

Le permite ajustar los colores de los diferentes tipos de pista.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel de selector de colores](#) en la página 643

## VST

Esta página contiene ajustes del motor de audio VST.

### Conectar los envíos automáticamente para cada canal nuevo creado

Cuando esta opción esté activada, crear un nuevo canal de audio o de grupo conectará automáticamente el enrutado de envíos de los canales FX existentes. Tenga en cuenta que esta opción está desactivada por defecto para ahorrar recursos de memoria.

### Los instrumentos usan Leer y escribir toda la automatización

Si desactiva esta opción, el estado de automatización de Leer y Escribir en paneles de instrumento VST no se ve afectado por las opciones de automatización «Activar/Desactivar lectura en todas las pistas» y «Activar/Desactivar escritura en todas las pistas».

### Enmudecer pre-send si enmudecer está activado

Si esta opción está activada, los envíos ajustados a modo «Pre-fader» se enmudecerán si enmudece sus canales.

### Nivel de envío por defecto

Esto le permite especificar un nivel por defecto para sus efectos de envío.

### Canales de grupo: Enmudecer fuentes

Por defecto, cuando enmudece un canal de grupo, no pasará audio a través del grupo. Sin embargo, otros canales enrutados directamente a ese canal de grupo permanecerán desenmudecidos. Si cualquiera de estos canales tienen envíos cue enrutados a otros canales de grupo, canales FX o buses de salida, estos todavía se oirán.

Si **Canales de grupo: Enmudecer fuentes** está activado, enmudecer un canal de grupo hará que todos los demás canales enrutados directamente a él se enmudezcan también. Presionar enmudecer de nuevo desenmudecerá el canal de grupo y todos los demás canales enrutados directamente a él. 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

**Canales de grupo: Enmudecer fuentes** no afecta a cómo se escribe la automatización. La escritura de automatización de enmudecido en un canal de grupo solo afecta al canal de grupo y no a los canales enrutados a él. Cuando escriba la automatización verá que los demás canales se enmudecen cuando esta opción está marcada. Sin embargo, al reproducir, solo el canal de grupo responderá a la automatización.

#### Umbral de compensación de retardo (para grabación)

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. Para evitarlo, puede hacer clic en el botón Limitar compensación de retardo en la barra de herramientas o en la zona de **Transporte** de la ventana de **Proyecto**. Esta función intenta minimizar los efectos de la latencia de la compensación de retardo, manteniendo el sonido de la mezcla el máximo tiempo posible.

El ajuste de Umbral de compensación de retardo es un tipo de ajuste de «tolerancia» de la función Limitar compensación de retardo - solo los plug-ins con un retardo mayor que este ajuste de umbral se verán 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 cuando active Limitar compensación de retardo. Si cree que es aceptable un poco de latencia, puede subir este valor de umbral.

#### No conectar buses de entrada/salida al cargar proyectos externos

Active esta opción para cargar proyectos externos sin conectar automáticamente sus buses de entrada y salida a los puertos ASIO de su sistema. Si a menudo trabaja con proyectos creados en ordenadores que tienen configuraciones ASIO diferentes de las configuraciones de su propio sistema, esta opción evita conexiones de audio no deseadas.

#### Monitorización automática

Determina cómo Cubase gestiona la monitorización (escuchar la señal de entrada durante la grabación). Están disponibles las siguientes opciones:

- **Manual**  
Esta opción le permite activar o desactivar la monitorización de entrada haciendo clic sobre el botón de monitor en la lista de pistas, en el Inspector, o en MixConsole.
- **Mientras la grabación esté habilitada**  
Con esta opción oírás el origen de audio conectado al canal de entrada siempre que la pista esté habilitada para la grabación.
- **Mientras la grabación esté en curso**  
Esta opción cambia a monitorización de entrada solo durante la grabación.
- **Estilo magnetófono**  
Esta opción emula el comportamiento estándar de una grabadora de cinta: monitorización de la entrada en modo de detención y mientras se graba, pero no al reproducir.

NOTA

La monitorización automática se aplica cuando está monitorizando a través de Cubase, o cuando usa ASIO Direct Monitoring. Si está monitorizando externamente (escuchando 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.

#### **Mostrar advertencia en caso de interrupciones de audio**

Si esta opción está activada, aparece un mensaje de aviso siempre que el indicador de sobrecarga de la CPU (en la barra de transporte) se enciende durante la grabación.

## **VST - Plug-ins**

#### **Avisar antes de eliminar efectos modificados**

Si esta opción está activada, aparecerá un diálogo siempre que elimine un plug-in de efecto en el que haya hecho cambios de parámetros, preguntándole que confirme si realmente quiere eliminar el efecto.

Si no quiere que aparezca este diálogo y que se eliminen los efectos modificados sin confirmación, deje esta opción desactivada.

#### **Abrir el editor de efectos después de cargarlo**

Si esta opción está activada, cargar un efecto o un instrumento VST en una de las ranuras de plug-ins de las secciones de Envíos o Inserciones abrirá automáticamente el panel de control del plug-in.

#### **Crear la pista MIDI cuando se cargue el VSTi (no en Cubase LE)**

Este menú emergente le permite especificar lo que ocurre cuando añade un VSTi en la ventana Instrumentos VST. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Siempre**  
Cuando esto esté seleccionado, siempre se creará una pista MIDI correspondiente al añadir un instrumento VST.
- **No**  
Cuando esto esté seleccionado, no se creará una pista MIDI al añadir un VSTi en la ventana de Instrumentos VST. Este es el comportamiento en las versiones anteriores de Cubase.
- **Preguntar siempre**  
Cuando esto esté seleccionado, se le preguntará si quiere crear una pista MIDI correspondiente al añadir un VSTi en la ventana de Instrumentos VST.

#### **Sincronizar selección de programa de plug-in a selección de pista**

Si enruta múltiples pistas MIDI a instrumento multitímbricos y activa esta opción, se sincroniza la selección de pista y la selección de programa del plug-in.

#### **Suspender el procesamiento de plug-ins VST 3 cuando no se reciban señales de audio**

Si esta opción está activada, los plug-ins VST no consumirán CPU en momentos en los que no viajen datos de audio a través de ellos. Esto puede mejorar el rendimiento del sistema notablemente.

NOTA

Tenga en cuenta que, sin embargo, esto puede conllevar situaciones en las que haya cargado más plug-ins en modo Detención de los que el sistema puede reproducir simultáneamente. Como medida de seguridad, intente reproducir la parte de su

proyecto que contenga el número más grande de eventos de audio para asegurarse de que su ordenador puede gestionar el número actual de plug-ins VST.

---

#### **Editores de plug-in "Siempre al frente"**

Si esta opción está activada, los paneles de control de los plug-ins de efecto y los instrumentos VST siempre se mostrarán encima de las demás ventanas.

## **Video**

#### **Extraer audio al importar archivos de video**

Si esta opción está activada e importa un archivo de video, los datos de audio se extraen automáticamente y se guardan como un clip de audio aparte.

#### **Tamaño de la caché de memoria de miniaturas**

El valor introducido aquí determina cuánta memoria está disponible para visualizar miniaturas. La imagen de un video se almacena temporalmente en la memoria caché de miniaturas. Cuando pase a otra imagen y no quede espacio de memoria, la imagen más «antigua» de la caché se reemplazará por la nueva. Si tiene clips de video largos y/o trabaja con un factor de zoom grande, puede que tenga que subir este valor.



# Índice

## A

Abrir el editor de efectos después de cargarlo [679](#)

Acordes

Cambiar tono [491](#)

Cambiar voicing [492](#)

Edición [492](#)

Insertar [493](#)

Acordes planos

Pads de acorde [566](#)

Activar el proyecto [71](#)

Activar pista [120](#)

Activar pista de tiempo [573](#)

Activar Solo al seleccionar una pista [661](#)

Activar/Desactivar la preescucha local con la [barra espaciadora] [297](#), [675](#)

Adaptar a zoom [54](#)

Tipo de rejilla [60](#)

ADAT Lightpipe [596](#)

Afinación Hermode [450](#)

Agentes de visibilidad de percusión [520](#), [530](#)

Ajustar

Acerca de [58](#)

Editor de muestras [321](#)

Ajustar partes MIDI a compases [674](#)

Ajuste de duración [668](#)

Ajuste de puertos MIDI [180](#)

Ajustes de controles de pista [76](#)

Ajustes de pads de acorde

Control remoto [564](#)

Disposición de pads [569](#)

Intérpretes [566](#)

Ajustes de racks [244](#)

Copiar [253](#)

Ajustes del Hardware

Panel de control [11](#)

Al grabar archivos Wave más grandes de 4 GB [674](#)

Al importar archivos de audio [657](#)

Al procesar clips compartidos [657](#)

Algoritmo standard

Acerca de [299](#)

Algoritmos

Corrección de tiempo [299](#)

Limitaciones [300](#)

Alinear atributos de archivos y de proyecto

Pool [375](#)

All MIDI Inputs (Todas las entradas MIDI) [18](#)

Altura de pista [118](#)

Altura tonal

Cambiar en acordes [491](#)

Analizador de espectro [305](#)

Funciones de audio [303](#)

Anchura del cursor [675](#)

Anular solo

MixConsole [248](#)

Añadir acordes [542](#)

Añadir pista [399](#)

Apariencia

Colores [677](#)

Medidores [673](#)

Aplanar

Pista de arreglos [221](#), [224](#)

Apple Remote [445](#)

Archivar

Preparar [73](#)

Archivo de referencia

Pool [358](#)

Archivos AIFC

Exportar [586](#)

Archivos AIFF

Exportar [586](#)

Archivos Broadcast Wave

Exportar [585](#)

Información incrustada [674](#)

Archivos de audio

Preescuchar en MediaBay [391](#)

Archivos Flac

Exportar [590](#)

Archivos FLAC

Importar [190](#)

Archivos MIDI [113](#), [194](#)

Preescuchar en MediaBay [392](#)

Archivos MP3

Exportar [587](#)

Importar [190](#)

Archivos MPEG

Importar [190](#)

Archivos Ogg Vorbis

Exportar [590](#)

Importar [190](#)

Archivos ReCycle [193](#)

Archivos REX [193](#)

Archivos Wave

Exportar [585](#)

Archivos Wave 64

Exportar [590](#)

Archivos Windows Media Audio

Exportar [588](#)

Importar [190](#)

Arrastrar

Herramienta arrastrar [133](#)

- Asignaciones de Bancos [456](#)
  - ASIO-Guard [652](#)
  - Asistente de proyecto [65](#)
  - Atributos
    - MediaBay [395](#)
  - Audio
    - Exportar [581](#)
    - Manejo [128](#)
    - Mezclar [581](#)
    - Solapado [121](#)
    - Zoom [55](#)
  - Audio Digital AES/SPDIF [596](#)
  - Audio solapado [121](#)
  - Automatización
    - Acerca de [405](#)
    - Curvas de Bézier [410](#)
    - Curvas de rampa [405](#)
    - Curvas de salto [405](#)
    - Datos [406](#)
    - Escalado rápido [412](#)
    - Escribir [405](#), [406](#)
    - Grabar acciones [405](#)
    - Leer [406](#)
    - Línea de valor estático [406](#)
    - Transiciones suaves [410](#)
  - Automatización sigue los eventos [656](#)
  - Avisar antes de eliminar efectos modificados [679](#)
- B**
- Bancos de patch (parches) [456](#)
  - Barra de herramientas
    - Editor de partituras [506](#)
    - Pool [361](#)
    - Ventana de proyecto [29](#)
  - Barra de transporte [149](#)
    - Formato de visualización [161](#)
    - Post-roll [162](#)
    - Pre-roll [162](#)
    - Secciones [149](#)
    - Visión general [149](#)
  - Bases de datos de volúmenes
    - Crear en el MediaBay [402](#)
    - Desmontar en el MediaBay [403](#)
    - Eliminar del MediaBay [402](#)
    - Montar en el MediaBay [403](#)
  - Bloc de notas
    - MixConsole [267](#)
  - Bloquear grabación [186](#)
  - Brillo de las formas de onda [663](#)
  - Brillo de las notas [666](#)
  - Brillo de los controladores [666](#)
  - Brillo de los manipuladores de fundidos [663](#)
  - Bucle
    - Editor de partes de audio [342](#)
  - Bucle de pista independiente
    - Editor de partes de audio [342](#)
    - MIDI [476](#)
  - Bucle sigue la selección del rango [656](#)
  - Buffer
    - Ajustes [651](#)
  - Buses
    - Añadir [23](#)
  - Buses de entrada
    - Añadir [23](#)
    - Enrutado [254](#)
    - Renombrar [22](#)
  - Buses de salida
    - Añadir [23](#)
    - Enrutado [255](#)
    - Por defecto [23](#)
    - Renombrar [22](#)
- C**
- Caída de medidores [672](#)
  - Caja de herramientas
    - Ventana de proyecto [32](#)
  - Caja de herramientas con clic derecho [662](#)
  - Calculadora de tempo [576](#), [578](#)
  - Cambiar frecuencia de muestreo
    - Procesado offline directo [294](#)
  - Cambio enarmónico [516](#)
  - Canales
    - Enlazar [244](#)
  - Canales de grupo
    - Añadir efectos de inserción [272](#)
    - Enrutado [255](#)
  - Canales de grupo - Enmudecer fuentes [677](#)
  - Canales MIDI
    - Separar en sonidos de drum map [537](#)
  - Captura de los eventos [168](#), [668](#)
  - Cargar presets multipista [125](#)
  - Carpeta de grabación
    - Audio [176](#)
  - Carril de controlador
    - Configurar como preset [497](#)
    - Controladores continuos [501](#)
    - Editor [503](#)
    - Preset [497](#)
    - Seleccionar tipos de eventos [496](#)
  - Carriles
    - Editor de Partes de Audio [340](#)
  - Chord Assistant [543](#), [558](#)
    - Asignar acordes [560](#)
    - Círculo de quintas [558](#), [559](#)
    - Proximidad [558](#)
  - Clips
    - Renombrar [362](#)
  - Código de tiempo
    - Estándares [595](#)
    - Sincronización [595](#)
  - Código de tiempo MIDI
    - Destinos [599](#)
  - Color de pista
    - Automático [644](#)
    - Reinicializar [644](#)
  - Colorear
    - Eventos de nota [471](#)
    - Pistas [116](#)
  - Colorear controles de pista [666](#)
  - Colores
    - Controles de pista [645](#)
    - Eventos [643](#)
    - Interfaz de usuario [643](#)
    - Partes [643](#)

- Colores (*cont.*)
  - Pistas 643, 644
  - Preferencias 677
  - Proyecto 646
- Colores de medidores 642
- Comandos de teclado
  - Acerca de 625
  - Buscar 626
  - Cargar 627
  - Eliminar 626
  - Guardar 626
  - Importar 627
  - Modificar 625
  - Por defecto 628
  - Reinicializar 627
- Compensación de latencia ASIO activa por defecto 674
- Compensación de Retardo
  - Limitar 424
  - Umbral para grabación 677
- Compensación de retardo en plug-ins 269
- Compressor
  - Módulo de strip (tira) 260
- Comprimir hacia la derecha
  - Editor de eventos de automatización 411
  - Editor de eventos de controlador 502
- Comprimir hacia la izquierda
  - Editor de eventos de automatización 411
  - Editor de eventos de controlador 502
- Conectando
  - Audio 10
  - MIDI 17
- Conectar los envíos automáticamente para cada canal nuevo creado 677
- Conexiones de audio 21
  - Acerca de 21
  - Edición 25
  - Presets 24
- Configuración del metrónomo 164
  - General 164
  - Sonidos de claqueta 166
- Configuraciones de canal 249
  - Copiar 253
- Congelar
  - Instrumentos VST 422
- Congelar instrumento 422
- Congelar parámetros MIDI 451
- Consejos
  - Mostrar 667
- Control de muestreador 345
  - Barra de herramientas 346
  - Edición de muestras 355
  - Editor de envoltorio 352
  - Reproducir muestras 356
  - Sección Amp 352
  - Sección AudioWarp 350
  - Sección de parámetros de sonido 349
  - Sección de teclado 354
  - Sección Filter (filtro) 351
  - Sección Pitch (tono) 351
  - Tonalidad fundamental 355
  - Transferir muestras hasta los instrumentos VST 357
  - Visor de forma de onda 349
- Control remoto
  - Acerca de 432
  - Ajuste de puertos MIDI 432
  - Apple Remote 445
  - Asignación de controles 439
  - Asignar comandos 435
  - Automatización 435
  - Conexiones 432
  - Configuración de control remoto MIDI 437
  - Configurar 433
  - Dispositivo genérico 436
  - Editor de control remoto 441
  - Opciones globales 434
  - Reinicializar 434
- Controladores
  - Mostrando 666
  - Seleccionar 504
- Controladores continuos
  - Carril de controlador 501
  - Visor de controladores 497
- Controladores remotos
  - Conectar controles rápidos VST 426
- Controles de pads de acorde 556
- Controles rápidos de pista 446
- Controles rápidos VST
  - Conectar con controladores remotos 426
- Convertir en copia real 142
- Convertir eventos de acorde a MIDI 548
- Convertir selección en archivo (bounce) 128
- Copia de seguridad del proyecto 73
- Copias compartidas
  - Convertir en copia real 142
  - Crear 142
- Corrección de tiempo
  - Algoritmos 299
  - Limitaciones 300
  - Procesado offline directo 296
- Crear imágenes de audio al grabar 674
- Crear la pista MIDI cuando se cargue el VSTi 679
- Crear símbolos de acorde 552
- Cuadro de valores/modo de control del tiempo 659
- Cuantización groove 201
- Cuantizar
  - Acerca de 197
  - Grupos de valoración especial 202
  - Inicio de eventos MIDI 269
  - Posición original 204
  - Pre-cuantizar 204
  - Rango Q 202
  - Swing 202
  - Usar presets de groove 201
- Cuenta de frames 595
- Cursor
  - Ajustar 160
- Cursor con forma de cruz 61, 662
- Cursor de proyecto
  - Ajustar 160
- Cursores estacionarios 675
- Curva de EQ
  - MixConsole 236
- Curvas de Bézier
  - Automatización 410

Curvas de controlador  
  Controles inteligentes de escalado [502](#)  
Curvas de volumen de eventos  
  Mostrando [663](#)

## D

Datos de automatización  
  Edición [409](#)  
  Seleccionar [410](#)  
  Suprimiendo [413](#)  
Datos de controlador  
  Reducir [468](#)  
Datos de parte MIDI  
  Automatización [406](#)  
Datos de pista de automatización  
  Automatización [406](#)  
Datos en pistas de carpeta  
  Mostrando [665](#)  
DC Offset  
  Eliminar [294](#)  
Desactivar 'Realimentación acústica' durante la reproducción [658](#)  
Desactivar pista [120](#)  
Deshacer  
  Grabar audio [179](#)  
  Historial de ediciones [62](#)  
  Número máximo de deshacer [62](#), [667](#)  
  Operaciones de zoom [316](#)  
  Procesado offline [291](#)  
  Ventana de proyecto [29](#)  
Designar una nueva carpeta de grabación de la pool  
  Pool [372](#)  
Desplazamiento  
  Eventos [134](#)  
Desplazamiento auto. [161](#)  
  Fundidos cruzados [213](#)  
  Suspender [161](#)  
Desplazar hasta la pista seleccionada [661](#)  
Desplazar verticalmente  
  Editor de eventos de automatización [411](#)  
  Editor de eventos de controlador [502](#)  
Detalles de eventos  
  Mostrando [665](#)  
Detección de hitpoints automática  
  Activar [657](#)  
Detectar silencio  
  Funciones de audio [301](#)  
Detener la reproducción durante avance/retroceso rápido [675](#)  
Diálogo Añadir pista [111](#)  
Diálogo Colores de proyecto [646](#)  
Diálogo Configuración de proyecto [67](#)  
Diálogo Historial de ediciones [62](#)  
Dispositivo genérico [436](#)  
Dispositivos MIDI  
  Definiendo nuevo para la selección de parche [455](#)  
  Editando parches [457](#)  
  Gestor de dispositivos [453](#)  
  Instalar [455](#)  
  Seleccionando parches [456](#)

Dithering  
  Aplicar [278](#)  
  Efectos [278](#)  
Dividir  
  En eventos iguales [139](#)  
  Eventos [138](#)  
  Por rangos [148](#)  
Dividir controladores MIDI [660](#)  
Dividir los eventos MIDI [660](#)  
Divisor  
  Barra de herramientas de la ventana de proyecto [31](#)  
Divisor de la barra de herramientas  
  Ventana de proyecto [31](#)  
Drum Maps [535](#), [538](#)  
  Configuración [535](#), [536](#)  
  Editor de teclas [494](#)  
  Seleccionar [531](#)  
Duplicar  
  Eventos [140](#)  
  Pistas [120](#)  
Duraciones de eventos  
  Cambiar con la herramienta recortar [490](#)  
Duraciones de notas  
  Cambiar [515](#)  
Duraciones fijas [465](#)

## E

Edición  
  Línea de información de la ventana de proyecto [35](#)  
Edición de clips  
  Pool [369](#)  
Edición de muestras  
  Control de muestreador [355](#)  
Edición de rangos [144](#)  
Editor de acordes [541](#)  
  Asignar acordes [560](#)  
  Introducción MIDI [543](#)  
Editor de control remoto [441](#)  
  Ajustes de control [442](#)  
  Asignación de parámetro [444](#)  
  Barra de herramientas [442](#)  
  Disposición [444](#)  
Editor de envoltorio  
  Control de muestreador [352](#)  
Editor de eventos de automatización  
  Comprimir hacia la derecha [411](#)  
  Comprimir hacia la izquierda [411](#)  
  Desplazar verticalmente [411](#)  
  Escarar alrededor del centro absoluto [411](#)  
  Escarar alrededor del centro relativo [411](#)  
  Escarar verticalmente [411](#)  
  Estirar [411](#)  
  Inclinar hacia la derecha [411](#)  
  Inclinar hacia la izquierda [411](#)  
Editor de eventos de controlador  
  Comprimir hacia la derecha [502](#)  
  Comprimir hacia la izquierda [502](#)  
  Desplazar verticalmente [502](#)  
  Escarar alrededor del centro absoluto [502](#)  
  Escarar alrededor del centro relativo [502](#)  
  Escarar verticalmente [502](#)

Editor de eventos de controlador (*cont.*)

- Estirar [502](#)
- Inclinar hacia la derecha [502](#)
- Inclinar hacia la izquierda [502](#)

Editor de muestras [315](#)

- Acerca de [307](#)
- Ajustar [321](#)
- Barra de herramientas [309](#)
- Inspector [314](#)
- Línea de información [313](#)
- Línea de vista global [313](#)
- Mostrar múltiples formas de onda [315](#)
- Operaciones para deshacer zoom [316](#)
- Regiones [319](#)
- Regla [315](#)
- Zona inferior [48](#)

## Editor de Partes de Audio

- Zona inferior [48](#)

Editor de partituras [504](#)

- Barra de herramientas [506](#)
- Línea de estado [509](#)
- Línea de información [509](#)

## Editor de Partituras

- Ajustes de pentagrama [511](#)
- Visualizar [510](#)
- Zona inferior [48](#)

Editor de percusión [518](#)

- Barra de herramientas [520](#)
- Línea de estado [526](#)
- Línea de información [526](#)
- Visor de controladores [528](#)
- Visor de notas [527](#)
- Zona inferior [48](#)

Editor de teclas [477](#)

- Barra de herramientas [478](#)
- Inspector [485](#)
- Línea de estado [484](#)
- Línea de información [485](#)
- Visor de controladores [486](#)
- Visor de notas [486](#)
- Zona inferior [48](#)

## Editor de tempo

- Barra de herramientas [573](#)

Editor MIDI por defecto [662](#)Editor simple de fundido cruzado [213](#)Editores de plug-in siempre al frente [679](#)

## Editores MIDI

- Cortar y pegar [471](#)

## Efectos

- Acerca de [268](#)
- Administrar componentes de sistema [286](#)
- Comparar ajustes [279](#)
- Compensación de retardo en plug-ins [269](#)
- Copiar presets [283](#)
- Dithering [278](#)
- Efectos de envío [268](#), [275](#)
- Efectos de inserción [268](#), [270](#)
- Enrutado [276](#)
- Envíos pre/post fader [277](#)
- Explorador de presets [280](#)
- Exportar archivos de información de componentes de sistema [286](#)

Efectos (*cont.*)

- Extraer ajustes de efectos de inserción de presets de pista [284](#)
- Guardar presets [282](#)
- Guardar presets de inserción [283](#)
- Panel de control [279](#)
- Pegar presets [283](#)
- Presets [280](#)
- Procesado offline directo [287](#)
- Seleccionar presets [281](#)
- Sincronía a tempo [270](#)
- Ventana de Información de componentes de sistema [285](#)
- VST 3 [269](#)

## Efectos de audio

- Usar VST System Link [609](#)

Efectos de envío [268](#)

- Acerca de [275](#)
- Ajustar nivel [278](#)
- Añadir pistas de canal FX [275](#)

Efectos de inserción [268](#)

- Acerca de [270](#)
- Añadir a buses [271](#)
- Añadir a canales de grupo [272](#)
- Enrutado [271](#)

Ejecutar configuración al crear un nuevo proyecto [667](#)

El contenido del editor sigue a la selección de eventos [662](#)

Elementos máximos en lista de resultados [672](#)

## Eliminar

- Silencio [303](#)

## Eliminar DC-Offset

- Procesado offline directo [294](#)

Eliminar pistas seleccionadas [115](#)Eliminar pistas vacías [115](#)Eliminar regiones/hitpoints en todos los procesados offline [657](#)Enlazado de controles [244](#)

## Enmudecer

- MixConsole [248](#)

Enmudecer eventos [143](#)Enmudecer pre-send si enmudecer está activado [677](#)

## Enrutado

- A través de efectos de inserción [271](#)
- Buses de entrada [254](#)
- Buses de salida [255](#)
- Canales de grupo [255](#)
- MixConsole [254](#)

## Entradas

- Opciones de posición del medidor [251](#)

## Entradas MIDI

- Configurar [181](#)

Enviar actividades del medidor del bus de entrada hacia la pista audio [672](#)

## Envíos

- MixConsole [266](#)

Envíos post fader [277](#)Envíos pre fader [277](#)

## Envolvente

- Procesado offline directo [291](#)

## EQ

- Presets [259](#)
- Racks de canal [257](#)

- Escalar alrededor del centro absoluto
  - Editor de eventos de automatización [411](#)
  - Editor de eventos de controlador [502](#)
- Escalar alrededor del centro relativo
  - Editor de eventos de automatización [411](#)
  - Editor de eventos de controlador [502](#)
- Escalar verticalmente
  - Editor de eventos de automatización [411](#)
  - Editor de eventos de controlador [502](#)
- Escalas automáticas [545](#)
- Escanear
  - MediaBay [384](#)
- Escanear carpetas solo cuando el MediaBay está abierto [672](#)
- Escribir automatización [406](#)
  - Automáticamente [407](#)
  - Herramientas [408](#)
  - Manualmente [407](#), [408](#)
- Escuchar
  - Eventos de audio [132](#)
  - Partes de audio [132](#)
  - Utilizando comandos de teclado [369](#)
- Escuchar acordes [544](#)
- Espejo
  - MIDI [469](#)
- Estilo magnetófono
  - Monitorizar [677](#)
- Estirar
  - Editor de eventos de automatización [411](#)
  - Editor de eventos de controlador [502](#)
- Eventos
  - Acerca de [127](#)
  - Copiar y pegar [140](#)
  - Crear nuevos archivos desde eventos [128](#)
  - Deslizar los contenidos [142](#)
  - Desplazamiento [134](#)
  - Desplazar a [135](#)
  - Desplazar a través de la línea de información [136](#)
  - Desplazar con la herramienta de selección [135](#)
  - Dividir [138](#)
  - Dividir repetidamente [139](#)
  - Duplicar [140](#)
  - Edición [132](#)
  - Enmudecer [143](#)
  - Mover con los botones de empujar [135](#)
  - Pegamento [139](#)
  - Pegar [140](#)
  - Redimensionar [136](#)
  - Redimensionar con alteración de la duración [137](#)
  - Redimensionar con Arrastrar [138](#)
  - Redimensionar con desplazamiento del contenido [137](#)
  - Redimensionar con Recortar [138](#)
  - Redimensionar con Seleccionar [137](#)
  - Redimensionar normal [137](#)
  - Renombrar [136](#)
  - Repetir [141](#)
  - Suprimiendo [134](#)
  - Visualizar en pistas de carpeta [121](#)
- Eventos de acorde [541](#)
  - Añadir [542](#)
  - Añadir acordes [542](#)
  - Convertir a MIDI [548](#)
- Eventos de acorde (*cont.*)
  - Edición [542](#)
  - Escuchar [544](#)
  - Extraer a partir de MIDI [552](#)
  - Mapping offset [546](#)
  - Resolver conflictos de visualización [544](#)
  - Tensión [541](#)
  - Tipo de acorde [541](#)
  - Voicings [546](#)
- Eventos de audio
  - Acerca de [127](#)
  - Escuchar [132](#)
- Eventos de escala
  - Acerca de [545](#)
  - Añadir [545](#)
  - Cambiar [545](#)
  - Escalas automáticas [545](#)
  - Escuchar [545](#)
  - Mostrando [545](#)
  - Seguir pista de acordes [551](#)
- Eventos de nota
  - Ajustar valores de velocidad [475](#)
  - Añadir en visor de controladores [498](#)
  - Colorear [471](#)
  - Cortar [474](#)
  - Crear en el editor de partituras [514](#)
  - Desplazamiento [489](#), [533](#)
  - Dibujar con la herramienta de dibujar [488](#)
  - Dibujar con la herramienta de línea [488](#)
  - Dividir [491](#), [515](#)
  - Duplicar [474](#), [515](#)
  - Edición [474](#)
  - Editar vía MIDI [494](#)
  - Eliminar [474](#)
  - Enmudecer [473](#)
  - Establecer con ajuste [475](#)
  - Establecer valores [514](#)
  - Excluir de la reproducción [473](#)
  - Pegamento [491](#), [515](#)
  - Redimensionar [490](#)
  - Repetir [474](#)
  - Seleccionar [472](#)
  - Transposición [489](#), [533](#)
- Eventos de tiempo
  - Edición [575](#)
- Eventos de tipo de compás
  - Añadir [579](#)
  - Configuración [579](#)
- Eventos MIDI
  - Acerca de [130](#)
- Eventos Poly Pressure [501](#)
- Expandir pista seleccionada [118](#), [661](#)
- Explorador de archivos
  - Rack de medios [380](#)
- Explorador de presets
  - Efectos [280](#)
- Explorar tipos de archivo desconocidos [672](#)
- Exportación en tiempo real [591](#)
- Exportar
  - Archivos MIDI [113](#)
- Exportar mezcla de audio [580](#)
  - Archivos AIFC [586](#)
  - Archivos AIFF [586](#)



- Exportar mezcla de audio (*cont.*)
  - Archivos Broadcast Wave [585](#)
  - Archivos Flac [590](#)
  - Archivos MP3 [587](#)
  - Archivos Ogg Vorbis [590](#)
  - Archivos Wave [585](#)
  - Archivos Wave 64 [590](#)
  - Archivos Windows Media Audio [588](#)
  - Conflictos de nombres de archivo [584](#)
  - Definir Esquemas de nombrado [584](#)
  - Diálogo Esquema de nombrado [583](#)
  - Exportación en tiempo real [591](#)
  - Sección de selección de canal [582](#)
  - Sección Formato de archivo [584](#)
  - Sección Importar en el proyecto [592](#)
  - Sección Post proceso [593](#)
  - Sección Salida del motor de audio [591](#)
  - Sección Ubicación del archivo [582](#)
  - Selección de canales [582](#)
- Extensiones de archivos
  - Mostrar en la lista de resultados [672](#)
- Extraer
  - Audio de video [193](#), [618](#)
  - Automatización MIDI [468](#)
- Extraer audio al importar archivos de video [680](#)
- Extraer eventos de acorde a partir de MIDI [552](#)

## F

- Fase
  - MixConsole [256](#)
- Favoritos
  - Añadir [381](#), [385](#)
  - Rack de medios [380](#)
- Fijar a punto de cruce cero
  - Acerca de [59](#)
- Fijar velocidad [465](#)
- Filtro de atributos
  - Aplicar en la MediaBay [395](#)
  - MediaBay [395](#)
- Filtro MIDI [671](#)
- Foco en teclado
  - Activar para una zona [54](#)
  - Zonas [53](#)
- Formas de onda
  - Mostrando [663](#)
- Formato de archivo de grabación
  - Audio [176](#)
- Formato de tiempo [161](#)
- Formato de tiempo primario
  - Seleccionar [161](#)
- Formato de tiempo secundario
  - Seleccionar [162](#)
- Formato de visualización
  - Regla [34](#)
- Frecuencia de muestreo
  - Señal de reloj externa [15](#)
- Fuente de los acordes [664](#)
- Fuente para partituras
  - Ajuste [516](#), [517](#)
- Fuentes de reloj [596](#)

- Funciones de audio [301](#)
  - Analizador de espectro [303](#)
  - Detectar silencio [301](#)
  - Estadísticas [305](#)
- Fundido de entrada
  - Procesado offline directo [292](#)
- Fundido de salida
  - Procesado offline directo [292](#)
- Fundidos
  - Con la herramienta de Selección de Rango [209](#)
  - Editando en diálogo [210](#)
  - Fundidos automáticos [215](#)
  - Presets [210](#)
- Fundidos automáticos
  - Ajustes de pista [217](#)
  - Ajustes globales [217](#)
- Fundidos cruzados
  - Crear [212](#)
  - Desplazamiento auto. [213](#)
  - Editando en diálogo [213](#)
  - Editor simple de fundido cruzado [213](#)
  - Fundidos simétricos [213](#)
  - Igual amplitud [213](#)
  - Igual energía [213](#)
  - Presets [213](#)
  - Zoom auto. [213](#)

## G

- Ganancia
  - Procesado offline directo [293](#)
- Ganancia de entrada
  - MixConsole [256](#)
- Gate
  - Módulo de strip (tira) [260](#)
- Generar nuevos clips de audio automáticamente
  - Pool [375](#)
- Gestionar archivos de medios
  - Pool [358](#)
- Gestor de plug-ins VST [428](#)
  - Colecciones [428](#)
  - Ventana [428](#)
- Grabación
  - Activando [172](#)
  - Bloquear grabación [186](#)
  - Ciclo [172](#)
  - Con efectos [178](#)
  - Detener [172](#)
  - Modos de grabación [173](#)
  - Niveles [11](#)
  - Tiempo de grabación máximo [186](#)
- Grabación de audio [178](#)
  - Carpeta de grabación [176](#)
  - Con efectos [178](#)
  - Deshacer [179](#)
  - Formato de archivo de grabación [176](#)
  - Modos de grabación [178](#)
  - Preparación [177](#)
  - Recuperar [180](#)
  - Recuperar grabaciones [179](#)
  - Requisitos de RAM [177](#)
  - Tiempo de pregrabación [179](#)
- Grabación en ciclo [172](#)

- Grabación MIDI
    - Ajuste de entrada MIDI [181](#)
    - Canal y Salida [181](#)
    - Diferentes tipos de mensajes [183](#)
    - Grabación retrospectiva [186](#)
    - Instrumentos y canales [180](#)
    - Mensajes continuos [183](#)
    - Mensajes de cambio de programa [184](#)
    - Mensajes de sistema exclusivo [184](#)
    - Modo de grabación [184](#)
    - Nombrar puertos MIDI [180](#)
    - Notas [183](#)
    - Preparación [180](#)
    - Recuperar grabaciones [186](#)
    - Reinicializar [184](#)
    - Selección de sonido [182](#)
  - Grabación paso a paso [495](#)
  - Grabación retrospectiva [674](#)
    - MIDI [186](#)
  - Grabaciones MIDI
    - Exportar a archivo MIDI [539](#)
  - Grabar
    - Acerca de [171](#)
  - Grabar en solo en los editores MIDI [674](#)
  - Grupos de valoración especial
    - Cuantizar [202](#)
  - Grupos enlazados [244](#)
    - Q-Link [244](#)
  - Guardar ajustes de preferencias parcialmente [655](#)
  - Guardar automáticamente [72](#), [667](#)
  - Guardar como plantilla [66](#)
  - Guardar preset de pista [124](#)
- ## H
- Habilitar grabación permite MIDI Thru [674](#)
  - Habilitar la grabación al seleccionar una pista de audio [661](#)
  - Habilitar la grabación en la pista MIDI seleccionada [661](#)
  - Hardware de audio
    - Conexiones [10](#)
    - Señal de reloj externa [15](#)
  - Herramienta arrastrar [133](#)
  - Herramienta de línea [489](#)
    - Dibujar eventos de nota [488](#)
    - Editar eventos de visor de controladores [499](#)
  - Herramienta de Selección de Rango [144](#)
    - Crear fundidos [209](#)
  - Herramienta de zoom modo estándar - Solo zoom horizontal [662](#)
  - Herramienta Dibujar
    - Dibujar eventos de nota [488](#)
  - Herramienta recortar
    - Cambiar duraciones de eventos [490](#)
  - Herramienta seleccionar - Mostrar información adicional [662](#)
  - Historial
    - Historial de ediciones [62](#)
    - Ventana de proyecto [29](#)
  - Historial de zoom
    - Ventana de proyecto [58](#)
- Hitpoints
    - Acerca de [324](#)
    - Mostrando [663](#)
  - Hub [63](#)
    - Desactivar [65](#)
    - Usar [667](#)
- ## I
- Idioma (Preferencias) [667](#)
  - Igual amplitud
    - Fundidos cruzados [213](#)
  - Igual energía
    - Fundidos cruzados [213](#)
  - Imágenes de pistas [116](#)
    - Buscador [117](#)
    - Mostrando [116](#)
  - Importar
    - Archivos de audio [189](#)
    - Archivos de video [614](#)
    - Archivos FLAC [190](#)
    - Archivos MIDI [113](#), [194](#)
    - Archivos MP3 [190](#)
    - Archivos MPEG [190](#)
    - Archivos Ogg Vorbis [190](#)
    - Archivos REX [193](#)
    - Archivos WMA [190](#)
    - Audio de archivos de video [193](#)
    - Importar archivos de audio comprimidos [189](#)
  - Inclinar hacia la derecha
    - Editor de eventos de automatización [411](#)
    - Editor de eventos de controlador [502](#)
  - Inclinar hacia la izquierda
    - Editor de eventos de automatización [411](#)
    - Editor de eventos de controlador [502](#)
  - Información de componentes de sistema [285](#)
    - Administrar componentes de sistema [286](#)
    - Exportar [286](#)
  - Iniciar grabación en cursor
    - Modos de grabación [173](#)
  - Iniciar grabación en el localizador izquierdo
    - Modos de grabación [173](#)
  - Inserciones
    - MixConsole [257](#)
    - Presets de cadena de FX [257](#)
    - Usar al arrastrar [676](#)
  - Insertar evento de 'reset' al final de la grabación [668](#)
  - Insertar y buscar medios
    - Pool [367](#)
  - Inspector
    - Acerca de [39](#)
    - Diálogo Ajustes [43](#)
    - Inspector de pista [40](#)
    - Inspector del editor [41](#)
  - Inspector de pista
    - Abrir [40](#)
  - Inspector del editor
    - Abrir [41](#)
  - Instrumentos usan Leer y escribir toda la automatización [677](#)
  - Instrumentos VST
    - Configurar [416](#)
    - Congelar [422](#)



- Instrumentos VST (*cont.*)
  - Guardar presets 421
  - Presets 420
  - Usar VST System Link 609
- Intensidad de los contornos de forma de onda 663
- Intensidad de rejilla en frente 663
- Interfaz MIDI
  - Conectando 17
- Interpolar formas de onda de audio 663
- Intervalo para guardar automáticamente 667
- Introducción MIDI
  - Editor de acordes 543
- Invertir
  - Audio 295
  - MIDI 469
  - Procesado offline directo 295
- Invertir fase
  - Procesado offline directo 294
- L**
- Latencia
  - Optimizar 650
  - VST System Link 603
- Leer automatización 406
- Legato 464
- Limitar compensación de retardo 424
- Limiter
  - Módulo de strip (tira) 260
- Línea de estado
  - Editor de partituras 509
  - Ventana de proyecto 34
- Línea de información
  - Editor de partituras 509
  - Ventana de proyecto 35
- Línea de tiempo
  - Regla 470
- Línea de valor estático
  - Automatización 406
- Línea de vista global
  - Ventana de proyecto 36
- Lista de pistas
  - Acerca de 32
  - Dividir 32
- Localizador derecho 158
- Localizador izquierdo 158
- Localizadores 158, 159
  - Ajustar 159
  - Ajustar rangos 159
- Localizar al hacer clic sobre un espacio vacío 675
- Loops de ACID® 333
- Loops MIDI
  - Preescuchar en MediaBay 392
- Loops y muestras
  - Cargar en MediaBay 396
- M**
- macOS
  - Activación de puerto 23
  - Selección de puerto 23
- Mapping offset 546
- Marcadores
  - Acerca de 228
  - Ajustes 231
  - Atributos 231
  - Exportar 234
  - Exportar a través de MIDI 234
  - IDs 232
  - Importar 234
  - Importar a través de MIDI 234
  - Marcadores de ciclo 228
  - Marcadores de posición 228
- Marcadores de ciclo
  - Acerca de 228
  - Editar con herramientas 229
  - Usando 228
  - Zoom 57, 229
- Marcadores de posición
  - Acerca de 228
- Marcar tempo 576
- Marcas en bordes
  - Usar 667
- MediaBay
  - Acerca de 376
  - Ajustes 403
  - Añadir favoritos 385
  - Atributos 395
  - Bases de datos de volúmenes 401–403
  - Búsqueda de texto 389, 390
  - Comandos de teclado 404
  - Controles de navegación 383
  - Encontrar ubicaciones de archivos 387
  - Escanear 384
  - Explorador de archivos 384
  - Favoritos 386
  - Filtro de atributos 395
  - Filtro de puntuación 389
  - Filtro de tipo de medio 388
  - Filtros 395
  - Mostrar en Explorador/Mostrar en Finder 387
  - Mostrar secciones 383
  - Ocultar secciones 383
  - Operaciones de escaneado 384
  - Permutar resultados 387
  - Preescuchar 391
  - Presets de instrumento 400
  - Presets de pista 400
  - Refrescar vistas 385
  - Reinicializar filtro 396
  - Resultados 386, 387, 391
  - Seleccionar tipo de medio 388
  - Tipo de medio 388
  - Usar archivos de medios 396
  - Ventana 382
  - Ventanas relacionadas 399
- Medidores
  - Ajustes 251
- Medidores de nivel (MixConsole) 251
- Menú Transporte
  - Funciones 151
- Metadatos
  - Nombre de autor 667
  - Nombre de compañía 667

- Metrónomo [163](#), [164](#), [166](#)
    - Ventana de configuración [164](#)
  - Mezcla principal
    - Configurar [23](#)
  - Mezclar MIDI en el bucle [461](#), [462](#)
  - MIDI Thru activo [668](#)
    - Monitorización [175](#)
  - Miniaturas
    - Acerca de [615](#)
    - Archivos de caché de miniaturas [615](#)
  - MixConsole [236](#)
    - Abrir [236](#)
    - Ajustar volumen [250](#)
    - Anular solo [248](#)
    - Bloc de notas [267](#)
    - Curva de EQ [236](#)
    - Enlazado de canales [244](#)
    - Enmudecer [248](#)
    - Herramientas de zoom [240](#)
    - Medidores de nivel [251](#)
    - Panorama [247](#)
    - Pestaña Visibilidad [239](#)
    - Pre rack [255](#)
    - Presets de cadena de FX [257](#)
    - Presets de ecualización [259](#)
    - Presets de strip [265](#)
    - Racks [252](#)
    - Racks de canal [243](#)
    - Sección de faders [246](#)
    - Secciones [236](#)
    - Selector de canal [239](#)
    - Solo [248](#)
    - Tipos de canales [242](#)
    - Vista general de canal [236](#)
    - Zona inferior [46](#)
  - MixConsole en la ventana de proyecto [46](#)
  - Modo arrastrar de alta calidad [676](#)
  - Modo datos en las partes [666](#)
  - Modo de asignación automática de colores [666](#)
  - Modo de grabación MIDI [184](#)
  - Modo de latencia MIDI [668](#)
  - Modo deslizadores [659](#)
  - Modo diales [659](#)
  - Modo legato - Solo entre notas seleccionadas [660](#)
  - Modo musical
    - Acerca de [333](#)
  - Modos de tiempo
    - Pista de tiempo [572](#)
    - Tempo fijo [572](#)
  - Modulación del color de fondo [663](#)
  - Monitorización [174](#)
    - Externo [174](#)
    - MIDI [175](#)
    - Monitorización directa ASIO [175](#)
    - Vía Cubase [174](#)
  - Monitorización automática
    - Estilo magnetófono [677](#)
    - Manual [677](#)
  - Monitorización directa ASIO [17](#), [175](#)
  - Monitorización externa [174](#)
  - Monitorizar
    - Acerca de [17](#)
  - Mostrar advertencia en caso de interrupciones de audio [677](#)
  - Mostrar datos a partir de esta altura de pista [663](#)
  - Mostrar escalas [545](#)
  - Mostrar nombres a partir de esta altura de pista [663](#)
  - Mover pistas [115](#)
  - Muestreador
    - Zona inferior [47](#)
  - Multi proceso [651](#)
- ## N
- Navegación por teclado
    - MixConsole [267](#)
  - Navegar
    - MixConsole [267](#)
  - Nivel de envío [677](#)
  - Nivel de reducción de la automatización [656](#)
  - Niveles de entrada [11](#)
  - No restablecer los controles capturados [668](#)
  - Nombre de evento
    - Mostrando [663](#)
  - Nombres de pista para partes [656](#)
  - Normalizar
    - Procesado offline directo [293](#)
  - Notación de tono [664](#)
  - Notas MIDI
    - Transposición (función) [460](#)
  - Notas-I (notas de entrada) [538](#)
  - Notas-O (notas de salida) [538](#)
  - Numero máximo de archivos de backup [667](#)
  - Número máximo de deshacer [667](#)
  - Números de nota MIDI [536](#)
- ## O
- Ocultar nombres truncados de eventos [663](#)
  - Ocultar notas enmudecidas en editores [658](#)
  - Opacidad al editar eventos [663](#)
  - Opciones de exportación MIDI [669](#)
  - Opciones de importación MIDI [669](#), [670](#)
  - Opciones de mezcla MIDI [462](#)
  - Opciones de picos del medidor [251](#)
    - Retención de picos [251](#)
    - Retención infinita [251](#)
  - Opciones de posición del medidor [251](#)
    - Entrada [251](#)
    - Post-fader [251](#)
    - Post-panoramizador [251](#)
  - Opciones de velocidad para avanzar/rebobinar [675](#)
  - Organizar archivos en subcarpetas
    - Pool [372](#)
- ## P
- Pads de acorde [554](#), [556-558](#)
    - Asignación remota [565](#)
    - Asignar acordes [560](#), [561](#)
    - Configuración [558](#)
    - Controles [558](#)
    - Crear eventos [571](#)
    - Grabar acordes [562](#), [563](#)

- Pads de acorde (*cont.*)
  - Guardar presets 570
  - Intérpretes 567
  - Menú contextual 556
  - Menú funciones 557
  - Mover y copiar 562
  - Múltiples pistas 569
  - Preparación 557
  - Presets 570
  - Rango remoto de pads 564, 566
  - Reproducir 562
  - Reproductor de patrones 568
  - Voicing adaptable 567
  - Voicings 567
  - Zona 558
- Panel de cuantización
  - Acerca de 200
  - Cuantizar a un groove 204
  - Cuantizar a una rejilla 202
- Panel de selector de colores 643
- Panorama
  - Bypass 248
  - MixConsole 247
- Panorama MIDI
  - Parámetros de pista MIDI 447
- Parámetros de pista MIDI 447
- Parámetros MIDI 447
  - Afinación Hermode 450, 451
  - Rango 449
  - Variaciones aleatorias 449
- Partes
  - Acerca de 127, 131
  - Carpeta 131
  - Deslizar los contenidos 142
  - Edición 132
- Partes de audio
  - Crear 131
  - Escuchar 132
- Partes de carpeta 131
- Partes MIDI
  - Bucle de pista independiente 476
  - Crear 131
  - Gestionar varias 476
  - Procesado 470
- Partituras
  - Imprimir 517
- Patrón
  - Pads de acorde 566
- Pedales
  - A duración de notas 465
- Pegamento
  - Eventos 139
- Pegar al origen 140
- Pegar relativo al cursor 140
- Permutación estéreo
  - Procesado offline directo 295
- Personalizar
  - Barra de transporte 640
  - Barras de herramientas 640
  - Colores 643
  - Colores de la interfaz de usuario 643
  - Colores de medidores 642
- Personalizar (*cont.*)
  - Inspector 640
  - Línea de información 640
- Pista de acordes 97
  - Acerca de 540
  - Asignar pads 561
  - Controlar la reproducción de audio o MIDI 549
  - Controles de pista 98
  - Inspector 97
  - Transformación en directo 549
- Pista de arreglos
  - Aplanar 221, 224
  - Controles de pista 96
  - Inspector 95
- Pista de marcadores 108, 233
  - Controles de pista 108
  - Inspector 108
- Pista de muestreador
  - Cargar muestras de audio 344
  - Cargar partes MIDI 344
  - Control de muestreador 344
  - Controles de pista 94
  - Inspector 91
  - Transferir muestras a instrumentos 357
- Pista de regla 109
  - Controles de pista 109
- Pista de tempo 572
  - Activar 573
  - Cambios de tempo 574
  - Editor 572
  - Modo 572
- Pista de video 110
  - Controles de pista 110
  - Inspector 110
- Pistas
  - Acerca de 75
  - Acorde 97
  - Audio 78
  - Canal FX 99
  - Carpeta 102
  - Colorear 116
  - Desactivar pistas de audio 120
  - Desplazamiento 115
  - Duplicar 120
  - Grupo 104
  - Instrumento 82
  - Marcador 108
  - MIDI 87
  - Muestreador 91
  - Personalizar controles de pista 76
  - Regla 109
  - Renombrar 115
  - Seleccionar 119
  - Suprimiendo 115
  - Video 110
- Pistas de audio 78
  - Controles de pista 81
  - Inspector 78
- Pistas de automatización
  - Acerca de 414
  - Asignar parámetros 414
  - Eliminar 414
  - Enmudecer 415

- Pistas de automatización (*cont.*)
  - Mostrando [414](#)
  - Ocultar [414](#)
- Pistas de canal de grupo [104](#)
  - Controles de pista [107](#)
  - Inspector [104](#)
- Pistas de canal FX [99](#)
  - Añadir [275](#)
  - Controles de pista [101](#)
  - Inspector [99](#)
- Pistas de carpeta [102](#)
  - Controles de pista [103](#)
  - Inspector [102](#)
  - Modificar visor de eventos [121](#)
  - Visualizar eventos [121](#)
- Pistas de instrumento [82](#)
  - Controles de pista [85](#)
  - Inspector [83](#)
- Pistas de muestreador [91](#)
  - Crear [345](#)
  - Pool [358](#)
- Pistas MIDI [87](#)
  - Congelar modificadores MIDI [451](#)
  - Controles de pista [90](#)
  - Inspector [87](#)
- Plantillas
  - Renombrar [67](#)
- Plicas de notas
  - Invertir la dirección [516](#)
- Plug-ins
  - Gestionar [428](#)
  - Instalar [428](#)
- Plug-ins VST
  - Instalar [428](#)
- Polifonía
  - Restringir [468](#)
- Pool
  - Alinear atributos de archivos y de proyecto [375](#)
  - Aplicar diferentes métodos de procesado [363](#)
  - Archivo de referencia [358](#)
  - Barra de herramientas [361](#)
  - Comandos de teclado [369](#)
  - Designar una nueva carpeta de grabación de la pool [372](#)
  - Diálogo Buscar archivos desaparecidos [368](#)
  - Edición de clips [369](#)
  - Generar nuevos clips de audio automáticamente [375](#)
  - Gestionar archivos de medios [358](#)
  - Gestionar grandes bases de datos de sonidos [367](#)
  - Insertar y buscar medios [367](#)
  - Organizar archivos en subcarpetas [372](#)
  - Pista de muestreador [358](#)
  - Procesado de audio [373](#)
  - Reducir el tamaño del proyecto [373](#)
  - Renombrar clips y regiones [362](#)
- Posición EQ
  - Módulo de strip (tira) [260](#)
- Post-roll
  - Barra de transporte [162](#)
- Pre-roll
  - Barra de transporte [162](#)
- Preferencias
  - Colores [677](#)
  - Desactivar [649](#)
  - Diálogo [654](#)
  - Guardar presets [655](#)
  - Guardar solo las preferencias marcadas [655](#)
- Presentación de la partitura [510](#)
- Presets
  - Preescuchar a través de la entrada MIDI [393](#)
  - Preescuchar en MediaBay [393](#), [394](#)
  - Preescuchar presets a través del teclado del ordenador [394](#)
  - Preescuchar presets usando el Grabador de secuencia [394](#)
  - Preescuchar usando un archivo MIDI [394](#)
- Presets de cadena de FX [257](#)
  - Cargar en MediaBay [398](#)
- Presets de instrumento
  - Aplicar [400](#)
  - Cargar en MediaBay [397](#)
  - Resultados [400](#)
- Presets de pista
  - Acerca de [122](#)
  - Aplicar [125](#), [400](#)
  - Audio [122](#)
  - Cargar [125](#)
  - Cargar en MediaBay [397](#)
  - crear [124](#)
  - Crear [124](#)
  - Extraer sonidos [126](#)
  - Instrumento [122](#)
  - MIDI [123](#)
  - Multipista [123](#)
  - Preescuchar en MediaBay [393](#)
  - Presets VST [123](#)
- Presets de plug-ins de efectos
  - Cargar en MediaBay [398](#)
- Presets de plug-ins de FX
  - Cargar en MediaBay [398](#)
- Presets de strip [265](#)
  - Cargar en MediaBay [399](#)
- Presets de zoom
  - Ventana de proyecto [56](#)
- Presets VST
  - Cargar [125](#)
  - Preescuchar en MediaBay [393](#)
- Procesado de audio
  - Pool [373](#)
  - Procesado offline directo [287](#)
- Procesado de plug-ins
  - Suspender [269](#)
- Procesado offline directo
  - Acerca de [287](#)
  - Ampliar rango del proceso [290](#)
  - Aplicar [290](#)
  - Aplicar a múltiples eventos [290](#)
  - Barra de herramientas [289](#)
  - Cambiar frecuencia de muestreo [294](#)
  - Comandos de teclado [297](#)
  - Corrección de tiempo [296](#)
  - Eliminar DC-Offset [294](#)
  - Envolvente [291](#)
  - Flujo de trabajo [288](#)

Procesado offline directo (*cont.*)

- Fundido de entrada [292](#)
- Fundido de salida [292](#)
- Ganancia [293](#)
- Invertir [295](#)
- Invertir fase [294](#)
- Modificar [291](#)
- Normalizar [293](#)
- Permutación estéreo [295](#)
- Pool [373](#)
- Silencio [295](#)
- Suprimir [291](#)
- Usar comandos de teclado [297](#)
- Ventana [288](#)

## Proyectos

- Abrir [70](#)
- Abrir recientes [71](#)
- Acerca de los archivos de plantilla [66](#)
- Acerca de los archivos de proyecto [65](#)
- Activando [71](#)
- Asistente de proyecto [65](#)
- Configuración [67](#)
- Copia de seguridad [73](#)
- Crear nuevo [63, 65](#)
- Guardar [71](#)
- Guardar plantillas [66](#)
- Hub [63](#)
- Preparar archivo [73](#)
- Puertos que faltan [71](#)
- Ubicación [73](#)
- Volver a la versión anterior [72](#)

Proyectos de plantilla [66](#)Proyectos recientes [71](#)

## Puertos ASIO

- Usar solo para datos [607](#)

## Puertos de dispositivos

- Seleccionar para buses [23](#)

Puertos de entrada [16](#)Puertos de salida [16](#)

## Puertos MIDI

- Configurar [17](#)

## Puertos que faltan

- Volver a enrutar [71](#)

## Punch in

- Al parar [673](#)

Punch In [163](#)

## Punch in/out

- Modos de grabación [173](#)

## Punch out

- Parar después de pinchado de salida automático [673](#)

Punch Out [163](#)

## Punto de ajuste

- Ajuste [58](#)

Punto de ajuste en cursor [58](#)Puntos de punch [163](#)**Q**Q-Link [244](#)**R**Rack de channel strip [260](#)

- Compressor [260](#)
- Gate [260](#)
- Limiter [260](#)
- Posición EQ [260](#)
- Presets [265](#)
- Saturation [260](#)
- Transformer [260](#)

## Rack de medios

- Añadir favoritos [381](#)
- Cuadro de instrumentos [381](#)
- Explorador de archivos [380](#)
- Favoritos [377, 380](#)
- Resultados [377, 378](#)
- Zona derecha [51, 52, 376, 377](#)

## Rack VSTi

- Zona derecha [50](#)

## Racks

- MixConsole [252](#)

Racks de canal [243, 252](#)

- Enrutado [254](#)
- Envíos [266](#)
- EQ [257](#)
- Fase [256](#)
- Filtros [255](#)
- Ganancia [256](#)
- Inserciones [257](#)
- Pre [255](#)
- Strips (tiras) [260](#)

## RAM

- Grabación [177](#)

Rango de captura MIDI en ms [674](#)

## Rangos de selección

- Crear [144](#)
- Edición [146](#)
- Edición en el carril de controlador [503](#)

## Re-Record

- Activando [173](#)
- Modos de grabación [173](#)

Realimentación MIDI máx. en ms [668](#)

## Recuperar grabaciones

- Audio [179](#)
- MIDI [186](#)

Redimensionar eventos [136](#)

## Reducir el tamaño del proyecto

- Pool [373](#)

Reemplazar grabación en editores [674](#)

## Refrescar vistas

- MediaBay [385](#)

## Regiones

- Acerca de [130](#)
- Convertir regiones en eventos [130](#)
- Crear con Detectar silencio [303](#)
- Evento o rango como región [130](#)
- Renombrar [362](#)

## Regiones de audio

- Acerca de [129](#)

## Regla

- Formato de visualización [34](#)
- Línea de tiempo [470](#)
- Ventana de proyecto [33](#)

- Reinicializar al detener [668](#)
  - Relación de aspecto
    - Ventana Reproductor de video [617](#)
  - Rellenar bucle [142](#)
  - Reloj de audio
    - Acerca de [596](#)
  - Reloj MIDI
    - Destinos [599](#)
    - Sincronización [596](#)
  - Rendimiento
    - Aspectos [650](#)
    - Optimizar [650](#)
    - Rendimiento de audio [651](#)
  - Rendimiento de audio
    - Optimizar [650](#)
  - Renombrar
    - Clips [362](#)
    - Eventos [136](#)
    - Pistas [115](#)
    - Regiones [362](#)
  - Repetir bucle [464](#)
  - Repetir eventos [141](#)
  - Reproducción
    - Desactivar 'Realimentación acústica' [658](#)
    - Excluir eventos de nota [473](#)
  - Resolución de visualización MIDI [668](#)
  - Resultados de MediaBay
    - Configuración [386](#)
    - Gestionar archivos de medios [387](#)
    - Permutar [387](#)
    - Reinicializar [391](#)
  - Retardo de pista MIDI
    - Parámetros de pista MIDI [447](#)
  - Retardo en el desplazamiento de objetos [656](#)
  - Retorno a la posición de inicio al parar [675](#)
  - ReWire
    - Acerca de [620](#)
    - Activar aplicaciones [620](#)
    - Activar canales [622](#)
    - Canales [623](#)
    - Configuración [620](#)
    - Enrutado MIDI [623](#)
  - Rueda del ratón para el volumen del evento y los fundidos [657](#)
- S**
- Saturation
    - Módulo de strip (tira) [260](#)
  - Sección de faders (MixConsole) [246](#)
  - Secciones
    - Pads de acorde [566](#)
  - Secciones del inspector
    - Mostrar/Ocultar [42](#)
  - Seguir pista de acordes [550](#)
    - Acordes [550](#)
    - Auto [550](#)
    - Directamente [551](#)
    - Eventos de escala [551](#)
    - Sincronizar Datos de pista [551](#)
    - Usando [549](#)
    - Voz individual [550](#)
  - Segundos de pre-grabación [674](#)
  - Selección auto. de los eventos bajo el cursor [656](#)
  - Selección de pistas sigue a la selección de eventos [656](#)
  - Seleccionar
    - Pistas [119](#)
  - Seleccionar canal/pista si Solo está activado [661](#)
  - Seleccionar canal/pista si ventana de Configuraciones de canal está abierta [661](#)
  - Seleccionar controladores en el rango de notas - usar contexto ampliado de notas [660](#)
  - Seleccionar pista haciendo clic en el fondo [656](#)
  - Seleccionar pista para la escucha [544](#)
  - Seleccionar tipo de medio
    - MediaBay [388](#)
  - Silencio
    - Detectar [301](#)
    - Eliminar [303](#)
    - Insertar [148](#)
    - Procesado offline directo [295](#)
  - Símbolos de acorde personalizados [664](#)
  - Símbolos de acordes [664](#)
  - Sincronización
    - Acerca de [594](#)
    - Código de tiempo [595](#)
    - Configurar [597](#)
    - Fuente de código de tiempo [597](#)
    - Funcionamiento (modo Sincronía) [600](#)
    - Preferencias de código de tiempo [598](#)
    - Referencias de velocidad [596](#)
  - Sincronizar Datos de pista
    - Seguir pista de acordes [551](#)
  - Sincronizar selección de programa de plug-in a selección de pista [679](#)
  - Sistema de audio VST [11](#)
  - Solapados
    - Mostrando [663](#)
  - Solapamiento de legato [660](#)
  - Solo
    - MixConsole [248](#)
  - Sonidos de claqueta
    - Sonidos personalizados [167](#)
  - Sonidos de percusión [529](#)
    - Ajustes [536](#)
    - Cambiar la duración de nota [532](#)
    - Configuración [529](#)
    - Visibilidad [530](#)
  - Sonoridad
    - Estadísticas [305](#)
  - Subcuadros de código de tiempo
    - Mostrando [675](#)
  - Suprimiendo
    - Eventos [134](#)
  - Suprimir
    - Controladores [467](#)
    - Controladores continuos [468](#)
    - Controladores MIDI [467](#)
    - Dobles [467](#)
  - Suprimir solapamientos [656](#)
    - Poly (MIDI) [466](#)
    - Poly (Mono) [466](#)
  - Suspender desplazamiento automático al editar [161](#)
  - Suspender el procesado de plug-ins VST 3 cuando no se reciban señales de audio [679](#)



## Swing

- Cuantizar [202](#)

**T**

Tamaño de la caché de memoria de miniaturas [680](#)

Teclado en pantalla

- Acerca de [169](#)

- Desplazamiento de octava [170](#)

- Grabar MIDI [169](#)

- Modulación [170](#)

- Nivel de velocidad de nota [170](#)

- Opciones [170](#)

- Pitchbend [170](#)

- Teclado de piano [170](#)

- Teclado del ordenador [170](#)

Teclas modificadoras [638](#), [661](#)

Teclas modificadoras de herramientas [638](#)

Tempo

- Ajustar definición desde tempo [578](#)

Tempo fijo

- Configuración [576](#)

- Modo [572](#), [576](#)

Textos de partituras

- Añadir [516](#)

- Edición [516](#)

Tiempo de grabación máx. [186](#)

Tiempo de pregrabación

- Grabación de audio [179](#)

Tiempo de retención de los medidores [672](#)

Tipo de ajuste

- Ventana de proyecto [59](#)

Tipo de los nuevos puntos de tempo [573](#)

Tipo de rejilla

- Ventana de proyecto [60](#)

Tipo HMT

- Afinación Hermode [451](#)

Tipos de acordes básicos

- Aplicar a notas seleccionadas [493](#)

Tipos de canales

- MixConsole [242](#)

Tonalidad fundamental

- Control de muestreador [355](#)

Trabajar con datos MIDI

- Herramientas y funciones para [527](#)

Transformación en directo

- Pista de acordes [549](#)

Transformer

- Módulo de strip (tira) [260](#)

Transporte [155](#)

- Secciones [155](#)

- Ventana de proyecto [36](#)

- Vista global [155](#)

Transposición

- Función MIDI [460](#)

Tratar eventos de audio enmudecidos como borrados [657](#)

Trozos

- Acerca de [324](#)

**U**

Usar editor de percusión cuando se asigna un drum map [662](#)

Usar los comandos de navegación arriba/abajo solo para la selección de pistas [656](#)

**V**

Valor de cuantización [514](#)

Valores de nota

- Ajuste [514](#)

Velocidad

- Cambiar en eventos de nota [500](#)

- Función MIDI [467](#)

Velocidad MIDI

- Edición [466](#)

Velocidades de cuadros

- Desajuste [614](#)

- Vídeo [614](#)

Velocidades de frames

- Sincronización [595](#)

Ventana de marcadores

- Acerca de [229](#)

- Funciones [230](#)

- Lista de marcadores [230](#)

Ventana de proyecto

- Ajustar [58](#)

- Barra de herramientas [29](#)

- Caja de herramientas [32](#)

- Fijar a punto de cruce cero [59](#)

- Foco en teclado [53](#)

- Historial [29](#)

- Inspector [39](#)

- Línea de estado [34](#)

- Línea de información [35](#)

- Línea de vista global [36](#)

- Lista de pistas [32](#)

- Mostrar/Ocultar zonas [28](#)

- Presets de zoom [56](#)

- Regla [33](#)

- Submenú Zoom [55](#)

- Transporte [36](#), [155](#)

- Ventana emergente de transporte [157](#)

- Visión general [27](#)

- Visor de eventos [33](#)

- Zona de proyecto [28](#)

- Zona derecha [49](#)

- Zona inferior [44](#), [46–48](#)

- Zona izquierda [38](#)

- Zoom [54](#)

Ventana de visualización de tiempo [158](#)

Ventana emergente de transporte [157](#)

Ventana Reproductor de vídeo [617](#)

- Ajustar el tamaño de ventana [617](#)

- Relación de aspecto [617](#)

Vídeo

- Arrastrar [618](#)

- Codificadores [612](#)

- Configuración de estudio [616](#)

- Dispositivos de salida [613](#)

- Edición [618](#)

- Extraer el audio [618](#)

Video (*cont.*)

- Formatos [612](#)
- Importar [614](#)
- Miniaturas [615](#)
- Reproducción [616](#)

Visibilidad

- MixConsole [239](#)

Visor de controladores [496](#)

- Añadir eventos [498](#)
- Controladores continuos [497](#)
- Desplazar eventos [503](#)
- Editar eventos [498](#)
- Editar eventos con la herramienta de dibujar [500](#)
- Editar eventos con la herramienta de línea [499](#)
- Editor de percusión [528](#)
- Editor de teclas [486](#)
- Eliminar eventos [504](#)

Visor de eventos

- Acerca de [33](#)
- Modificar en pistas de carpeta [121](#)
- Pistas de carpeta [121](#)

Visor de forma de onda [315](#)

- Editor de muestras [315](#)

Visor de notas

- Cambio enarmónico [516](#)
- Editor de percusión [527](#)
- Editor de teclas [486](#)

Vista general de canal

- MixConsole [236](#)

Visualización de tiempo [161](#)

Voicing de acorde

- Cambiar [492](#)

Voicings [546](#)

- Biblioteca [546](#)
- Configurar parámetros [546](#)
- Desplazamiento de octava [546](#)
- Piano [546](#)
- Rango [546](#)
- Subconjunto de librería [546](#)
- Voicings automáticos [546](#)

Voicings automáticos [546](#)

Voicings de piano [546](#)

Volumen

- MixConsole [250](#)

Volumen de arrastre [676](#)

Volumen MIDI

- Parámetros de pista MIDI [447](#)

Voz individual

- Seguir pista de acordes [550](#)

VST

- Puertos de entrada [16](#)
- Puertos de salida [16](#)
- VST 2 [269](#)
- VST 3 [269](#)

VST 3

- Suspender procesado de plug-ins [422](#)

VST System Link

- Acerca de [600](#)
- Activar [604](#)
- Ajustes [603](#)
- Conexiones [601](#)
- Configurar la sincronización [602](#)
- Latencia [603](#)

VST System Link (*cont.*)

- MIDI [607](#)
- Poner ordenadores en línea [606](#)
- Requisitos [601](#)

**W**

Word clock

- Acerca de [596](#)

**Z**

Zona de proyecto [28](#)

- Barra de herramientas [29](#)
- Lista de pistas [32](#)
- Regla [33](#)
- Visor de eventos [33](#)

Zona derecha [49](#)

- Rack de medios [51, 52, 376, 378](#)
- Rack VSTi [50](#)

Zona inferior [44](#)

- Configurar [45](#)
- Editor [48](#)
- MixConsole [46](#)
- Muestreador [47](#)
- Pads de acorde [46](#)
- Seleccionar un editor MIDI [49](#)

Zona izquierda [38](#)

- Inspector [39](#)

Zonas

- Foco en teclado [53](#)
- Zona de proyecto [28](#)
- Zona derecha [49](#)
- Zona inferior [44](#)
- Zona izquierda [38](#)

Zoom

- A marcadores de ciclo [229](#)
- Adaptar rejilla a zoom [54](#)
- Contenidos de audio [55](#)
- Marcadores de ciclo [57](#)
- Ventana de proyecto [54](#)

Zoom al posicionar en la escala temporal [675](#)

Zoom de pista [118](#)

Zoom de pistas [118](#)

Zoom rápido [656](#)