Nuevas Funciones en Cubase 7.5





steinberg

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Sabine Pfeifer, Kevin Quarshie, Benjamin Schütte

Traducción por Josep Llodrá

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.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2014.

Todos los derechos reservados.

Tabla de Contenidos

4 Nuevas características de un vistazo
4 En el núcleo de la evolución
6 Más instrumentos – una integración más compacta
7 Dele vida a sus pistas

10 Trabajar con las nuevas funciones
10 TrackVersions
23 Pistas de instrumento
25 Instrumentos VST
29 Gestión de visibilidad de pistas
36 Detección de Hitpoints automática
38 Mejoras en el editor de partituras
38 Modo Re-Record
40 Control Room

56 Nuevos plug-ins
56 Acerca de los nuevos plug-ins

57 Más mejoras
57 Steinberg Hub
57 Drum Maps e instrumentos VST3
58 Presets de Control Rápido de Pista
59 Gestión del color
62 Mejoras del Editor Lógico del Proyecto
62 Mejoras de la ventana de proyecto
63 Mejoras en la monitorización MIDI

Nuevas características de un vistazo

En el núcleo de la evolución

TrackVersions: Llevando las listas de reproducción al siguiente nivel

Cree, renombre y administre versiones paralelas de la misma pista o pistas y úselas para comparar tomas o crear versiones alternativas de sus grabaciones, conservando todos los ajustes de las pistas.

Adaptándose perfectamente con las funcionalidades ya existentes de las pistas, como los carriles, la nueva y flexible funcionalidad TrackVersions aumentará significativamente su velocidad de trabajo, no solo en pistas de audio, también en pistas MIDI, de instrumento, acordes, tempo y tipo de compás.

- Cree versiones paralelas alternativas de una pista o grupo de pistas.
- Renombre, elimine y gestione sus TrackVersions.
- Úselo en pistas de audio, MIDI, instrumento, tempo y tipo de compás.

Gestión de visibilidad de pistas

Cubase ahora ofrece una funcionalidad de gestión de visibilidad de pistas, que acelera enormemente el trabajo con proyectos grandes, mostrando solo las pistas que realmente quiere ver.

Usando la misma estrategia que en la gestión de visibilidad de canales introducida con MixConsole y accedidos desde el inspector de la ventana de proyecto, varios Agentes de visibilidad le ayudan dando foco a las pistas correctas; esta nueva y potente funcionalidad le ayuda a mantener una visión completa de su proyecto en todo momento – incluso en las producción más grandes y complejas.

- Oculte las pistas que no quiera ver y cree conjuntos de vistas.
- Mantenga su vista de proyecto despejada y ordenada.
- Use los Agentes de visibilidad inteligentes para centrarse en lo importante.

Navegación instantánea entre transitorios

Gracias a la nueva función de navegación instantánea entre hitpoints, ahora puede ir saltando de transitorio en transitorio en los eventos de audio desde la ventana del proyecto – sí, tan fácil como parece.

Los hitpoints se calculan automáticamente en segundo plano en el mismo instante en que se grabe audio o se importe en la ventana de proyecto. Simplemente use los atajos de teclado para moverse hacia adelante y hacia atrás y navegar a lo largo del audio.

- Los hitpoints se crean automáticamente en segundo plano.
- La opción de «moverse entre transitorios» siempre está disponible para cualquier tipo de audio y en cualquier pista.
- Para una pista o una selección de pistas.

Modo Re-record

A todos nos es familiar esta situación: pulsamos el botón de grabar, cogemos la guitarra o empezamos a cantar y justo después de la primera nota ya sabemos que lo podemos hacer mejor; queremos repetir la toma inmediatamente.

Para facilitar esta tarea, simplemente pulse el botón de grabación de nuevo y la grabación empezará desde la posición original conservando la precuenta y los ajustes de metrónomo originales. Una nueva funcionalidad que ahorra tiempo, tan simple como útil.

- Reinicie una grabación con solo pulsar el botón de grabación de nuevo.
- Use los ajustes de precuenta y metrónomo anteriores.

La clave para unas partituras mejores

El Editor de Partituras se ha mejorado para incluir todas las funciones MIDI del Editor de Teclas, dándole todas las herramientas que necesite, cuando las necesite.

Esto incluye operaciones de edición que involucren a la pista de acordes u operaciones como cuantizar, transponer y editar la duración, todas ordenadas y colocadas claramente para un rápido flujo de trabajo. Puede cambiar fácilmente entre el inspector de símbolos de partitura y el inspector de funciones MIDI con las nuevas pestañas, en la parte superior de la sección de edición. No es otra mejora más y realmente es algo que no se querrá perder al final del primer día.

- Funcionalidades de edición adicional en el Editor de Partituras.
- Pestañas dedicadas para las operaciones de edición comunes.
- Todo sincronizado con el inspector del Editor de Teclas.

Más instrumentos – una integración más compacta

(T)rack de instrumentos 2.0

Fusionando el Rack de Instrumentos VST con el concepto de pista de instrumento, Cubase hace que trabajar con instrumentos sea más fácil, rápido y transparente que jamás antes.

Las pistas de instrumento ahora presumen de varias salidas de audio en cualquier instrumento y también pueden ser alimentadas con cualquier pista MIDI en cualquier canal. Insertar un nuevo instrumento en el rack se refleja en la ventana del proyecto creando la pista de instrumento correspondiente automáticamente y viceversa. El nuevo Rack de Instrumentos trae Controles Rápidos VST para cada instrumento, permitiéndole modificar instrumentos y sonidos incluso más rápido – incluso sin tener que abrir sus interfaces GUI. Lo mejor de todo, ahora puede asignarle a cada instrumento un nombre significativo, para poder identificar mejor sus puertos MIDI y canales de retorno de audio.

- Pista de instrumento con Entrada-multi-MIDI y Salida-multi-Audio.
- Racks de Instrumentos VST y pistas en perfecta sincronía para una mejor visión general del proyecto.
- Controles Rápidos VST para un acceso a los parámetros más práctico.

Siente el ritmo con Groove Agent SE 4

Groove Agent SE 4 es un muestreador de percusión con muchísimas características, incluyendo efectos y mezclador empotrados, funciones de reproducción de patrones y una cómoda edición de muestras.

Y gracias a la profunda integración con Cubase, podrá ver los instrumentos mapeados automáticamente como drum maps en el Editor de Percusión y en Beat Designer.

- El sucesor de Groove Agent ONE con una funcionalidad mejorada.
- Disposición familiar, al estilo MPC.
- Mapeado automático de instrumentos como drum maps en el Editor de Percusión y en Beat Designer.
- Docenas de nuevos kits de percusión.

La siguiente generación: HALion Sonic SE 2

HALion Sonic SE 2 es una versión compacta de la siguiente encarnación del aclamado reproductor de muestras y sintetizador HALion Sonic de Steinberg y ofrece un amplio rango de suntuosos y nuevos sonidos e instrumentos para Cubase.

El nuevo sintetizador analógico virtual Trip, incluido en HALion Sonic SE 2, tiene un módulo arpegiador con cuatro variaciones y más de 150 sonidos ultra dinámicos que le llevarán al cielo de los arpegios. Con ocho nuevos tipos de efectos a bordo, incluyendo Tape Saturator, Wah Wah, Auto Filter, Step Flanger, Ring Modulator, Octaver, Vintage Ensemble, Envelope Shaper y un mejorado Rotary Effect.

- Nuevo sintetizador analógico virtual Trip (de arpegios), con 150 nuevos sonidos.
- Ocho nuevos tipos de efectos incluyendo efectos de dinámicas, filtrado y modulación.
- Nueva interfaz y nuevas páginas de macros personalizadas.

Kits de construcción frescos

Para ayudarle a sacar el máximo partido a sus nuevos instrumentos, también hemos incluido EDM Toolbox con 30 nuevos kits de construcción, listos para avivar su siguiente producción y abrir nuevas vías creativas.

Los kits de construcción son grupos de 25 a 30 loops MIDI enrutados a instrumentos predefinidos, incluyendo ajustes de mezclado para que empiece en seguida, perfectos para cuando esté buscando inspiración.

- EDM Toolbox: 30 kits MIDI de construcción con más de 800 loops MIDI con instrumentos.
- Usa HALion Sonic SE 2, Padshop, Retrologue y Groove Agent SE 4.

Dele vida a sus pistas

Exprimir el audio con LoopMash FX

Torture, retuerza y mezcle sus pistas de audio en tiempo real usando esta nueva maravilla sónica: LoopMash FX rejuvenece su música añadiendo candentes breaks, paradas de cinta, tartamudeos y mucho más.

Y porque LoopMash FX se ha diseñado teniendo el cuenta el rendimiento, se puede automatizar por completo e incluso ¡disparar usando cualquier controlador MIDI en tiempo real!

- Añade breaks, parones de cinta, tartamudeos y demás efectos de última moda a sus pistas.
- Se puede disparar con cualquier controlador MIDI.
- Todos los parámetros son automatizables.

Suave como la seda con la reverb REVelation

Desarrollada conjuntamente con ingenieros y mezcladores cinematográficos experimentados, Cubase 7.5 presenta un algoritmo de reverberación sedoso y rico, que recrea el ambiente y el carácter de unidades hardware de efectos famosas.

REVelation ofrece un grado máximo de profundidad y añade su magia especial a cualquier instrumento o sonido, desde secciones de cuerda hasta voces solistas. Con docenas de presets útiles incluidos, REVelation hará que su mezcla brille.

- Algoritmo de reverberación suave como la seda.
- Recrea el carácter y sonido de unidades hardware famosas.
- Más de 70 presets incluidos.

El regreso de una leyenda: Magneto 2

Después de un largo periodo hemos traído a Magneto de vuelta, en forma del nuevo Magneto 2 – y suena mejor que nunca.

Magneto 2 no solo aporta la calidez del sonido analógico tan familiar, también añade nuevas funcionalidades como el modo dual para darle a sus pistas más sabor y personalidad – como en los viejos tiempos. Y Magneto 2 le permite seleccionar el rango de frecuencias del efecto a aplicar en su pista. Magneto 2 ofrece más calidez analógica y carácter a su mundo digital.

- Un procesador de sonido de saturación de cinta legendario, transformado y ampliado.
- Ajuste de paso banda para mayor control.
- Modo dual que simula el uso de dos magnetófonos en serie.
- Plug-in individual y módulo de channel strip.

Grabación a través de Internet con VST Connect SE 2

Cubase añade todavía más características a una de las funcionalidades más fascinantes de Cubase: VST Connect SE 2 ahora soporta MIDI.

La versión 2 de la herramienta de producción en línea de próxima generación le permite enviar datos MIDI en tiempo real a través de Internet. ¿Necesita que otro músico toque una parte MIDI, o grabe un instrumento, o una voz de una canción y está a varios kilómetros de distancia? VST Connect SE 2 tiene el poder para revolucionar su proceso de producción musical, permitiéndole colaborar en directo a través de Internet como si estuviera usted con sus amigos en la misma habitación.

- Grabaciones de audio y MIDI a través de Internet.
- Funciones de talkback y chat de video.

Trabajar con las nuevas funciones

TrackVersions

Los TrackVersions le permiten crear y gestionar múltiples versiones de eventos y partes en la misma pista.

Los TrackVersions están disponibles para pistas de audio, MIDI, e instrumento. También puede tener TrackVersions de la pista de acordes, la pista de tipo de compás y la pista de tempo.

Los TrackVersions son útiles para las siguientes tareas:

- Empezar nuevas grabaciones desde cero.
- Comparar diferentes tomas y composiciones.
- Gestionar tomas grabadas en una grabación multi pista.

NOTA

Los TrackVersions no están disponibles para pistas de automatización.

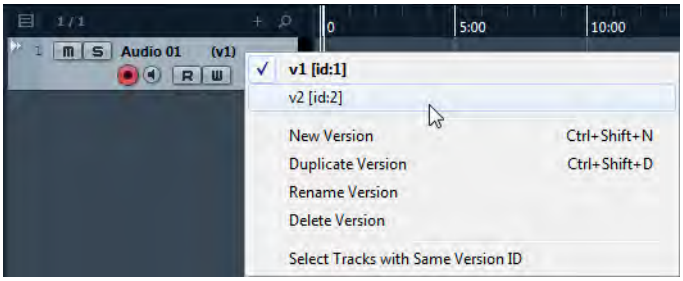
Los TrackVersions se incluyen en las pistas archivadas y en las copias de seguridad de proyectos.

Los comandos de teclado de TrackVersion se pueden encontrar en la categoría **TrackVersions** del diálogo **Comandos de Teclado**.

Menú emergente de TrackVersions

El menú emergente de **TrackVersions** está disponible en todos los tipos de pistas que soporten TrackVersions. Contiene las funciones más importantes para gestionar TrackVersions y listas de TrackVersions.

Para abrir el menú emergente **TrackVersions** de una pista, haga clic en la flecha que está a la derecha del nombre de la pista.



Lista de TrackVersions

Lista todos los TrackVersions de la pista en la que abrió el menú emergente de **TrackVersions** y le permite activar un TrackVersion.

Nueva Versión

Crea un TrackVersion nuevo y vacío, para las pistas seleccionadas.

Duplicar Versión

Crea una copia del TrackVersion activo, para las pistas seleccionadas.

Renombrar Versión

Abre un diálogo que le permite cambiar el nombre del TrackVersion, para las pistas seleccionadas.

Eliminar Versión

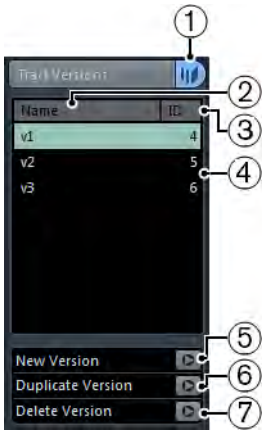
Elimina el TrackVersion activo, para las pistas seleccionadas.

Seleccionar pistas con el mismo ID de versión

Selecciona todas las pistas que tienen un TrackVersion con el mismo ID.

Sección TrackVersions del Inspector

La sección **TrackVersions** del Inspector le permite ver y gestionar TrackVersions de una pista seleccionada. Está disponible en pistas de audio, pistas MIDI, pistas de instrumento y la pista de acordes.



Para abrir la sección del **Inspector** de **TrackVersions** de una pista, seleccione la pista y en el **Inspector**, haga clic en la pestaña de **TrackVersions**.

1) **Indicador de versión de pista**

   Indica que existe más de un TrackVersion.

2) **Columna Nombre**

   Muestra el nombre de la versión. Haga doble clic para cambiarlo. El nombre cambiará en todas las pistas seleccionadas.

3) **Columna ID**

   Muestra el ID del TrackVersion.

4) **Lista de versiones de pista**

   Lista todos los TrackVersions y le permite activar uno de ellos en todas las pistas seleccionadas.

5) **Nueva Versión**

   Crea un TrackVersion nuevo y vacío, para todas las pistas seleccionadas.

6) **Duplicar Versión**

   Crea una copia del TrackVersion activo, para todas las pistas seleccionadas.

7) **Eliminar Versión**

   Elimina el TrackVersion activo, para todas las pistas seleccionadas. Esta función solo está disponible si la pista tiene más de un TrackVersion.

Crear un TrackVersion

Puede crear TrackVersions nuevos y vacíos para las pistas seleccionadas.

PROCEDIMIENTO

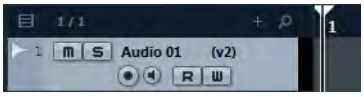
1. En la lista de pistas, seleccione las pistas para las que quiera crear un nuevo TrackVersion.
2. Seleccione **Proyecto > TrackVersions > Nueva Versión**.

   NOTA

   También puede usar el **Inspector** de **TrackVersions** (solo disponible en pistas de audio, pistas MIDI, pistas de instrumento y la pista de acordes) o el menú emergente **TrackVersions** en la lista de pistas para crear un nuevo TrackVersion.

RESULTADO

El visor de eventos muestra un TrackVersion nuevo y vacío. Los eventos de TrackVersions anteriores se ocultan. La lista de pistas muestra un nombre de versión por defecto.



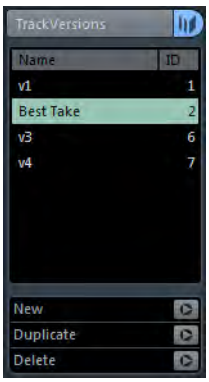
VÍNCULOS RELACIONADOS

Sección TrackVersions del Inspector en la página 12
Menú emergente de TrackVersions en la página 11

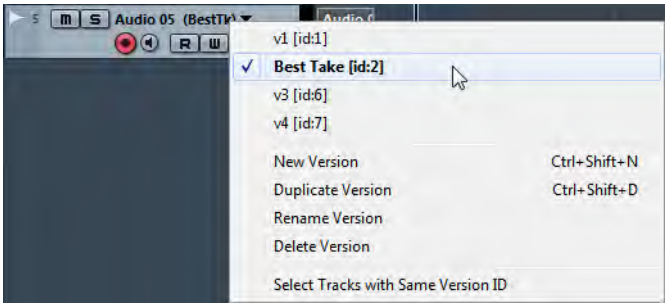
IDs de TrackVersions

A todos los TrackVersions se les asigna una ID automáticamente. Los TrackVersions creados juntos tienen el mismo ID de TrackVersion y se pueden seleccionar a la vez.

En el Inspector de **TrackVersions**, el ID de TrackVersion se muestra en la columna **ID** de la lista de TrackVersions.



En la lista de pistas, puede abrir el menú emergente **TrackVersions** para ver el ID del TrackVersion.



Seleccionar pistas por el ID de TrackVersion

Puede seleccionar simultáneamente todas las pistas que compartan el mismo ID de TrackVersion.

PROCEDIMIENTO

1. Active el TrackVersion deseado.
2. Seleccione **Proyecto > TrackVersions > Seleccionar Pistas con el mismo ID de Versión**.

RESULTADO

Se seleccionan todas las pistas que tienen TrackVersions con el mismo ID.

Asignar un ID Común

TrackVersions en pistas diferentes que no fueron creados juntos tienen IDs de TrackVersion diferentes. TrackVersions con IDs diferentes no se pueden activar juntos. Para hacerlo debe asignar un nuevo ID de versión a esas pistas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las pistas y active los TrackVersions a los que quiera asignarles un ID de versión común.
2. Seleccione **Proyecto > TrackVersions > Asignar ID de Versión común**.

RESULTADO

Se asigna un ID nuevo a todos los TrackVersions activos en las pistas seleccionadas. Las pistas se marcan ahora como juntas. Ahora las puede activar a la vez.

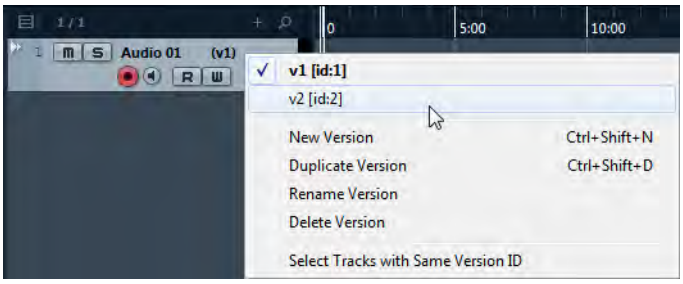
Acerca del TrackVersion activo

Si creó más de un TrackVersion para una pista, puede mostrar los eventos de un TrackVersion específico en el visor de eventos. A este proceso normalmente se le denomina activar TrackVersions.

Activar TrackVersions

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en la flecha que está a la derecha del nombre de la pista para abrir el menú emergente **TrackVersions**.



2. Seleccione el TrackVersion que quiera activar.

RESULTADO

La versión seleccionada se activa y sus eventos se muestran en el visor de eventos.

NOTA

Si trabaja con pistas de audio, pistas MIDI, pistas de instrumento, o la pista de acordes, también puede usar el **Inspector** de **TrackVersions** para activar un TrackVersion.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Sección TrackVersions del Inspector en la página 12

Activar TrackVersions en múltiples pistas

Puede activar simultáneamente TrackVersions en múltiples pistas si estos TrackVersions comparten el mismo ID.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione todas las pistas para las que quiera activar un TrackVersion específico.
2. Haga clic en la flecha que está a la derecha del nombre de la pista para abrir el menú emergente **TrackVersions**.
3. Seleccione el TrackVersion que quiera activar de la lista.

RESULTADO

El TrackVersion seleccionado se activa en todas las pistas seleccionadas y los eventos correspondientes se muestran en el visor de eventos.

NOTA

Si trabaja con pistas de audio, pistas MIDI, pistas de instrumento, o la pista de acordes, también puede usar el **Inspector** de **TrackVersions** para activar un TrackVersion.

Duplicar TrackVersions

Puede duplicar un TrackVersion creando un nuevo TrackVersion que contenga una copia del TrackVersion activo.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista de pistas, seleccione la pista y active el TrackVersion que quiera duplicar.



2. Seleccione **Proyecto > TrackVersions > Duplicar Versión**.

   En el visor de eventos, se muestra un TrackVersion duplicado. En la lista de pistas, se muestra un nombre de versión por defecto para el duplicado.



   NOTA

   También puede usar el **Inspector** de **TrackVersions** (solo disponible en pistas de audio, pistas MIDI, pistas de instrumento y la pista de acordes) o el menú emergente **TrackVersions** en la lista de pistas para duplicar un TrackVersion.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Sección TrackVersions del Inspector en la página 12
Menú emergente de TrackVersions en la página 11

Eliminar TrackVersions

Puede eliminar los TrackVersions activos en las pistas seleccionadas.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las pistas y active los TrackVersions que quiera eliminar.
2. Seleccione **Proyecto > TrackVersions > Eliminar Versión**.

   NOTA

   También puede usar el **Inspector** de **TrackVersions** (solo disponible en pistas de audio, pistas MIDI, pistas de instrumento y la pista de acordes) o el menú emergente **TrackVersions** en la lista de pistas para eliminar el TrackVersion activo de las pistas seleccionadas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Sección TrackVersions del Inspector en la página 12
Menú emergente de TrackVersions en la página 11

Suprimir TrackVersions inactivos

Puede eliminar TrackVersions inactivos en una o varias pistas. Esto es útil si está seguro de que no necesita estos TrackVersions más. Puede deshacer esta operación y no se elimina ningún archivo.

PROCEDIMIENTO

1. Active los TrackVersions que quiera mantener.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione las pistas que contienen TrackVersions inactivos que quiera eliminar y seleccione **Proyecto > TrackVersions > Suprimir versiones inactivas de las pistas seleccionadas**.
   - Seleccione **Proyecto > TrackVersions > Suprimir versiones inactivas de todas las pistas**.

RESULTADO

Un mensaje informa de cuántas variaciones se han eliminado y de cuántas pistas.

NOTA

Si también quiere eliminar los archivos de audio, use **Archivo > Limpiar**.

Copiar y pegar rangos de selección entre TrackVersions

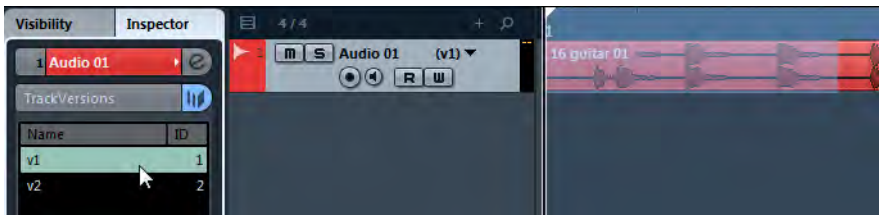
Puede copiar y pegar rangos entre diferentes TrackVersions, incluso a través de varias pistas.

PREREQUISITO

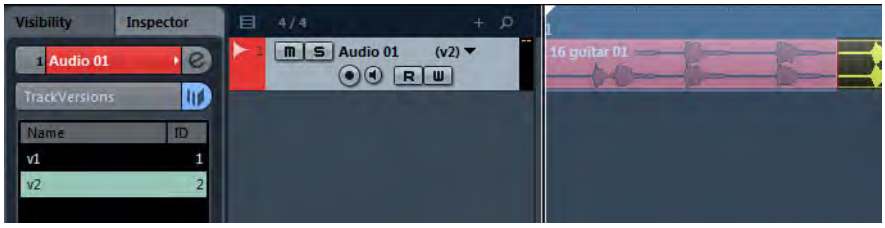
Tiene por lo menos 2 TrackVersions.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la herramienta **Seleccionar un Rango**.
2. Seleccione un rango del TrackVersion que quiera copiar.



3. Seleccione **Edición > Copiar**.
4. Active el TrackVersion sobre el que quiere insertar el rango copiado.
5. Seleccione **Edición > Pegar**.



RESULTADO

El rango copiado del primer TrackVersion se pega en el segundo TrackVersion, en la misma posición exacta.

NOTA

Si quiere realizar tareas de composición más complicadas, le recomendamos que seleccione **Proyecto > TrackVersions > Crear Carriles a partir de TrackVersions** y continúe con la herramienta de **Comp**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear carriles a partir de TrackVersions en la página 22

Copiar y pegar eventos seleccionados entre TrackVersions

Puede copiar y pegar eventos seleccionados entre diferentes TrackVersions, incluso a través de varias pistas.

PREREQUISITO

Tiene al menos 2 TrackVersions y ha dividido los eventos correspondientes con la herramienta **Dividir**, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la herramienta **Seleccionar**.
2. Seleccione los eventos que quiera copiar.
3. Seleccione **Edición > Copiar**.
4. Active el TrackVersion sobre el que quiere insertar los eventos copiados.
5. Seleccione **Edición > Funciones > Pegar al Origen**.
   Esto asegura que los eventos se insertan en la misma posición exactamente.

RESULTADO

Los eventos copiados del primer TrackVersion se pegan en el segundo TrackVersion, en la misma posición exacta.

Nombres de TrackVersions

Cada TrackVersion tiene un nombre de TrackVersion por defecto.

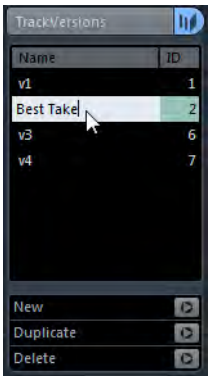
Si hay más de una versión disponible para la pista, el nombre del TrackVersion se muestra en la lista de pistas y en la sección de **Inspector** de **TrackVersions**. Por defecto, los TrackVersions se nombran como v1, v2, etc. Sin embargo, puede renombrar cada TrackVersion a su gusto.

Renombrar un TrackVersion

PROCEDIMIENTO

- En la sección del **Inspector** de **TrackVersions**, haga doble clic en el nombre del TrackVersion e introduzca un nuevo nombre.

  El nombre se cambia. Si el espacio disponible en la lista de pistas es demasiado pequeño, el nombre se abrevia automáticamente.



Renombrar TrackVersions en múltiples pistas

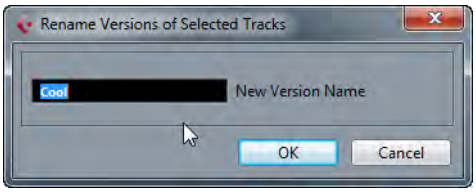
PROCEDIMIENTO

1. Active todos los TrackVersions que quiera renombrar y seleccione las pistas correspondientes.



2. Seleccione **Proyecto > TrackVersions > Renombrar Versión**.

3. Introduzca un nuevo nombre del TrackVersion y haga clic en **Aceptar**.



RESULTADO

En la lista de pistas se muestra el nuevo nombre de TrackVersion.



NOTA

Si quiere asignar el mismo ID a TrackVersions, seleccione **Proyecto > TrackVersions > Asignar ID de Versión común**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Asignar un ID Común en la página 14

Ajustar la anchura del nombre de pista

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Visualización de Eventos > Pistas**.
2. Introduzca un valor en el campo **Anchura de Nombre de Pista por defecto**.

   Esto cambia la anchura por defecto del nombre de pista en todos los tipos de pista que dispongan de nombre de pista.

   NOTA

   El ajuste **Anchura de Nombre por defecto** también está disponible en la ventana **Configuración de controles de pista**. Aquí también puede hacer ajustes individuales para los diferentes tipos de pistas.

TrackVersions y Editar en Grupo

Puede mover TrackVersions a una pista de carpeta y usar el modo **Editar en Grupo** para crear y editar los diferentes TrackVersions simultáneamente.

Si **Editar en Grupo** está activado, todas las funciones de TrackVersions afectan a todos los TrackVersions dentro de la pista de carpeta.

Vea el capítulo «Trabajar con pistas y carriles» del «Manual de Operaciones» para más detalles sobre Editar en Grupo.

TrackVersions y Funciones de edición global

Las funciones de edición global afectan solo al TrackVersion activo. Sin embargo, hay algunas excepciones.

Las siguientes funciones afectan a todos los TrackVersions, incluyendo a los TrackVersions inactivos:

- **Edición > Rango > Suprimir intervalo de Tiempo**
- **Edición > Rango > Insertar Silencio**
- **Proyecto > Pista de Tempo > Abrir diálogo Procesar Compases > Insertar/Suprimir Compases**

TrackVersions vs. Carriles

Los TrackVersions y los carriles son funcionalidades separadas que se complementan la una con la otra. Cada TrackVersion puede tener su propio conjunto de carriles.

Crear carriles a partir de TrackVersions

Si su proyecto contiene TrackVersions y quiere continuar trabajando con carriles, usando la herramienta de **Comp**, por ejemplo, puede crear carriles a partir de TrackVersions.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las pistas para las que quiera crear carriles.
2. Seleccione **Proyecto > TrackVersions > Crear Carriles a partir de Versiones**.

   Se añade un nuevo TrackVersion llamado **Carriles a partir de Versiones**. Este TrackVersion contiene todos los TrackVersions en carriles diferentes. Se mantienen los TrackVersions originales. Los carriles que crea a partir de TrackVersions MIDI están enmudecidos.

3. En la lista de pistas o en el **Inspector**, active el botón **Mostrar carriles** de la pista.
4. En la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto**, active la herramienta de **Comp** y proceda como de costumbre.

Crear TrackVersions a partir de carriles

Si su proyecto contiene carriles y quiere seguir trabajando con las funciones de TrackVersions, puede crear TrackVersions a partir de carriles.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las pistas para las que quiera crear TrackVersions.
   Si solo quiere convertir unos carriles específicos, seleccione estos carriles.
2. Seleccione **Proyecto > TrackVersions > Crear Versiones a partir de Carriles**.

RESULTADO

Se añaden nuevos TrackVersions, uno para cada carril diferente. Se mantienen los carriles originales. Cualquier fundido cruzado que haya creado entre carriles diferentes se descarta.

Pistas de instrumento

El manejo de las pistas de instrumento se ha mejorado. Los instrumentos añadidos a través de las pistas de instrumentos ahora soportan las mismas funcionalidades que los instrumentos de rack.

- Las pistas de instrumento soportan múltiples salidas de audio.

  Esto le permite reproducir, mezclar y grabar diferentes salidas de instrumentos VST que soporten múltiples salidas.
- Las pistas de instrumento soportan múltiples entradas MIDI.

  Esto le permite enrutar pistas MIDI adicionales a instrumentos multi tímbricos que estén cargados en una pista de instrumento.
- Los presets de pista de instrumento le permite guardar y cargar todas las salidas de audio VSTi de la pista de instrumento. También guardan y cargan ajustes de volumen y panorama.
- Los presets multipista le permiten guardar todas las pistas MIDI conectadas.

Activar múltiples salidas en pistas de instrumento

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto > Añadir Pista > Instrumento**.
2. En el diálogo **Añadir pista de instrumento**, seleccione un instrumento y haga clic en **Añadir Pista**.

   Se añade una pista de instrumento a su proyecto.
3. En el Inspector de la pista de instrumento, haga clic en el botón **Activar Salidas** y active todas las salidas necesarias.

   Se añade el número correspondiente de canales a MixConsole.
4. Haga clic en **Editar Instrumento** para abrir el panel del instrumento y asigne las salidas del instrumento a las salidas de audio activadas.

   Para más detalles sobre cómo asignar salidas de instrumentos, vea la descripción del instrumento.

RESULTADO

Las salidas de su instrumento están ahora enrutadas a salidas de audio dedicadas y puede mezclarlas usando los canales del instrumento en MixConsole.

Enrutar múltiples pistas MIDI a instrumentos multi tímbricos

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Proyecto > Añadir Pista > Instrumento**.
2. En el diálogo **Añadir pista de instrumento**, seleccione un instrumento y haga clic en **Añadir Pista**.

   Se añade una pista de instrumento a su proyecto.
3. En el **Inspector**, haga clic en **Editar instrumento** para abrir el panel del instrumento y cargar un sonido en la primera ranura de programa.
4. Seleccione **Proyecto > Añadir Pista > MIDI**.

   La salida de la nueva pista MIDI se enruta automáticamente al instrumento y se establece el siguiente canal MIDI disponible.
5. En el **Inspector**, haga clic en **Editar instrumento** para abrir el panel del instrumento y cargar un sonido en la siguiente ranura de programa disponible.

RESULTADO

Ahora puede reproducir y grabar diferentes sonidos en diferentes pistas. También puede reproducir y grabar eventos MIDI de acordes, melodías, o mensajes de cambio de control MIDI en pistas MIDI diferentes.

NOTA

Para guardar sus ajustes como preset multi pista, seleccione la pista de instrumento y los canales MIDI relacionados y seleccione **Guardar preset de pista** desde el menú contextual.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Ahora puede enrutar sus salidas de instrumento a salidas de audio diferentes en el panel de instrumento.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Activar múltiples salidas en pistas de instrumento en la página 24

Instrumentos VST

La nueva ventana de **Instrumentos VST** le permite añadir instrumentos VST a pistas MIDI y de instrumento, dándole una visión general de todos los instrumentos usados en un proyecto. También le ofrece acceso a 8 controles rápidos para cada instrumento añadido.



Se pueden encontrar los siguientes controles en la ventana Instrumentos VST:



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 encontrar un instrumento en la ventana de **Instrumentos VST**.

3) **Ajustar foco por control remoto de Controles rápidos VST al Instrumento siguiente/anterior**

   Muestra y activa los controles rápidos del instrumento siguiente/anterior en la ventana **Instrumentos VST**.

4) **Mostrar/Ocultar todos los controles rápidos VST**

   Muestra/oculta 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**. Úselo si quiere trabajar con instrumentos multi tímbricos.

   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.

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) **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, solo/quitar solo, de pistas que envíen MIDI al instrumento (entradas).

6) **Activar Salidas**

Le permite activar una o más salidas del instrumento.

7) **Explorador de presets**

Le permite cargar o guardar un preset de instrumento.

8) **Cargar programa anterior/siguiente**

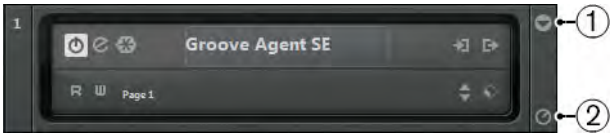
Le permite cargar el programa anterior o siguiente.

9) **Seleccionar disposición de controles rápidos**

Le permite seleccionar un programa.

10) **Leer/Escribir automatización**

Le permite leer/escribir automatización de los ajustes de parámetros del instrumento.



1) **Mostrar/Ocultar controles rápidos VST**

Le permite mostrar/ocultar los Controles Rápidos VST del instrumento.

2) **Ajustar foco por control remoto de controles rápidos VST**

Le permite activar los Controles Rápidos VST para controlar remotamente el instrumento.

Menú contextual de la ventana de Instrumentos VST

Las siguientes funciones están disponibles en el menú contextual de la ventana **Instrumentos VST**:

- **Siempre en Frente**

  Si está activado, la ventana **Instrumentos VST** está siempre arriba.

- **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.

- **Añadir Instrumento de Rack**

  Abre un selector que le permite añadir un instrumento VST.

Menú contextual de instrumentos

Las siguientes funciones solo 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.

- **Cambiar a Ajuste B**

  Le permite activar el ajuste B.

- **Copiar A a B**

  Le permite copiar los parámetros del efecto del ajuste de efecto A al ajuste de efecto B.

- **Activar Salidas**

  Le permite activar una o más salidas del instrumento.

- **Remote Control Editor**

  Abre el **Remote Control Editor**.

Controles Rápidos VST

Los Controles Rápidos VST le permiten controlar remotamente un instrumento VST desde la ventana **Instrumentos VST**.

- Para mostrar los Controles Rápidos VST en la ventana **Instrumentos VST**, active el botón **Mostrar/Ocultar Controles Rápidos VST**.

Conectar Controles Rápidos a un Controlador Remoto

Los controles rápidos son muy útiles si se usan en combinación con un controlador remoto.

PREREQUISITO

Su dispositivo remoto está conectado a Cubase a través de MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Dispositivos > Configuración de Dispositivos**.
2. En la lista de **Dispositivos**, seleccione **Controles Rápidos VST**.
3. En el menú emergente **Entrada MIDI**, seleccione el puerto MIDI de su ordenador.
   - Si su controlador remoto tiene su propia entrada MIDI y soporta Realimentación MIDI, puede conectar su ordenador a la entrada del dispositivo. Seleccione el puerto MIDI correspondiente en el menú emergente **Salida MIDI**.
4. Haga clic en **Aplicar**.
5. Active **Aprender**.

6. En la columna **Nombre del Controlador**, seleccione **QuickControl1**.
7. En su dispositivo de control remoto, mueva el control que quiera usar para el primer control rápido.
8. Seleccione la siguiente ranura en la columna **Nombre del Controlador** y repita los pasos previos.
9. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Los controles rápidos están ahora asociados con los elementos de control de su controlador remoto externo. Si mueve un elemento de control, el valor del parámetro que está asignado al control rápido correspondiente cambia consecuentemente.

Gestión de visibilidad de pistas

Configurar la lista de pistas

Puede configurar qué pistas se muestran u ocultan en la lista de pistas.

Puede configurar la visibilidad de las pistas en la lista de pistas usando las siguientes funciones:

- **Filtrar Tipos de Pista**
- Pestaña del **Inspector** de **Visibilidad**
- **Agentes de Visibilidad de Pistas**
- **Configuraciones de Visibilidad de Pistas**

NOTA

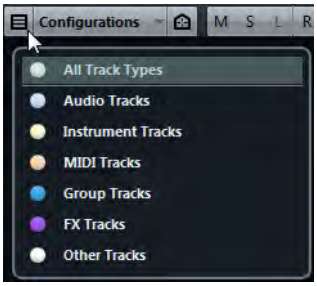
No puede usar estas funcionalidades para mostrar u ocultar carriles.

Filtro de Tipos de Pista

El filtro de tipos de pista le permite determinar qué tipos de pistas se muestran.

Para configurar el filtro de tipos de pista, haga clic en el botón **Filtrar tipos de pista**. Esto se puede encontrar en las siguientes ubicaciones:

- En la barra de herramientas de la ventana del **Proyecto**.



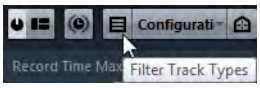
- Encima de la lista de pistas.



Filtrar Tipos de Pista

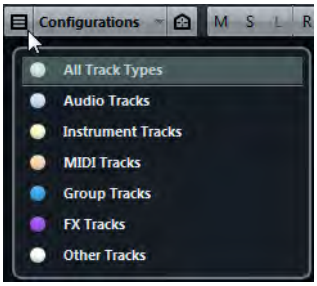
PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas de la ventana del **Proyecto**, haga clic en el botón **Filtrar tipos de pista**.



   Esto abre el filtro **Tipos de pista**.

2. Haga clic en un punto, a la izquierda de un tipo de pista, para ocultarlo.



RESULTADO

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



Pestaña Visibilidad
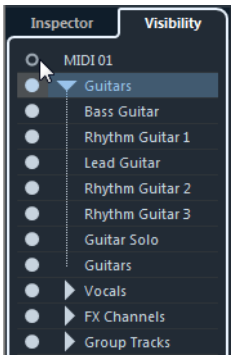
El **Inspector** de la ventana del **Proyecto** tiene dos pestañas: **Inspector** y **Visibilidad**. La pestaña **Visibilidad** le permite determinar qué pistas individuales se muestran en la lista de pistas.



- Para abrir la pestaña **Visibilidad**, haga clic en su pestaña o use el comando de teclado **Alternar entre las Pestañas del Inspector** en la categoría **Inspector** del diálogo **Comandos de Teclado**.

Mostrar/ocultar pistas individualmente

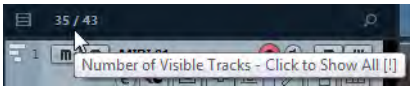
La pestaña del **Inspector** de **Visibilidad** muestra una lista de todas las pistas actuales. Aquí puede mostrar u ocultar pistas individuales.



- Para mostrar u ocultar una pista en la lista de pistas, haga clic en un punto a la izquierda de una pista.
- Para activar o desactivar varias pistas a la vez, selecciónelas y presione [Retorno].
- Para mostrar una pista vacía de forma exclusiva, haga [Mayús.]-clic en el punto.
- Para expandir o colapsar una carpeta, haga clic en el triángulo a la izquierda de la pista de carpeta.

Número de pistas visibles

El número de pistas visibles se indica encima de la lista de pistas. Esto le permite saber cuántas pistas están ocultas.



- Haga clic en el número de pistas visibles para mostrar todas las pistas.

NOTA

Las pistas que están ocultas a través del filtro de tipos de pista no se muestran haciendo clic en el número de pistas visibles.

Agentes de Visibilidad de Pistas

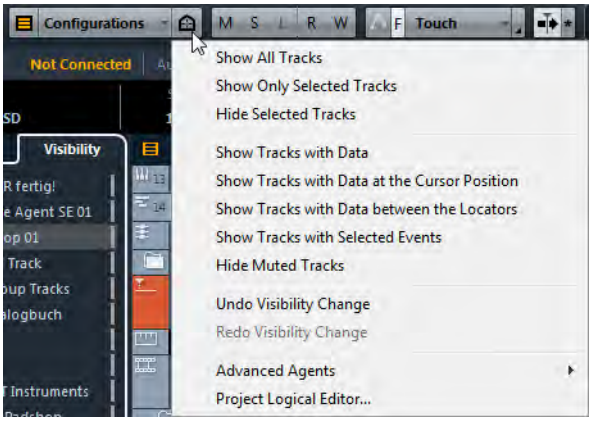
Los agentes de visibilidad de pista le permiten mostrar u ocultar todas las pistas, las pistas seleccionadas, o las pistas con determinadas propiedades.

NOTA

Si divide la lista de pistas, la parte superior de la lista no se ve afectada por los agentes de visibilidad.

Para abrir el menú emergente de **Agentes de Visibilidad de Pistas**, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el botón **Agentes de Visibilidad de Pistas** en la barra de herramientas.



- Abra la pestaña del **Inspector** de **Visibilidad** y haga clic derecho para abrir el menú contextual.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Visibilidad en la página 31

Mostrar pistas con propiedades específicas

- Para abrir el menú **Agentes de Visibilidad de Pistas**, haga clic en el botón **Agentes de Visibilidad de Pistas**, en la barra de herramientas.

Mostrar todas las Pistas

Muestra todas las pistas de su proyecto.

Mostrar solo Pistas seleccionadas

Muestra solo las pistas que están seleccionadas.

Ocultar Pistas seleccionadas

Oculta todas las pistas que están seleccionadas.

Mostrar Pistas con datos

Muestra todas las pistas con eventos o partes. La pista de tempo, la pista de tipo de compás y la pista de acordes, siempre se muestran.

Mostrar Pistas con datos en la posición del cursor

Muestra todas las pistas con eventos o partes en la posición del cursor.

Mostrar Pistas con datos entre los localizadores

Muestra todas las pistas con eventos o partes entre los localizadores izquierdo y derecho.

Mostrar Pistas con eventos seleccionados

Muestra todas las pistas con eventos o partes seleccionados.

Ocultar Pistas enmudecidas

Oculta todas las pistas que están enmudecidas.

NOTA

Puede asignar comandos de teclado a los agentes de visibilidad de pista en la categoría **Visibilidad de Canales y Pistas** del diálogo **Comandos de Teclado**.

Deshacer cambios de visibilidad

Puede deshacer/rehacer hasta 10 cambios de visibilidad.

PROCEDIMENTO

1. En la barra de herramientas de la ventana del **Proyecto**, haga clic en el botón **Agentes de visibilidad de pistas**.
2. Seleccione **Deshacer Cambio de Visibilidad**.

Agentes Avanzados

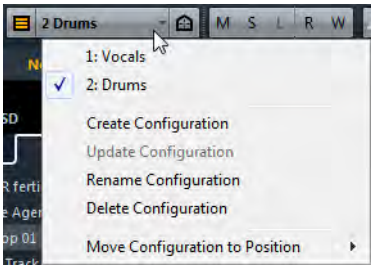
El submenú **Agentes Avanzados** tiene presets del **Editor Lógico del Proyecto** que le permiten mostrar y ocultar pistas con propiedades específicas.

- Haga clic en el botón **Agentes de visibilidad de pistas** en la barra de herramientas de la ventana del **Proyecto** y seleccione **Agentes avanzados** para abrir un submenú.

Pruebe los diferentes presets para mostrar y ocultar sus pistas, o úselos como un punto de entrada para sus propios presets en el **Editor Lógico del Proyecto**.

Configuraciones de Visibilidad de Pistas

El botón **Configuraciones de visibilidad de pistas** en la barra de herramientas de la ventana del **Proyecto** le permite crear configuraciones que sean útiles para cambiar rápidamente entre las diferentes configuraciones de visualización. Las configuraciones de visibilidad de pistas se guardan con el proyecto.



Configuraciones de Visibilidad de Pistas

Este botón de la barra de herramientas muestra el nombre de la configuración activa.

Lista de configuraciones

Se muestra una lista de configuraciones tan pronto como se cree una configuración. Para cargar una configuración, selecciónela de esta lista.

Crear Configuraciones

Abre el diálogo **Crear Configuraciones**, 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

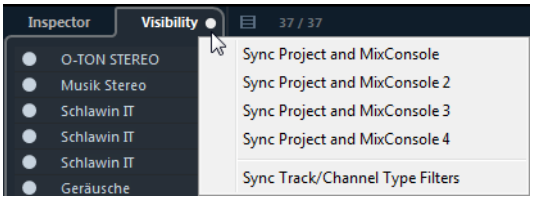
Esta función está disponible si hay más de 2 configuraciones. Le permite cambiar la posición de la configuración activa en el menú. Esto es útil ya que puede asignar comandos de teclado a las primeras 8 configuraciones de la categoría **Visibilidad de Canales y Pistas** del diálogo **Comandos de Teclado**.

Sincronizar la Visibilidad de la Pista con la Visibilidad del Canal

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

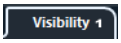
PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector**, abra la pestaña **Visibilidad** y haga clic en el punto para abrir el menú **Sincronizar visibilidad pista/canal**.



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

   El punto en la pestaña de **Visibilidad** cambia para indicar que la visibilidad de la pista y la visibilidad del canal están sincronizadas.



NOTA

Solo puede sincronizar la visibilidad de la pista en la ventana del **Proyecto** con la visibilidad del canal de un **MixConsole**. Si activa **Sincronizar visibilidad de pista/canal** para un segundo **MixConsole**, se pierde el primer enlace.

NOTA

Si divide la lista de pistas, la parte superior de la lista no se ve afectada. Del mismo modo, los canales en zonas izquierdas o derechas de **MixConsole** no están sincronizados.

Buscar Pistas

La función **Buscar Pistas** le permite buscar pistas específicas. Esto es útil si tiene un proyecto grande con muchas pistas o si tiene pistas ocultas usando las funciones de visibilidad de pistas.

PROCEDIMENTO

1. Haga clic en **Buscar Pistas** encima de la lista de pistas para abrir un selector que liste todos los canales.



2. En el campo de búsqueda, introduzca el nombre de la pista.
   Así como va tecleando se actualiza el selector automáticamente.
3. En el selector, seleccione la pista y pulse [Retorno].
   El selector se cierra y se selecciona la pista en la lista de pistas.

   NOTA

   Si la pista estuviera fuera de la vista u oculta, ahora se muestra. Las pistas que se han ocultado usando **Filtrar Tipos de Pista** no se muestran.

Detección de Hitpoints automática

Cuando añade un archivo de audio a su proyecto, grabando o importando, Cubase detecta automáticamente los hitpoints. Esto le permite navegar por los hitpoints de un archivo de audio desde dentro de la ventana del **Proyecto**.

Para archivos de audio largos, la detección de hitpoints puede tardar un rato. Todas las operaciones que estén basadas en hitpoints se desactivan durante el cálculo.

- Para desactivar la detección de hitpoints automática, seleccione **Archivo > Preferencias > Opciones de Edición > Audio** y desactive **Activar detección de Hitpoints automática**.

NOTA

En la ventana de **Proyecto**, se muestran hitpoints para el evento seleccionado, siempre que el factor de zoom sea lo suficientemente alto. Para ocultarlos, seleccione **Archivo > Preferencias > Visualización de Eventos > Audio** y desactive **Mostrar Hitpoints en eventos seleccionados**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Usar Hitpoints para encontrar posiciones de audio en la ventana del proyecto en la página 37

Usar Hitpoints para encontrar posiciones de audio en la ventana del proyecto

Puede navegar entre los hitpoints de un evento de audio en la ventana de **Proyecto**.

PREREQUISITO

Activar detección de Hitpoints automática está activado en el diálogo **Preferencias** (**Opciones de Edición–Audio**).

PROCEDIMIENTO

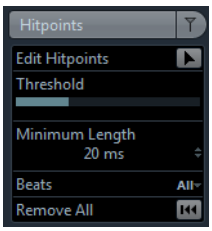
1. Seleccione la pista de audio que contiene el evento de audio en el que quiere encontrar hitpoints.
2. Presione [Alt]/[Opción]-[N] para navegar al siguiente hitpoint, o [Alt]/[Opción]-[B] para navegar al hitpoint anterior.

   El cursor del proyecto salta al hitpoint respectivo.

Filtrar Hitpoints

Puede filtrar hitpoints en la pestaña **Hitpoints** del inspector del **Editor de muestras**.

Puede usar los siguientes parámetros para filtrar hitpoints:



Umbral

Esto filtra hitpoints por sus picos. Esto le permite descartar hitpoints de señales de crosstalk más flojas, por ejemplo.

Duración Mínima

Esto filtra hitpoints según la distancia mínima entre dos hitpoints. Esto le permite evitar crear trozos que sean demasiado cortos.

Tiempos

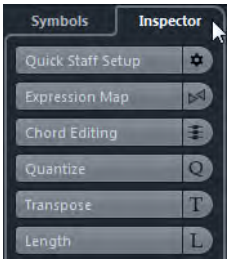
Esto le permite filtrar hitpoints según sus posiciones musicales. Esto le permite descartar hitpoints que no encajen en un cierto rango de un valor de tiempo definido.

Mejoras en el editor de partituras

Inspector de partituras

El **Inspector del editor de partituras** ahora tiene dos pestañas de **Inspector**: **Símbolos** e **Inspector**.

Para abrir la pestaña **Inspector**, haga clic en su cabecera.



- La pestaña **Símbolos** contiene funciones relacionadas con la notación. Para una descripción de estas funciones, vea el capítulo «Trabajar con símbolos» en «Parte II: Disposición de partitura e impresión» del «Manual de Operaciones».
- La pestaña **Inspector** contiene funciones relacionadas con MIDI. Para una descripción de estas funciones, vea la descripción del **Inspector del editor de teclas** en el capítulo «Los editores MIDI» en el «Manual de Operaciones».

NOTA

La sección **Configuración Rápida** se ha movido de la pestaña **Símbolos** a la pestaña **Inspector**.

Modo Re-Record

El **Modo Re-Record** le permite reinicializar una grabación con un único clic.

Se cancela la primera grabación, se eliminan los eventos y la grabación se retoma desde la misma posición exacta.

Re-Recording

PROCEDIMIENTO

1. Active **Transporte > Modo Re-Record**.
2. Active la grabación como de costumbre.
3. Pulse el botón de **Grabar** de nuevo para reiniciar la grabación.

RESULTADO

El cursor del proyecto retrocede hasta la posición de inicio de grabación y la grabación se reinicia. Los ajustes de pre-roll y pre-cuenta se tienen en cuenta.

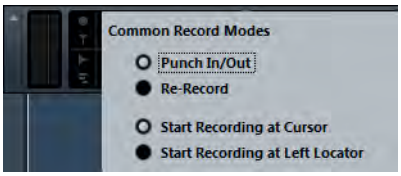
NOTA

Se eliminan las grabaciones anteriores del proyecto y no se pueden recuperar usando **Deshacer**. Sin embargo, permanecen en la **Pool**.

Modos de grabación

La opción **Modos de grabación** determina qué ocurre si hace clic en el botón **Grabar** durante una grabación MIDI o de audio.

- En la barra de **Transporte**, haga clic en la parte superior de la sección de **Modos de Grabación** para abrir el menú emergente **Modos de Grabación**.



Punch In/Out

En este modo la grabación se detiene.

Re-Record

En este modo, la grabación se elimina y se reanuda.

Iniciar Grabación en Cursor

En este modo la grabación comienza desde la posición del cursor.

Iniciar grabación en el Localizador Izquierdo

En este modo la grabación comienza desde el localizador izquierdo.

Control Room

Las funciones de la Control Room le permiten dividir el entorno de estudio en el área de interpretación (estudio) y el área de ingeniero/productor (sala de control).

Para abrir el mezclador de la Control Room tiene 2 opciones:

- Seleccione **Dispositivos > Mezclador de la Control Room**.

  Esto abre la **Control Room** en una ventana aparte.

- Seleccione **Dispositivos > MixConsole > Configurar disposición de ventanas > Control Room/Medidor.**

  Esto abre la sección de la **Control Room** en **MixConsole**.

El mezclador de la Control Room en sí mismo está dividido en 2 secciones que abre haciendo clic en las pestañas de la parte inferior.

- La pestaña **Mezclador** contiene todos los controles que se usan regularmente durante la grabación, mezclado y masterización, por ejemplo.
- La pestaña **Configuración** contiene los ajustes que probablemente solo usará una vez en un proyecto.

Añadir canales a la Control Room

Para poder usar la Control Room, necesita añadir los canales que sean necesarios primero.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Dispositivos > Conexiones VST**.
2. Haga clic en **Estudio**.
3. Haga clic en **Añadir canal**.

   Un menú emergente lista todos los tipos disponibles de canales y muestra la cantidad de instancias disponibles para cada tipo.
4. Seleccione un tipo de canal.

   Para la mayoría de tipos de canal, se abre un diálogo, que le permite elegir la configuración de canal.
5. Haga clic en la columna **Dispositivo de audio** para establecer un dispositivo de audio para el tipo de canal.

6. Haga clic en la columna **Puerto del dispositivo** para asignar un puerto para el canal.

   NOTA

   No puede asignar el mismo puerto de dispositivo a un bus o canal y a un canal de la Control Room al mismo tiempo.

RESULTADO

Las funciones de la Control Room están disponibles para su uso. Si desactiva la Control Room, la configuración se guarda y se restaurará cuando reactive la Control Room.

Enrutado de salida

Para que la Control Room funcione correctamente, debe asignar el bus Main Mix al conjunto de salidas que contiene la mezcla que quiere oír.

Si solo tiene un bus de salida, éste se convierte automáticamente en Main Mix. Todas las demás salidas no se enrutan a través del Mezclador de la Control Room.

Asignación exclusiva de canales de monitor

Por lo general, la asignación de puertos a los canales de la Control Room es exclusiva. Sin embargo, puede ser útil para crear canales de monitor que compartan puertos los unos con otros así como entradas y salidas. Esto puede ser útil si usa los mismos altavoces como una pareja estéreo y también como los canales izquierdo y derecho de una configuración de altavoces surround, por ejemplo. Alternar entre monitores que comparten puertos de dispositivo es inmediato, el audio multicanal se mezcla a estéreo si hace falta. Solo puede estar activo un conjunto de monitores en un momento determinado.

Si su escenario no requiere que asigne puertos a varios canales de monitor, se le recomienda activar la opción **Puertos de dispositivo exclusivos para canales de monitor** en el diálogo **Preferencias** (página **VST**–**Control Room**). De esta manera puede asegurarse de que no asigna accidentalmente puertos a entradas/salidas y canales de monitor al mismo tiempo.

NOTA

El estado de la preferencia **Puertos de dispositivo exclusivos para canales de monitor** se guarda junto con los presets de la Control Room. Por lo tanto, si vuelve a cargar un preset, su ajuste actual en el diálogo **Preferencias** se puede sobrescribir.

Canales de la Control Room

Cada tipo de canal de la Control Room que crea define una entrada o salida del **Mezclador de la Control Room**.

Canales de monitor

Un canal de monitor representa un conjunto de salidas que están conectadas a altavoces de monitor en la Control Room.

Puede crear hasta 4 entradas de monitor para una configuración de altavoces mono, estéreo, o surround. Cada monitor puede tener sus propios ajustes de downmix, ganancia de entrada y fase de entrada.

NOTA

Los canales de monitor pueden compartir entradas o salidas hardware con otro bus o canal. Cuando crea las conexiones para los canales de monitor, aquellos puertos de dispositivo que ya se usan por otros buses o canales se muestran en rojo en el menú emergente **Puerto del dispositivo**. Si selecciona un puerto usado, se pierde su conexión anterior.

Orígenes de monitor

Puede configurar diferentes orígenes de monitor y usar el **Mezclador de la Control Room** para seleccionar los orígenes de mezcla que quiera escuchar. Orígenes de monitor diferentes para diálogos, efectos de sonido y música son útiles en configuraciones de post producción que requieran de más de un bus de mezcla.

Puede crear hasta 8 orígenes de monitor para una configuración de altavoces mono, estéreo, o surround. Pueden ser buses de entrada o salida que configure en la pestaña **Entradas**/**Salidas** de la ventana **Conexiones VST**, o un grupo de canal.

NOTA

Si selecciona un origen de monitor con una configuración más ancha que el bus Main Mix, tiene lugar un downmix automático.

Canal auriculares

Puede usar el canal de auriculares en la Control Room para escuchar mezclas guía.

Puede crear 1 canal de auriculares para una configuración estéreo. Le permite escuchar la mezcla principal, o mezclas guías, o entradas externas, en un par de auriculares. También lo puede usar para preescuchar.

Canales de Guía (Cue)

Puede usar canales cue (o guía) para enviar mezclas, también llamadas mezclas de auriculares, a los intérpretes en el estudio durante la grabación.

Puede crear hasta 4 canales cue en mono o estéreo para 4 mezclas cue distintas. Los canales cue tienen funciones de talkback y claqueta. Le permiten monitorizar la mezcla principal, las entradas externas, o una mezcla cue dedicada.

EJEMPLO

Si tiene 2 amplificadores de auriculares disponibles para que los usen los intérpretes, puede crear 1 canal de guía para cada mezcla cue y nombrarlos según sus funciones: mezcla del vocalista, mezcla del bajista, etc.

Canales Cue y Envíos Cue

Para cada canal de guía que defina en la ventana de **Conexiones VST**, cada canal en **MixConsole** tiene un envío cue con nivel, panorama y selección pre/post-fader. Estos envíos cue se pueden usar para crear mezclas guía diferentes para que los intérpretes puedan oírlas.

- En **MixConsole**, active **Racks > Envíos cue** para mostrar los envíos cue.

Entradas externas

Puede usar entradas externas para monitorizar dispositivos externos, tales como reproductores de CD, grabadoras multicanal, o cualquier otra fuente de audio.

Puede crear hasta 6 entradas externas para una configuración de altavoces mono, estéreo, o surround.

NOTA

Si selecciona entradas externas como fuente de entrada de un canal de audio, podrá grabarlas. En este caso, no necesita asignar los puertos de dispositivo al canal de entrada.

Canales de talkback

Puede usar canales de talkback para comunicarse entre la Control Room y los intérpretes en el estudio.

Puede crear hasta 4 canales de talkback y asignar un canal de entrada mono a cada uno de ellos.

También puede usar canales de talkback como fuente de entrada para pistas de audio y grabarlas. Puede enrutarlos a los canales guía y usar diferentes niveles.

Puede insertar efectos como un compresor o limitador en canales de talkback. Esto asegura que los niveles erráticos no molestarán a los intérpretes y que será posible una comunicación clara con todo el mundo.

NOTA

En el diálogo **Preferencias** (página **VST–Control Room**) **Autodesactivar modo talkback** le permite especificar cómo funcionará el talkback durante la reproducción y grabación.

Canal de medición

Puede usar un canal de medición para conectar un dispositivo de medición hardware.

El canal de medición le permite medir fuentes de monitorización sin que el volumen de escucha afecte al medidor. Este canal es una salida física ASIO que alimenta la misma señal que pasa a través del canal de medición.

NOTA

El canal de medición no aparece en el proyecto.

Mezclador de Sala de Control

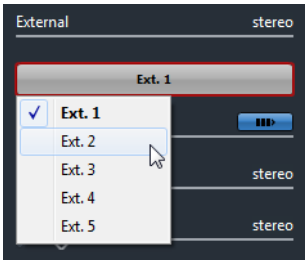
El visor del **Mezclador de la Control Room** muestra información y controles de los canales que define en la pestaña **Estudio**, en la ventana **Conexiones VST**.

El **Mezclador de la Control Room** se divide en un número de secciones que se abren haciendo clic en sus encabezados. Para abrir varias secciones a la vez, pulse [Ctrl]/[Comando]-clic.



Externo

La sección **Externo** solo se muestra si ha añadido más de una entrada externa en la ventana **Conexiones VST**.



Para cambiar a otra entrada externa, haga clic en el nombre de la entrada y seleccione una nueva entrada externa desde el menú emergente.

Canal Guía (cue)



1) **Activar canal cue**

   Le permite activar/desactivar el canal guía.

2) **Selectores de origen**

   Le permiten seleccionar el origen del canal cue: mezcla monitor (Mezcla), entradas externas (Ext), o los envíos cue (Cues). Los indicadores de presencia de señal, en la esquina superior izquierda se encienden cuando un canal origen está enviando datos al canal de guía.

3) **Activar talkback a canal cue**

   Le permite activar el talkback para comunicarse entre la Control Room y los intérpretes en el estudio. Puede establecer el nivel de la señal de talkback con el deslizador.

4) **Activar clic de metrónomo**

   Activa el clic del metrónomo. Use los controles **Nivel de clic** y **Panorama de clic** para ajustar el volumen y la posición del panorama del clic de metrónomo.

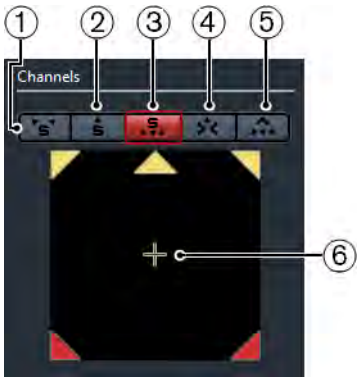
5) **Nivel de señal**

   Le permite ajustar el nivel de la señal.

Canales

La sección **Canales** muestra la colocación de altavoces del bus Main Mix.

Puede usar las funciones de solo para escuchar canales individuales de la Main Mix. También puede usar esto para probar su sistema de altavoces multicanal y asegurarse de que se enrutan los canales correctos a los altavoces.



1) **Solo canales izquierdo y derecho**

   Le permite poner en solo los canales izquierdo y derecho.

2) **Solo canales de delante**

   Le permite poner en solo los canales frontales.

3) **Canales surround en solo**

   Le permite poner en solo los canales surround.

4) **Escuchar a canales solo en canal central**

   Le permite escuchar todos los altavoces en solo en el canal central. Si el canal central no está disponible, los canales se distribuyen por igual a la izquierda y derecha.

5) **Escuchar a canales surround en canales frontales**

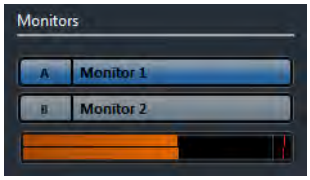
   Le permite poner en solo los canales surround y enrutarlos a los altavoces frontales.

6) **Solo canal LFE**

   Le permite poner en solo el canal LFE.

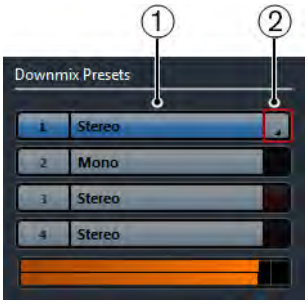
Monitores

La sección **Monitores** le permite seleccionar y configurar conjuntos de monitores.



Presets de downmix

La sección **Presets de downmix** le permite configurar presets de downmix.



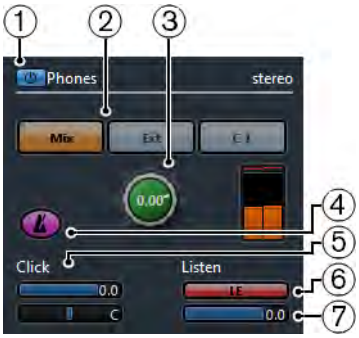
1) **Asignar preset de downmix**

   Le permite configurar un preset de downmix para el monitor que está seleccionado en la sección **Monitores**.

2) **Seleccionar configuración de salida**

   Le permite seleccionar una configuración de canal de salida.

Canal Auriculares



1) **Activar canal de auriculares**

   Le permite activar/desactivar el canal de auriculares.

2) **Selectores de origen**

   Le permiten seleccionar el origen del canal de auriculares: mezcla monitor (Mezcla), entradas externas (Ext), o los envíos cue (Cues). Los indicadores de presencia de señal, en la esquina superior izquierda se encienden cuando un canal origen está enviando datos al canal de auriculares.

3) **Nivel de señal**

   Le permite ajustar el nivel de la señal. Use [Ctrl]/[Comando]-clic para establecer el nivel al nivel de referencia especificado en el diálogo **Preferencias** (página **VST–Control Room**).

4) **Activar clic de metrónomo**

   Activa el clic del metrónomo.

5) **Nivel de clic y Panorama de clic**

Use los controles **Nivel de clic** y **Panorama de clic** para ajustar el volumen y la posición del panorama del clic de metrónomo.

6) **Activar escuchar para la salida**

Activa la función de bus de escucha.

7) **Nivel Escuchar**

Le permite ajustar el nivel de escucha.

Canal Control Room

El canal de Control Room es la representación del bus que está configurado como bus Main Mix en la pestaña de **Salidas**, en la ventana **Conexiones VST**.



La siguiente sección contiene una descripción de los controles individuales.



1) **Activar canal de Control Room**

Le permite activar/desactivar el canal de Control Room.

2) **Nivel de señal**

Le permite ajustar el volumen de la salida de la Control Room. Esto no afecta al nivel de entrada de grabación ni al nivel de la Main Mix a la hora de exportar la mezcla de audio. Use [Ctrl]/[Comando]-clic para ajustar el nivel al nivel de referencia especificado en el diálogo **Preferencias** (página **VST–Control Room**).

3) **Medidor de señal**

Muestra el volumen de la salida de la Control Room.



1) **Selectores de origen**

Le permiten seleccionar la fuente del canal de Control Room. Las fuentes disponibles dependen de los canales que añada a la Control Room. Los indicadores de presencia de señal, en la esquina superior izquierda se encienden cuando un canal origen está enviando datos al canal de Control Room.

2) **Atenuar señal**

Active esto para bajar el nivel de la Control Room una cantidad fija. Esto permite una reducción rápida del volumen de monitores sin afectar al nivel de monitores actual. Hacer clic en el botón **Atenuar** (DIM) de nuevo establece el nivel de monitor al valor anterior.

3) **Utilizar Nivel de Referencia**

Active este botón para ajustar el nivel de la Control Room al nivel de referencia especificado en el diálogo **Preferencias** (página **VST–Control Room**). El nivel de referencia es el nivel que se usa en entornos de calibración de la mezcla, tales como los platós de doblaje de películas.

4) **Activar clic de metrónomo**

Activa el clic del metrónomo.



1) **Selectores de monitor**

Le permiten seleccionar otra fuente de monitor.

2) **Selectores de preset de downmix**

Le permite seleccionar otro preset de downmix.

3) **Activar talkback**

Le permite activar el talkback para comunicarse entre la Control Room y los intérpretes en el estudio. Haga clic para activar, haga clic y mantenga para el modo momentáneo.



1) **Nivel de clic y Panorama de clic**

Use los controles **Nivel de clic** y **Panorama de clic** para ajustar el volumen y la posición del panorama del clic de metrónomo del canal Control Room.

2) **AFL/PFL**

Le permite determinar si la señal de un canal habilitado para la escucha se envía al canal de la Control Room después de haberle aplicado los ajustes de volumen y panorama (AFL) o antes de aplicar los ajustes de volumen y panorama (PFL).

3) **Activar escuchar para la salida**

Activa la función de escucha del bus para la salida de la Control Room.

4) **Nivel escuchar**

Le permite ajustar el volumen de las señales del bus de escucha que están enrutadas a la salida de la Control Room.

5) **Atenuación de escucha**

Esto le permite ajustar el volumen del Main Mix cuando los canales están en modo escucha. Esto mantiene los canales habilitados para la escucha en contexto con el Main Mix. Si el nivel de atenuación está establecido al mínimo valor, solo oirá los canales habilitados para la escucha.

6) **Atenuación talk**

Cuando **Talkback** está activo, este deslizador controla cuánto se reduce la salida de todos los canales en el Mezclador de la Control Room, para eliminar la realimentación no deseada.

Configuración de la Control Room

La configuración de la **Control Room** contiene ajustes adicionales para los canales.

- Para abrir la configuración de la **Control Room**, haga clic en la pestaña **Configuración**, en la esquina inferior derecha de la Control Room.

La configuración de la **Control Room** está dividida en un número de secciones que se abren haciendo clic en sus encabezados.



Ganancia de entrada

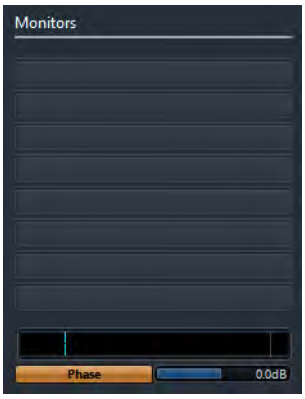


Configurar la ganancia de entrada puede ser útil en las siguientes situaciones:

- Para balancear el nivel de las entradas externas, que son reproductores de CD y demás fuentes, al nivel del Main Mix, para hacer comparaciones A/B.

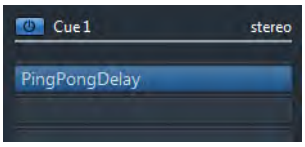
- Para balancear el nivel de sus sistemas de monitores, para que cambiar entre varios conjuntos de altavoces no altere el volumen de reproducción.

Polaridad de entrada



Invertir la ganancia de entrada puede ser útil para entradas externas y salidas de altavoces monitor.

Efectos de Inserción



Cada canal de la Control Room tiene un conjunto de ranuras de efectos de inserción.

- Use las inserciones en el canal de la Control Room para plug-ins de medición y análisis espectral.

  Todos los solos incluyendo el bus de escucha pasarán a través de la Control Room y le permitirán el análisis de sonidos individuales. Un limitador tipo brickwall en la última ranura de inserción del canal de la Control Room puede prevenir sobrecargas accidentales que dañarían sus sistemas de altavoces.

- Use las inserciones del canal de talkback para controlar las dinámicas del micrófono de talkback.

  Esto le ayudará a proteger el oído de los intérpretes y asegurarse de que todo el mundo puede ser escuchado a través del micrófono de talkback.

- Use las inserciones de monitor para decodificar surround o como limitadores para proteger altavoces monitores sensibles.

  Cada canal de monitor tiene un conjunto de ocho inserciones, todas son post fader de Control Room.

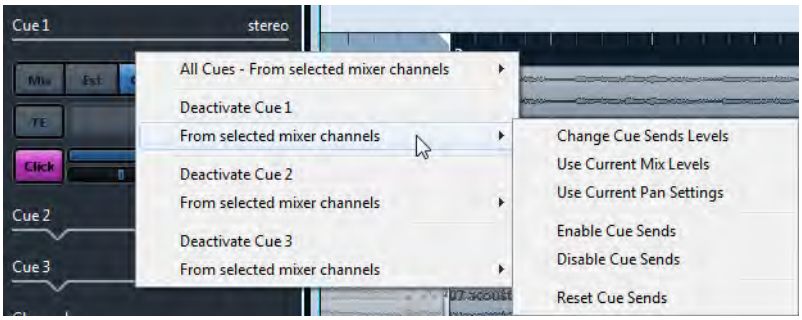
Configurar una mezcla de referencia

Puede crear una mezcla rápida con los ajustes de fader y panoramizado usados en **MixConsole** y cambiarlos para satisfacer las necesidades de un intérprete.

PROCEDIMIENTO

1. En **MixConsole**, seleccione los canales desde los que desea copiar los ajustes.
2. En la **Control Room**, haga clic derecho sobre un canal cue para abrir el menú contextual.

   Esto aplica la función a este canal cue solamente.
   - Si quiere aplicar la función a todos los canales cue, haga clic en cualquier lugar que no sea un canal de guía para abrir el menú contextual.
3. Seleccione **Desde canales del mezclador seleccionados** y seleccione una de las funciones.



Menú contextual de mezclas cue

Cambiar niveles de envíos cue

Le permite ajustar varios niveles de envíos a la vez.

Utilizar niveles de mezcla actuales

Le permite copiar los niveles de fader de las pistas seleccionadas a los envíos de guía. Esta opción ajusta todos los niveles de envíos de guías de las pistas seleccionadas al nivel del fader principal del canal. También cambia el estado del envío de guía a pre-fader, de modo que los cambios en la mezcla principal no afecten a los envíos de guía.

Utilizar configuraciones de panorama actuales

Le permite copiar los niveles de panorama de la mezcla principal a los envíos de guía de las pistas seleccionadas. Si el envío de guía es mono, se copia el ajuste de panorama, pero la salida del envío de guía es la suma de los canales izquierdo y derecho.

Activar envíos cue

Le permite activar los envíos de guía de los canales seleccionados. Para poder oír la mezcla de referencia de un canal de guía, los envíos de guía deben estar activados.

Desactivar envíos cue

Le permite desactivar los envíos de guía de los canales seleccionados.

Reinicializar envíos cue

Le permite desactivar los envíos guía, para cambiar el nivel de envío de todos los canales seleccionados a 0 dB y ajustar la fuente de la señal a post-fader. De esta forma cualquier cambio a la mezcla principal también cambia la mezcla de referencia. Para subir el nivel de los canales cue individualmente, suba el nivel en aquel canal.

Ajustar el nivel de envíos cue general

Puede ajustar varios niveles de envíos a la vez para la mezcla de envío cue, manteniendo intacta la mezcla mientras baja el volumen general. Esto a veces es necesario, porque los niveles de la mezcla principal están optimizados a menudo para el nivel de señal más ruidoso posible sin clipping. Esto significa que cuando crea una mezcla del estilo «quiero oírme más fuerte», quizás encuentre que no tiene suficiente margen disponible en el envío de cue para subir los niveles sin introducir clipping.

PROCEDIMENTO

1. En **MixConsole**, seleccione los canales que quiera modificar.
2. En la **Control Room**, haga clic en un canal cue para abrir el menú contextual.
3. Seleccione **Desde canales del mezclador seleccionados > Cambiar niveles de envíos cue**.
4. Active **Modo relativo**.

   De esta forma puede ajustar los niveles existentes. Desactivando el **Modo relativo**, todos los envíos cue se ajustan al mismo nivel absoluto.
5. Ajuste el nivel como sea necesario.

   El nivel de los envíos de guía seleccionados se ajusta por la cantidad establecida.
6. Haga clic en **Aceptar**.

Nuevos plug-ins

Acerca de los nuevos plug-ins

Los nuevos plug-ins se listan aquí debajo.

REVelation

Este plug-in produce una reverberación algorítmica de alta calidad con reflexiones tempranas y cola de reverberación.

Magneto II

Este plug-in de distorsión simula la saturación y compresión de grabaciones en magnetófonos analógicos.

LoopMash FX

Este plug-in es un efecto de directo que ofrece efectos de DJ que se pueden controlar a través de un teclado MIDI.

Mejoras en Gate

Este plug-in ahora ofrece un parámetro adicional de **Rango** que define la cantidad de atenuación cuando la puerta está cerrada. Este nuevo parámetro está también disponible en el módulo de **Channel strip** de **MixConsole**.

HALion Sonic SE 2

Este sintetizador es el sucesor de HALion Sonic SE con una interfaz de usuario revisada y el nuevo módulo de síntesis analógica Trip.

Groove Agent SE 4

Este muestreador de percusión es el sucesor de Groove Agent ONE con una funcionalidad mejorada. Su disposición familiar al estilo MPC, con 128 botones, le permite crear sus ritmos.

VST Connect SE 2 (solo Cubase)

Este plug-in es el sucesor de VST Connect SE. Le permite colaborar con otros músicos a lo largo del planeta y comunicarse punto a punto. Grabe sus interpretaciones con una sincronía con precisión de muestras y use las funciones de video, talkback y chat.

NOTA

Para información detallada, vea los siguientes documentos aparte: «Referencia de Plug-ins», «HALion Sonic SE», «Groove Agent SE», «VST Connect SE».

Más mejoras

Steinberg Hub

Cuando arranca Cubase, cuando abre proyectos, o cuando crea nuevos proyectos usando el menú Archivo, se abre el Steinberg Hub. El Steinberg Hub le mantiene al día con la última información y le asiste a la hora de organizar sus proyectos.

- Si no quiere hacer uso de las funciones del Steinberg Hub, seleccione **Archivo > Preferencias > General** y desactive **Usar Steinberg Hub**.
- Para abrir el último proyecto al arrancar, seleccione **Archivo > Preferencias > General** y active **Abrir último proyecto al iniciar**.

Drum Maps e instrumentos VST3

Si selecciona un Instrumento VST tal como Groove Agent SE 4 como una salida de una pista MIDI o de instrumento, puede crear un nuevo drum map que contenga los datos de nombre y tono proporcionados por el instrumento.

Crear un Drum Map para Groove Agent SE

Puede crear un drum map para pistas MIDI o de instrumento que estén ruteadas a Groove Agent SE.

Prerequisito

Ha creado una pista de instrumento o MIDI y cargado Groove Agent SE.

Procedimiento

1. En el **Inspector** de la pista, abra el menú emergente **Drum-Maps** y seleccione **Crear Drum Map a partir de instrumento**.
2. En el menú emergente **Drum Maps**, seleccione **Configuración del Drum Map**.

3. En la lista de **Drum-Maps** del diálogo **Configuración del Drum Map**, seleccione Groove Agent SE.

   Los sonidos y ajustes del drum map de Groove Agent SE se muestran a la derecha. Los instrumentos y tonos se corresponden exactamente con los mostrados en Groove Agent SE.

   NOTA

   Si selecciona una parte MIDI y selecciona **MIDI > Abrir Editor de Percusión**, la lista de sonidos de percusión muestra exactamente los mismos ajustes.

Presets de Control Rápido de Pista

Para pistas de audio, instrumento, MIDI, FX y grupo, ahora puede guardar y cargar sus propias asignaciones de Controles Rápidos como presets o usar los presets de fábrica.

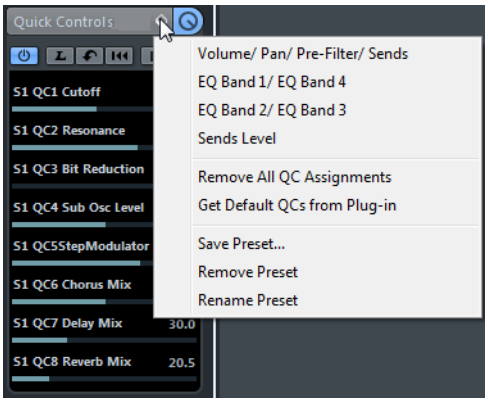
Guardar/cargar asignaciones de controles rápidos como presets

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** de su pista, abra la sección **Controles rápidos**.

   En pistas de instrumentos, los controles rápidos de pista están ajustados a los 8 controles rápidos VST por defecto del instrumento cargado.

2. Haga clic en **Gestión de presets**, en la esquina superior derecha de la sección del **Inspector** y seleccione uno de los presets.



   La asignación de Controles Rápidos de Pista cambia y le da acceso a los parámetros de canales.

   NOTA

   También puede hacer sus propias asignaciones y guardarlas como presets y eliminar, renombrar, o restablecer los presets a las asignaciones por defecto.

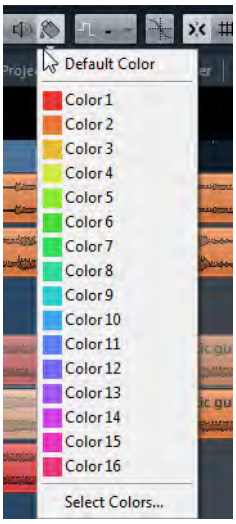
Gestión del color

Colorear pistas, partes, o eventos manualmente

La **Herramienta de color** de la barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** le permite colorear cada pista, parte, o evento individualmente.

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 de Color** y luego haga clic de nuevo y seleccione Color por defecto en el menú emergente.



El color se aplica al elemento seleccionado. Si cambia el color de una pista, se usa el nuevo color en todos los eventos de la pista y en la tira de canal correspondiente en **MixConsole**.

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

Puede restablecer el color de una pista, parte, o evento al color por defecto.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de **proyecto**, seleccione el evento o parte que quiera restablecer al color por defecto.
2. En la barra de herramientas, seleccione la **Herramienta de Color** y luego haga clic de nuevo y seleccione **Color por defecto** en el menú emergente.

Diálogo Colores de Proyecto

El diálogo **Colores de proyecto** le permite configurar un conjunto diferente de colores para los elementos de la ventana de **Proyecto**.

- 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 un panel de selección de color que le permita especificar un nuevo color.

Haga clic en **Opciones** para las siguientes 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

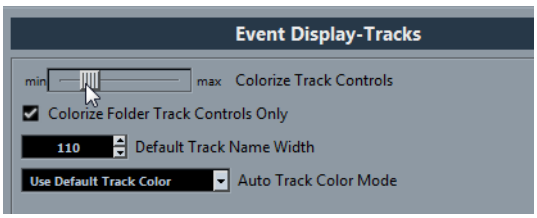
Vuelve a la paleta de colores por defecto.

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. Seleccione **Archivo > Preferencias > 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.

Mejoras del Editor Lógico del Proyecto

El **Editor lógico del proyecto** se ha expandido con los parámetros adicionales que le permiten editar la visibilidad de las pistas.

NOTA

Las pistas de automatización solo se ven afectadas si están abiertas. La visibilidad de los eventos de escala no se puede editar.

Nuevos parámetros

Se han añadido nuevas opciones al **Editor lógico del proyecto**.

- Seleccione **Edición > Procesar Editor Lógico del Proyecto > Visibilidad** y seleccione una opción de visibilidad desde el menú.

  Si crea sus propios presets de visibilidad del Editor Lógico del Proyecto, también puede moverlos a la carpeta de **Visibilidad**.

Tipo de Medio

Para el filtrado según **Tipo de Medio**, se han añadido los parámetros **Video**, **Grupo** y **Efecto**.

Propiedad

Para el filtrado según **Propiedad**, se han añadido los parámetros **Está ocultado** y **Tiene TrackVersion**.

Operación de Pista

Para el filtrado según **Operación de Pista**, se ha añadido la operación **Ocultar Pista**. Los parámetros disponibles son **Activar**, **Desactivar** y **Conmutar**.

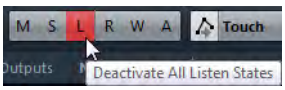
Mejoras de la ventana de proyecto

La barra de herramientas de la ventana de **Proyecto** se ha expandido con más herramientas.

Nuevas herramientas de la ventana de proyecto

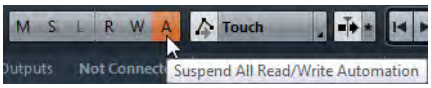
Desactivar todos los estados de escucha

Le permite desactivar todos los estados de escucha a la vez.



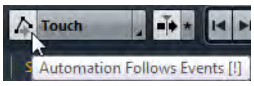
Suspender toda la automatización de lectura/escritura

Le permite suspender toda la automatización de lectura o escritura.



Automatización sigue los eventos

Active este botón si quiere que los eventos de automatización sigan automáticamente al mover un evento o parte en una pista.



Mejoras en la monitorización MIDI

Preferencia de grabación MIDI

Si está grabando datos MIDI y monitoriza a través de un generador de sonido MIDI externo, puede activar una nueva preferencia de grabación MIDI. Esta opción evita oír notas dobles al grabar pistas habilitadas para la grabación que tienen asignado un instrumento VST.

RUTA DE NAVEGACIÓN

Preferencias > Grabar > MIDI

Desactive MIDI Thru en Habilitar grabación

Active esta opción si no quiere que las pistas de instrumento o MIDI con grabación habilitada hagan eco de los datos MIDI entrantes.