

## Referencia sobre los menús



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer, Heike Schilling, Benjamin Schütte

Traducción por Josep Llodrà

Este PDF ofrece un acceso mejorado a los usuarios invidentes. Por favor, tenga en cuenta que debido a la complejidad y al número de imágenes del documento, no es posible incluir las descripciones en texto de las imágenes.

La información contenida en este documento está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa compromiso alguno por parte de Steinberg Media Technologies GmbH. El software descrito en este documento está sujeto a un Acuerdo de Licencia y no podrá ser copiado a otros medios excepto del modo específicamente permitido en el Acuerdo de Licencia. Ninguna parte de esta publicación podrá ser copiada, reproducida, transmitida o grabada en modo alguno, cualquiera que sea la finalidad, 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. Windows 7 es una marca registrada propiedad de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. El logotipo de Mac es una marca registrada usada bajo licencia. Macintosh y Power Macintosh son marcas registradas. MP3SURROUND y el logo de MP3SURROUND son marcas registradas de Thomson SA, registradas en los Estados Unidos y otros países, y se usan bajo licencia de Thomson Licensing SAS.

Fecha de lanzamiento: 31 de Marzo de 2011

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2011.

Todos los derechos reservados.

**Referencia sobre los menús**

## Introducción

Este manual lista todos los elementos de menú de Cubase Elements, Cubase AI, y Cubase LE para una referencia rápida. Para más información, por favor vea el Manual de Operaciones.

## Menú Cubase (sólo Mac OS X)

### Acerca de Cubase

Abre una ventana con información acerca del número de versión de Cubase, etc.

### Preferencias...

El diálogo Preferencias contiene varias páginas con ajustes y opciones que afectan al comportamiento general del programa, por ejemplo. Se accede a las páginas seleccionando elementos en la lista de la izquierda. Para hacer ajustes sin cerrar el diálogo use el botón Aplicar.

Use el botón Ayuda en el diálogo para tener más información acerca de los elementos de la página seleccionada.

### Salir

Sale del programa. Si hay cambios no guardados en un proyecto abierto, tendrá la opción de guardarlos o de descartarlos antes de que el programa se cierre.

## Menú Archivo

### Nuevo Proyecto...

Este elemento abre el diálogo de Asistente de Proyecto, en el que puede crear un nuevo proyecto, que puede estar vacío o basado en una plantilla. Las plantillas son configuraciones preestablecidas para adaptarse a varios tipos de proyectos. También puede acceder a cualquier otro proyecto de su sistema o abrir un proyecto de una lista de proyectos abiertos recientemente.

### Abrir...

Esto abre un diálogo de archivo permitiéndole encontrar y abrir archivos de proyectos guardados. Los archivos de proyecto de Cubase tienen la extensión “.cpr”. Se pueden tener abiertos varios proyectos a la vez, pero sólo uno puede estar activo. El proyecto activo se indica con un botón remarcado en la esquina superior izquierda de la ventana de proyecto.

### Cerrar

Cierra la ventana activa. Si la ventana de proyecto está activa, se cerrará el proyecto correspondiente.

### Guardar

Guarda cualquier cambio realizado al proyecto desde la última vez que guardó. El comando Guardar almacena el proyecto con su nombre y ubicación actual.

### Guardar como...

Guardar Como le permite especificar un nuevo nombre y una nueva carpeta de proyecto para el proyecto.

### Copia de seguridad del Proyecto...

Este elemento le permite guardar el proyecto en una nueva carpeta vacía. Tiene funcionalidades adicionales que se pueden usar como copia de seguridad.

Cuando haga una copia de seguridad de un proyecto, todos los archivos relacionados con el proyecto se guardarán en una nueva carpeta de proyecto en base a las opciones establecidas. Los contenidos de la carpeta original del proyecto permanecerán intactos. Si está absolutamente seguro de que no va a necesitar más los archivos sin usar y/o archivos de audio del proyecto original, los puede excluir de la copia de seguridad.

### Guardar como Plantilla...

Puede guardar cualquier proyecto como una plantilla. Cuando cree un nuevo proyecto, se mostrarán las plantillas disponibles, permitiéndole basar el nuevo proyecto en la plantilla seleccionada.

Las plantillas guardadas contendrán todo lo que estaba en el proyecto original, incluyendo clips y eventos.

## Volver a la Versión Anterior

Este elemento de menú le permite volver a la última versión guardada de un proyecto. Si se han grabado nuevos archivos de audio desde que guardó, tiene la opción de mantenerlos o borrarlos.

## Configuración de Página...

Este elemento abre el diálogo estándar de configuración de página, usado para decidir los formatos de papel, etc., antes de imprimir una partitura. Está opción sólo está disponible cuando el Editor de Partituras está abierto.

## Imprimir...

Abre el diálogo estándar de Imprimir, permitiéndole seleccionar qué páginas imprimir, cuántas copias de cada, etc. Este elemento sólo está disponible cuando el Editor de Partituras está abierto.

## Importar

Opción	Descripción
Archivo de Audio...	Le permite importar archivos de audio directamente en un proyecto. El archivo importado se pondrá en la posición actual del cursor de la pista de audio seleccionada.
CD de Audio...	Abre el diálogo Importar desde un CD Audio, en el que puede importar audio desde CDs. Para más detalles, use el botón de Ayuda en el propio diálogo.
Archivo de Video...	Abre un diálogo de archivo que le permite importar un archivo de vídeo en la pista de vídeo. No tiene que crear una pista de vídeo antes de importar, se crea automáticamente. El vídeo importado se situará en la posición actual del cursor.
Audio del Archivo de Video...	Le permite extraer el audio de un vídeo en el disco duro. El audio del vídeo seleccionado se extraerá y será convertido a un archivo Wave, en la carpeta audio del proyecto.
Archivo MIDI...	Le permite importar archivos MIDI estándar de Tipo "0" (todos los datos en una única pista) o Tipo "1" (datos en varias pistas). Al importar puede elegir importar el archivo en el proyecto actual o crear un nuevo proyecto.

## Exportar

Opción	Descripción
Archivo MIDI...	Le permite exportar pistas MIDI como archivos MIDI estándar.
Loop MIDI...	Le permite exportar loops MIDI (archivos con la extensión "midiloop") en Cubase. Los loops MIDI contienen información de partes MIDI más todos los ajustes que se guardan en presets de pistas de instrumento.
Mezcla de Audio...	Le permite mezclar y exportar un bus de salida. Las mezclas resultantes se guardan en archivos en su disco duro en uno de muchos formatos de audio, con sus efectos, automatización de EQ etc.
Datos de Bloc de Notas...	Le permite exportar datos de bloc de notas como archivo de texto. Al exportar, se abrirá automáticamente un editor externo de texto.

## Reemplazar el Audio de un Vídeo...

Esto le permite insertar audio en un archivo de vídeo. Si el archivo de vídeo ya contiene una pista de audio, será reemplazada por el audio que le inserte.

## Limpiar... (sólo Cubase Elements)

La función Limpiar le ayuda a conservar espacio de disco localizando archivos de audio no usados que puede borrar en las carpetas de proyecto de su disco.

## Preferencias...

⇒ En Mac OS X, el diálogo de Preferencias se accede a través del menú Cubase.

El diálogo Preferencias contiene varias páginas con ajustes y opciones que afectan al comportamiento general del programa, por ejemplo. Se accede a las páginas seleccionando elementos en la lista de la izquierda. Para hacer ajustes sin cerrar el diálogo use el botón Aplicar.

Use el botón Ayuda en el diálogo para tener más información acerca de los elementos de la página seleccionada.

## Comandos de Teclado...

El diálogo Comandos de Teclado le permite especificar comandos de teclado para virtualmente cualquier función de Cubase, así como personalizar los comandos de teclado existentes a su gusto. Use el botón Ayuda en el diálogo para tener más información acerca de los elementos del diálogo.

## Proyectos Recientes

Este submenú le ofrece atajos a los proyectos con los que haya estado trabajando recientemente. La lista está ordenada cronológicamente, con el proyecto más reciente arriba del todo.

## Salir

⇒ En Mac OS X, este elemento se accede a través del menú Cubase.

Sale del programa. Si hay cambios no guardados en un proyecto abierto, tendrá la opción de guardarlos o de descartarlos antes de que el programa se cierre.

## Menú Edición

### Deshacer/Rehacer

Cubase le ofrece una herramienta Deshacer múltiple y con un gran rango de acción, permitiéndole deshacer virtualmente cualquier acción que realice.

- Para deshacer la última acción realizada, seleccione Deshacer desde el menú Edición, o use el comando de teclado correspondiente (por defecto [Ctrl]/[Comando]-[Z]). Si selecciona Deshacer otra vez, se deshazá la acción realizada previamente, y así sucesivamente.
- Para rehacer la última acción deshecha, seleccione Rehacer desde el menú Edición, o use el comando de teclado correspondiente (por defecto [Ctrl]/[Comando]-[Mayús.]-[Z]).

Las acciones deshechas estarán disponibles para ser rehechas hasta que realice otra acción (en tal punto se limpia la "Pila de Rehacer" – vea "Historial..." debajo).

⚠ Con el ajuste Número Máximo de Anulaciones en el diálogo Preferencias (página General), puede especificar cuántos niveles de deshacer habrá disponibles.

## Historial...

La ventana Historial de Ediciones contiene una representación gráfica de la "pila de deshacer" (las acciones ejecutadas, con la más reciente arriba del todo) y la "pila de rehacer" (las acciones anuladas, con la más reciente abajo del todo). Las dos pilas están separadas por una línea divisoria.

El Historial de Ediciones le permite deshacer y rehacer varias acciones de una sola vez, moviendo la línea divisoria entre la pila de deshacer y la pila de rehacer (moviendo acciones de la pila de deshacer a la pila de rehacer o viceversa).

## Cortar/Copiar/Pegar

Puede cortar o copiar eventos seleccionados (o rangos de selección) y pegarlos de nuevo en la posición del cursor.

## Suprimir

Borrará los eventos seleccionados.

## Funciones

Los elementos del submenú Funciones tienen las siguientes funciones:

Opción	Descripción
Pegar al Origen	Pegará un evento en su posición original, es decir, en el lugar del que fue cortado o copiado originalmente.
Dividir en el Cursor	Esto divide los eventos seleccionados en la posición del cursor de proyecto. Si no hay ningún evento seleccionado, serán divididos todos los eventos (en todas las pistas) que interseccionen con el cursor de proyecto.
Dividir Bucle	Esto divide todos los eventos en las posiciones de los localizadores izquierdo y derecho.
Duplicar	Crea una copia del evento seleccionado y la deposita directamente después del original. Si se seleccionan varios eventos, todos son copiados "como una unidad", manteniendo la distancia relativa entre los eventos.
Repetir...	Al seleccionar "Repetir..." se abre un diálogo, permitiéndole crear varias copias (regulares o compartidas) del evento o eventos seleccionados. Funciona igual que la función Duplicar, pero puede especificar el número de copias.
Rellenar Bucle	Se crean varias copias empezando en el localizador derecho y acabando en el izquierdo. La última copia es acortada automáticamente al final de la posición del localizador derecho.
Convertir en Copia Real	Esto crea una nueva versión del clip (que puede ser editado independientemente) y la añade a la Pool.

## Rango

Los elementos del submenú Rango tienen las siguientes funciones:

Opción	Descripción
Copia Global	Copia todo lo que esté en el rango de selección.
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.
Suprimir intervalo de Tiempo	Elimina el rango de selección y mueve los eventos de la derecha hacia la izquierda para rellenar el hueco.
Pegar Tiempo	Pega los datos del portapapeles en la posición de inicio y la pista de la selección actual. Los eventos existentes serán desplazados para dejar sitio a los datos pegados.
Pegar Tiempo al Origen	Pega los datos del portapapeles en su posición original. Los eventos existentes serán desplazados para dejar sitio a los datos pegados.
Dividir	Divide todos los eventos o partes interseccionados por el rango de selección, en las posiciones de los bordes del rango de selección.
Truncar	Todos los eventos o partes que estén parcialmente en el rango de selección se truncan, es decir, se eliminan las secciones que estén fuera del rango de selección, dejando únicamente los eventos que estén totalmente dentro o totalmente fuera del rango de selección.
Insertar Silencio	Inserta espacio de pistas vacío al inicio del rango de selección. La longitud del silencio insertado equivale a la longitud del rango de selección. 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.

## Seleccionar

Los elementos de este submenú tienen varias funciones, dependiendo de si está seleccionada la herramienta Seleccionar (herramienta Flecha) o la herramienta Seleccionar Rango:

### Selección de eventos

Opción	Descripción
Todo	Selecciona todos los eventos en la ventana.
Nada	Anula la selección de todos los eventos.
Invertir	Invierte la selección – se anula la selección de todos los eventos seleccionados y, en su lugar, se seleccionan todos los eventos que no están seleccionados.
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.

Opción	Descripción
Desde el Cursor hasta el Final	Selecciona todos los eventos que finalizan a la derecha del cursor de proyecto.
Tono igual – todas octavas	Selecciona todas las notas MIDI (sólo en editores MIDI) que tengan la misma altura tonal (en cualquier octava) que la nota seleccionada.
Tono igual – misma octava	Selecciona todas las notas MIDI (sólo en editores MIDI) que tengan la misma altura tonal (en la misma octava) que la nota seleccionada.
Seleccionar Controladores en el Rango de Notas	Selecciona los datos de controlador MIDI dentro del rango de las notas seleccionadas.
Todo en las Pistas Seleccionadas	Selecciona todos los eventos en la pista seleccionada.
Eventos bajo Cursor	Selecciona todos los eventos en la(s) pista(s) seleccionada(s) que se "toquen" con el cursor de proyecto.

### Selección de rango

Opción	Descripción
Todo	En la ventana de proyecto, hace una selección que cubre todas las pistas, desde el inicio del proyecto hasta el final. En el Editor de Muestras, selecciona el clip entero.
Nada	Descarta el rango de selección actual.
Contenido del Bucle	Selecciona todo entre los localizadores izquierdo y derecho. En la ventana de proyecto, la selección abarcará todas las pistas.
Desde el Inicio hasta el Cursor	Realiza una selección desde el inicio del proyecto hasta el cursor de proyecto. En la ventana de proyecto, la selección abarcará todas las pistas.
Desde el Cursor hasta el Final	Realiza una selección desde el cursor de proyecto hasta el final del proyecto. En la ventana de proyecto, la selección abarcará todas las pistas.
Todo en las Pistas Seleccionadas	Selecciona todos los eventos en la pista seleccionada.
Seleccionar Evento	Este elemento (sólo disponible en el Editor de Muestras) selecciona el audio que está incluido sólo en el evento editado.
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.

## Cuantizar

La cuantización es una función que desplaza los eventos grabados, posicionándolos en valores exactos. Esto cuantizará los eventos MIDI seleccionados de acuerdo con los ajustes actuales del menú emergente Presets de Cuantización.

## Reinicializar Cuantización

Esto restaura su audio o MIDI al estado original, sin cuantizar. Esta función es independiente del Historial de Deshacer.

⇒ La función Reinicializar también reinicializará cualquier cambio de duración que realizó usando el deslizador “Escalar duración/legato”, vea el capítulo “Los editores MIDI” en el Manual de Operaciones.

## Panel de Cuantización

Abre el Panel de Cuantización, en el que puede hacer varios ajustes de cuantización.

## Cuantización Avanzada

Las siguientes funciones están disponibles en este submenú:

Opción	Descripción
Cuantizar Duraciones de Eventos MIDI	Cuantiza la duración de las notas MIDI sin cambiar sus posiciones de inicio.
Cuantizar Finales de Eventos MIDI	Desplaza los finales de sus notas MIDI hasta las posiciones de rejilla más cercanas, teniendo en cuenta el ajuste del menú emergente Presets de Cuantización.
Congelar Cuantización MIDI	Hace permanentes las posiciones de inicio y final de los eventos MIDI. Esto es útil en situaciones en las que quiere cuantizar una segunda vez, basando los resultados en las posiciones cuantizadas y no en las originales.
Crear Preset de Cuantización Groove	Le permite crear un preset de cuantización de groove a partir de una parte MIDI, una parte de audio troceada, o un evento de audio que contenga hitpoints.

## Desplazar a

Las siguientes funciones están disponibles en este submenú:

Opción	Descripción
Cursor	Desplaza el evento seleccionado hasta la posición del cursor de proyecto. Si hay varios eventos en la misma pista, el primer evento empezará en el cursor y los siguientes serán alineados después del primero.
Origen	Desplaza los eventos seleccionados hasta sus posiciones originales, es decir, las posiciones en las que fueron grabados originalmente.
Al Frente/ Al Fondo	Esta función no cambia la posición de los eventos, sino que desplaza los eventos seleccionados al frente o al fondo, respectivamente. Esto es útil si tiene eventos solapados, y desea ver uno que está parcialmente cubierto. Para eventos de audio, esto es una característica especialmente importante, porque sólo se reproducen las secciones visibles de los eventos. Al mover un evento de audio cubierto hasta el frente (o mover un evento el evento que cubre al fondo) podrá oír el evento entero al iniciar la reproducción. Tenga en cuenta que también es posible usar la función “Al Frente” del menú contextual del evento (aunque funciona de un modo distinto).

## Enmudecer/Desenmudecer

Puede enmudecer (silenciar) eventos seleccionándolos y escogiendo “Enmudecer”.

De forma similar, puede desenmudecer los eventos seleccionados escogiendo “Desenmudecer”.

## Automatización sigue los eventos

Cuando esté activada, los eventos de automatización seguirán automáticamente si mueve un evento o una parte en una pista que contenga automatización para ellos. Esto significa que los eventos de automatización que afectan a un evento se moverán con él y no se quedarán en una posición específica del proyecto. Esta opción también se puede activar en el diálogo Preferencias (página Opciones de Edición).

## Selección Automática de los Eventos bajo el Cursor

Cuando esté activado, todos los eventos en las pistas seleccionadas que sean “tocados” por el cursor de proyecto se seleccionan automáticamente. Esta opción también se puede activar en el diálogo Preferencias (página Opciones de Edición).

## Expandir Pista Seleccionada

Al estar activada, las pistas seleccionadas en la ventana de proyecto aumentan su altura automáticamente. Esta opción también se puede activar en el diálogo Preferencias (página Opciones de Edición–Proyecto & Mezclador).

## Zoom

El submenú Zoom contiene las siguientes opciones:

Opción	Descripción
Acercar	Se acerca un paso, centrado en la posición del cursor.
Alejar	Se aleja un paso, centrado en la posición del cursor.
Alejar al Máximo	Disminuye el zoom de manera que quede visible todo el proyecto. "Todo el proyecto" significa la línea temporal desde el inicio del proyecto por la duración especificada en el diálogo Configuración de Proyecto.
Sobre 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 sólo en el Editor de Muestras.
Ampliar zoom vertical	Aumenta el zoom un paso verticalmente.
Reducir zoom vertical	Disminuye el zoom un paso verticalmente.
Ampliar zoom en las Pistas	Aumenta el zoom en las pistas seleccionadas un paso verticalmente.
Reducir zoom en las Pistas	Disminuye el zoom de 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	Deshacer le permite deshacer la última acción de zoom realizada, y Rehacer le permite rehacer la última acción de zoom deshecha. El número de niveles de deshacer disponibles para acciones de zoom es el mismo que para acciones de deshacer "normales", establecido en la página General del diálogo Preferencias.

## Menú Proyecto

### Añadir Pista

Seleccione un tipo de pista en el submenú Añadir Pista para añadir una nueva pista. La opción "Usar Preset de Pista..." abre un diálogo en el que puede buscar presets de pista o presets VST.

### Duplicar Pistas

Crearé un duplicado (copia) de la pista seleccionada.

### Suprimir Pistas Seleccionadas

Eliminará todas las pistas seleccionadas y cualquier parte o evento en ellas de la ventana de proyecto.

### Suprimir pistas vacías

Eliminará todas las pistas que no contengan eventos.

### Mostrar Toda la Automatización Usada

Esto abre la automatización usada para todas las pistas.

### Ocultar toda la Automatización

Cierra todas las pistas de automatización abiertas.

### Pool

Abre la Pool, que contiene todos los clips (audio y vídeo) que pertenecen a un proyecto.

### Marcadores

Abre la ventana Marcadores. Los marcadores guardan posiciones para facilitar la rápida navegación a ubicaciones importantes en un proyecto.

### Pista de Tempo

Este elemento de menú abre el Editor de la Pista de Tempo. Para pistas basadas en tempo, el tempo puede seguir la pista de tempo (activado con el botón Tempo en la barra de transporte), que puede contener cambios de tempo.

## Calculadora de Tempo...

Aparecerá la ventana de la Calculadora de Tempo. La Calculadora de Tempo es una herramienta para calcular el tempo del audio o MIDI grabado.

## Ajustar Código de Tiempo en Cursor...

Le permite establecer la posición de inicio del proyecto a la posición del cursor. Al sincronizar Cubase con dispositivos externos, tales como cintas de vídeo p.ej., la posición de inicio denota qué cuadro de código de tiempo en el dispositivo externo se corresponde al inicio del proyecto.

Esto también se puede establecer en el diálogo Configuración de Proyecto. Sin embargo, si sabe que una cierta posición de su proyecto coincide con una cierta posición de código de tiempo en el dispositivo externo, será preferible usar este menú. Desplace el cursor de proyecto a la posición deseada, seleccione "Fijar Código de Tiempo desde el cursor" y especifique la posición de código de tiempo correspondiente en el diálogo que se abre – el valor de Inicio se ajustará consecuentemente.

## Bloc de notas

Esto abre un bloc de notas de texto estándar.

## Configuración de Proyecto...

Este diálogo contiene ajustes generales para un proyecto. Vea la ayuda de diálogo para más detalles.

## Configuración de Fundidos Automáticos...

Abre el diálogo Fundidos Automáticos, en el que puede especificar varias opciones de fundido. Para más detalles, use el botón de Ayuda en el propio diálogo.

## Menú Audio

### Procesar

La forma básica de aplicar el procesado es haciendo una selección y usando una función del submenú Proceso. Para detalles acerca de las funciones y parámetros en los distintos diálogos de procesado, use el botón de Ayuda en el diálogo correspondiente.

Opción	Descripción
Envolvente	Le permite aplicar una envolvente de volumen al audio seleccionado.
Fundido de Entrada/Salida	Le permite establecer fundidos de entrada y fundidos de salida.
Ganancia	Le permite cambiar la ganancia (nivel) del audio seleccionado.
Mezclar con el portapapeles	Esta función mezcla el audio del portapapeles con el audio seleccionado para procesar, empezando al principio de la selección. Para que esta función esté disponible, debe cortar o copiar un rango de audio en el Editor de Muestras primero.
Puerta de ruido	Escanea la señal de audio en busca de partes más flojas que un determinado nivel de umbral, y las silencia.
Normalizar	Le permite especificar el nivel máximo deseado del audio. Esto analiza la señal de audio seleccionada y encuentra el nivel máximo actual. Finalmente, la función resta el nivel actual máximo del nivel especificado, y eleva la ganancia de la señal de audio por la cantidad resultante (si el máximo especificado es menor que el máximo actual, entonces la ganancia será reducida). La normalización suele usarse para subir el nivel de la señal de audio que fue grabada con un volumen bajo.
Invertir Fase	Invierte la fase de la señal de audio seleccionada, poniendo la forma de onda "al revés".
Eliminar DC-Offset	Esta función eliminará cualquier DC-Offset que haya en el audio seleccionado. Un DC-Offset es cuando hay una gran cantidad de componente DC (corriente continua, en inglés direct current) en la señal, algunas veces visible porque verá que la señal no está centrada en el "eje de nivel cero". Los DC-Offsets no afectan a lo que se oye pero sí a la detección del punto de cruce cero en ciertos procesados, por eso le recomendamos eliminarlos. Se recomienda que esta función se aplique a los clips de audio de manera completa, ya que el DC-offset (si hay) se encuentra normalmente en toda la grabación.
Cambiar frecuencia de Muestreo	La función cambia la duración, el tempo, y la altura tonal del audio cambiando su frecuencia de muestreo a una mayor o menor.
Invertir	Invierte el audio seleccionado, como si estuviese reproduciendo una cinta al revés.
Silencio	Cambia la selección por silencio.

Opción	Descripción
Permutación Estéreo	Esta función sólo funciona con selecciones de audio estéreo. Le permite manipular los canales izquierdo y derecho de varias maneras.
Corrección de Tiempo	Esta función de permite cambiar la longitud y "tempo" del audio seleccionado, sin afectar al tono.

## Analizador de Espectro

Esta función analiza el audio seleccionado, calcula el "espectro" promedio (distribución del nivel sobre el rango de frecuencias) y lo muestra en un gráfico bidimensional, con la frecuencia en el eje x y el nivel en el eje y.

## Estadísticas

La función Estadísticas analiza el audio seleccionado (eventos, clips, o selecciones de rangos) y muestra una ventana con varias informaciones. Para más detalles, use el botón de Ayuda en el propio diálogo.

## Hitpoints

Este submenú está relacionado con las funciones especiales de detección de hitpoints de Cubase. Estas funciones detectan los ataques de transientes del audio y añaden un tipo de marcador, un "hitpoint", en cada ataque. Una vez que los hitpoints se han ajustado correctamente puede trocear el archivo, lo que entre otras cosas le permitirá cambiar el tempo sin afectar al tono.

El submenú contiene los siguientes elementos:

Opción	Descripción
Calcular Hitpoints	Invoca el cálculo de hitpoints en el Editor de Muestras.
Crear Trozos de Audio desde Hitpoints	Trocea el evento según los hitpoints, y ajusta el tempo del bucle al tempo actual del proyecto.
Crear Marcadores desde Hitpoints	Crea marcadores (en la pista de marcadores) según los hitpoints.
Dividir Eventos de Audio en Hitpoints	Divide el evento en varios eventos, según los hitpoints.
Eliminar Hitpoints	Elimina todos los hitpoints.

## Avanzado

El submenú Avanzado contiene los siguientes elementos:

Opción	Descripción
Detectar Silencio	La función Detectar Silencio busca partes de silencio en un evento y, o bien parte el evento, eliminando las partes de silencio del proyecto, o bien crea regiones que se correspondan con las secciones no silenciosas.
Convertir Evento o Rango como Región	Esta función está disponible cuando uno o varios eventos de audio se han seleccionado o se ha hecho un rango de selección abarcando uno o varios eventos de audio. Crea una región en el clip correspondiente, según las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Si no hay un rango de selección o hitpoints, la posición de inicio y fin se determinará por la posición de inicio y fin del evento dentro del clip.</li> <li>▪ Si hay un rango de selección en el evento, se usará.</li> <li>▪ Si hay hitpoints en el evento, las regiones se crearán entre cada hitpoint.</li> </ul>
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 eliminará el evento original y lo reemplazará con eventos posicionados y con un tamaño acorde a las regiones.
Ajustar Tempo al Evento	Ajusta el tempo del proyecto al tempo detectado en el loop editado.
Ajustar Definición desde Tempo...	Abre el diálogo Ajustar Definición desde Tempo, que puede usar para guardar la información de tempo de la pista de tempo en los clips de audio seleccionados.
Reducir Huecos (Corrección de tiempo)	Aplica corrección de tiempo para cerrar los huecos entre los trozos de un evento de audio troceado (típicamente cuando el tempo del proyecto es inferior al tempo del loop).
Reducir Huecos (Fundido cruzado)	Reduce los huecos entre trozos de un evento de audio troceado y aplica fundidos cruzados.
Ajustar al tempo del proyecto	Corrige los eventos seleccionados para que encajen con el tempo del proyecto. Requiere que los hitpoints se hayan calculado en los eventos.
Suprimir Solapamientos	Usado al grabar audio en modo Apilado de Grabación en Ciclo. Después de editar las tomas (componiendo una "toma perfecta" p.ej.), puede seleccionar Suprimir Solapamientos para eliminar todo el audio solapado.

## Convertir Eventos en Partes

Esto le permite crear una parte a partir de eventos de audio seleccionados.

## Disolver Parte

Este elemento de menú disuelve la parte de audio seleccionada y hace que todos los eventos de audio que contiene aparezcan como objetos independientes en la pista.

## Punto de Ajuste en Cursor (sólo Cubase Elements)

Permite establecer el punto de ajuste a la posición del cursor actual.

## Convertir Selección en Archivo (Bounce)

Permite crear un nuevo clip o un nuevo archivo de audio a partir de una selección.

## Buscar Eventos Seleccionados en la Pool

Esto se puede usar para encontrar rápidamente los clips en la Pool para los eventos seleccionados en la ventana de proyecto. Cuando este elemento de menú se selecciona, se abre la Pool con los clips correspondientes destacados.

## Actualizar Origen (sólo Cubase Elements)

La posición de inicio original donde se grabó un clip en el proyecto se muestra en la columna "Tiempo de Origen" de la Pool. Ya que este valor se puede usar como base para el elemento "Insertar en Proyecto" del menú Medios (y otras funciones), puede cambiarlo si lo desea. Esto se hace seleccionando el correspondiente clip en la Pool, moviendo el cursor de proyecto a la nueva posición y seleccionando este elemento de menú.

## Fundido Cruzado

Esto le permite crear un fundido cruzado entre dos eventos de audio consecutivos seleccionados.

- Si los dos eventos se solapan, el fundido cruzado se aplicará al área solapada.
- Si no se solapan (pero sus respectivos clips de audio sí lo hacen), los eventos se redimensionarán y se aplicará un fundido cruzado en el rango solapado.

## Suprimir Fundidos

Esto eliminará cualquier fundido o fundido cruzado de un evento seleccionado.

## Abrir Editor de Fundido(s)

Esto abre el diálogo de Fundido para un evento seleccionado. Tenga en cuenta que esto abrirá dos diálogos si el evento tiene ambas curvas de fundido de entrada y de salida.

## Ajustar Fundidos al Rango

Esto le permite ajustar un área de fundido según un rango de selección.

## Congelar Modificaciones...

Esto le permite hacer permanente cualquier procesado o aplicado de efectos en un clip.

## Menú MIDI

### Abrir Editor de Teclas

Esto abre el Editor de Teclas para las partes o pistas MIDI seleccionadas. Este editor consta de una interfaz gráfica del tipo teclado de piano, con las notas mostrándose como cajas en una rejilla.

### Partituras

Esto abre un submenú, que le permite abrir el Editor de Partituras y además contiene varias funciones del Editor de Partituras. El Editor de Partituras muestra notas MIDI como una partitura musical.

### Abrir Editor de Percusión

Esto abre el Editor de Percusión, que ha sido especialmente diseñado para editar pistas de batería y percusión.

### Configuración de Transposición...

Esto abre el diálogo Configuración de Transposición, en el que puede hacer ajustes de transposición para las notas seleccionadas.

## Mezclar MIDI en el Bucle...

Esta función combina todos los eventos MIDI no enmudecidos de todas las pistas no enmudecidas, aplica modificadores MIDI y efectos, y genera una nueva parte MIDI, que contiene todos los eventos así como los oíría durante la reproducción. La nueva parte se crea en la pista seleccionada, entre los localizadores.

## Congelar Parámetros MIDI

Esta función aplica todos los ajustes de filtrado permanentemente a la pista seleccionada (a diferencia de “Mezclar MIDI en el Bucle”).

## Disolver Parte

Esto abre un diálogo en el que puede separar eventos MIDI según canales o tonos:

- Al trabajar con partes MIDI (en “Cualquier” canal MIDI) que contengan eventos en diferentes canales MIDI, active la opción “Separar por Canales”.

- Para separar eventos MIDI según el tono, active la opción “Separar por Tonos”.

Un uso común es con las pistas de percusión o batería, en las que cada tono (o nota) se suele corresponder con un sonido.

El diálogo también contiene la opción Visualización óptima. Si está activado, las áreas de silencio (vacías) de las partes resultantes se eliminarán automáticamente.

## Conversión de la Nota-O

Esta función (sólo disponible si un drum map ha sido asignado en una pista MIDI) va por todas las partes MIDI seleccionadas y pone el tono de cada nota según su ajuste Nota-O. Esto es útil si quiere convertir la pista a una pista MIDI “regular” (sin drum map), y todavía conservar la reproducción correcta de los sonidos de batería.

## Repetir Bucle

Este elemento de menú sólo está disponible si se ha establecido un Bucle de Pista independiente en uno de los editores MIDI. Al estar seleccionado, los eventos dentro del rango del bucle se repetirán hasta el final de la parte. Los eventos de la misma parte que siguen el bucle se reemplazarán por los eventos del bucle.

## Funciones

Opción	Descripción
Legato	Prolonga cada nota seleccionada hasta que se toque con la próxima. Puede especificar un espacio o un solapamiento con la opción “Solapamiento de Legato” en el diálogo de Preferencias (página Opciones de Edición-MIDI).
Fijar Duraciones	Cambia la duración de todas las notas que tenga seleccionadas al valor que haya fijado en el menú emergente Cuantizar Duración de la barra de herramientas del editor MIDI.
Pedales a Duración de Notas	Esta función buscará eventos de on/off de pedales de Sostenido, alargando las notas afectadas para que encajen con las posiciones de desactivación del pedal, y luego quitará los eventos de on/off del controlador de Sostenido.
Suprimir Solapamientos (mono)	Esta función le permite asegurarse de que no se solapan dos notas de la misma altura tonal (es decir, que una empiece antes de que la otra acabe). Solapar notas del mismo tono puede confundir algunos instrumentos MIDI (se transmite un nuevo mensaje de Note On antes de que lo haga uno de Note Off). Este comando se puede usar para arreglar este problema automáticamente.
Suprimir Solapamientos (poly)	Esta función acortará las notas que lo requieran para que ninguna empiece antes de que otra acabe. Esto se hará independientemente del tono que tengan.
Velocidad...	Abre un diálogo que le permitirá manipular la velocidad de las notas de varias formas.
Fijar Velocidad	Esta función establece la velocidad de todas las notas seleccionadas al valor de velocidad que está en la barra de herramientas de los editores MIDI.
Eliminar Dobles	Elimina notas dobles, es decir, notas con el mismo tono en la misma posición. Las notas dobles pueden aparecer cuando esté grabando en ciclo, o después de cuantizar, etc. Esta función siempre afecta a las partes MIDI de manera íntegra.
Eliminar Notas...	Le permite borrar notas muy cortas o muy débiles. Es útil para borrar automáticamente “notas fantasma” no deseadas después de la grabación. Si selecciona “Eliminar Notas...” se abrirá un diálogo en el que podrá establecer un criterio para la función.
Eliminar Controladores	Elimina todos los eventos de controladores MIDI (en las partes MIDI seleccionadas). Esta función siempre afecta a las partes MIDI de manera íntegra.

Opción	Descripción
Suprimir Controladores Continuos	Elimina todos los eventos de controladores MIDI "continuos" (en las partes MIDI seleccionadas). No se eliminarán los eventos del tipo on/off tales como pedales de sostenido. Esta función siempre afecta a las partes MIDI de manera íntegra.
Restringir Polifonía...	Si selecciona este elemento se abrirá un diálogo en el que podrá especificar el número de "voces" que se usarán (en las notas o partes seleccionadas). Restringir la polifonía es útil si tiene un instrumento con una polifonía limitada y quiere asegurarse de que se tocan todas las notas. Lo que hace el efecto es acortar las notas que lo requieran, para que acaben antes de que empiece la próxima.
Reducir Datos	Reduce sus datos MIDI. Úselo para disminuir la carga de sus dispositivos MIDI si ha grabado unas curvas de controladores muy densas, etc.
Extraer Automatización MIDI	Esta opción le permite convertir automáticamente los datos de controladores continuos de una parte MIDI en datos de una pista de automatización MIDI.
Invertir	Invierte el orden de los eventos seleccionados (o de todos los eventos de las partes seleccionadas), provocando que la música MIDI se reproduzca al revés. Tome nota de que esto es distinto a invertir el audio que haya grabado. Con el MIDI, las notas individuales seguirán tocando el mismo instrumento MIDI – sólo cambiará el orden de reproducción.

## Presets Lógicos

Este submenú contiene varios presets para realizar operaciones avanzadas de "búsqueda y reemplazo" en datos MIDI.

## Configuración del Drum Map...

Aquí es donde carga, crea, modifica y guarda los drum maps. La lista de la izquierda muestra los drum maps actualmente cargados; al seleccionar un drum map de la lista se mostrarán sus sonidos y ajustes a la derecha.

## Velocidad...

Todos los editores MIDI tienen un menú emergente de velocidad, en el que se puede seleccionar cinco valores de velocidad diferentes al insertar notas. Este elemento del menú abre un diálogo que le permite predefinir los valores de velocidad disponibles para el menú emergente Velocidad.

## Reinicializar

Esta función envía mensajes de note off y reinicializa los controladores en todos los canales MIDI. Puede usar esto si se le quedan notas colgando o se le bloquean controladores, etc.

## Menú Medios

### Abrir Pool

Abre la Pool.

### MediaBay

Abre el MediaBay.

### Buscador de Loops

Abre el Buscador de Loops.

### Buscador de Sonidos

Abre el Buscador de Sonidos.

### Importar Medio...

El diálogo Importar Medio se usa para importar archivos directamente a la Pool.

### Importar desde CD de audio...

Esto abre un diálogo que le permite importar audio a partir de CDs de audio.

### Buscar Archivos Desaparecidos...

Esto abre el diálogo Buscar Archivos Desaparecidos, que se puede usar para encontrar archivos referenciados que puedan haber sido movidos o renombrados, etc.

En el diálogo que aparece, elija si quiere que el programa intente encontrar el archivo por usted (Buscar), si quiere encontrarlo usted mismo (Localizar) o si quiere especificar el directorio en el que el programa buscará (Carpeta).

## Suprimir Archivos Desaparecidos

Si la Pool contiene archivos de audio que no se pueden encontrar o reconstruir los puede eliminar:

Seleccione esta opción si quiere eliminar todos los archivos desaparecidos de la Pool (así como sus correspondientes eventos de la ventana de proyecto).

## Reconstruir

Si no se puede encontrar un archivo (p.ej. porque lo borró accidentalmente del disco duro) se indicará con un símbolo de interrogante en la columna de Estado de la Pool. Sin embargo, si el archivo desaparecido es un archivo editado (un archivo que 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.

## Convertir Archivos...

Esto abre el diálogo Opciones de Conversión, que opera sobre los archivos seleccionados. Use los menús emergentes para especificar los atributos de los archivos de audio que quiere mantener y los que quiere convertir.

## Conformar Archivos...

Esto cambiará todos los archivos seleccionados que tengan atributos distintos a los especificados en el proyecto, para que sigan su estándar.

## Extraer Audio del Vídeo

Esto le permite extraer el audio de un archivo de vídeo en el disco, con lo cual un nuevo clip con el audio aparecerá en la carpeta de grabación de la Pool. El clip tendrá el mismo nombre que el archivo de vídeo del que se extrajo, y la frecuencia de muestreo y formato de archivo usados en el proyecto.

## Generar Archivo Cache “Thumbnail”

Esto genera una caché de miniaturas (thumbnails) del vídeo, usada para mostrar en caso de el ordenador se quede con pocos recursos.

## Crear Carpeta

Esto le permite crear una nueva subcarpeta de audio o vídeo.

## Vaciar Papelera

Para borrar un archivo permanentemente del disco duro, primero tiene que enviarlo a la Papelera. Cuando los clips están en la carpeta Papelera se pueden eliminar permanentemente usando este comando.

## Suprimir Medios no Utilizados

Esta función encuentra todos los clips de la Pool que no están siendo usados en el proyecto, y los mueve a la carpeta Papelera de la Pool en la que se pueden borrar permanentemente, o las elimina de la Pool.

## Preparar Archivo...

Use este comando cuando quiera archivar un proyecto. Verifica que todos los clips referenciados en el proyecto se encuentren en la misma carpeta.

## Especificar la Carpeta de Grabación de la Pool

Se usa para designar una nueva carpeta de grabación de la Pool. Seleccione la carpeta y elija este comando para cambiar la carpeta de grabación a la carpeta seleccionada.

## Minimizar Archivo

Esto le permite cambiar el tamaño de los archivos de audio según los clips de audio referenciados en un proyecto. Los archivos producidos usando esta opción sólo contendrán las porciones de archivos de audio realmente usados en el proyecto, lo que puede reducir significativamente el tamaño del proyecto (dado que grandes porciones de archivos de audio están sin usar).

## Nueva Versión

Esto le permite crear una nueva versión de un clip seleccionado. La nueva versión aparece en la misma carpeta de la Pool, con el mismo nombre pero con un “número de versión” al final, para indicar que el clip nuevo es un duplicado. La primera copia, lógicamente, tendrá el número “2”.

⇒ El hecho de copiar un clip no creará ningún archivo nuevo en el disco, sólo una nueva versión del clip (que hará referencia al mismo archivo original).

## **Insertar en Proyecto**

Esto le permite insertar clips seleccionados en la Pool al proyecto, en la posición del cursor actual, en el localizador izquierdo o en la posición de original del clip.

## **Seleccionar en el Proyecto**

Con esta función puede encontrar los eventos del proyecto que hacen referencia a un clip en la Pool. Seleccione el clip en la Pool y use este elemento de menú. Los eventos correspondientes se seleccionarán en la ventana de proyecto.

## **Buscar Medios...**

Puede realizar una búsqueda en la Pool para encontrar clips o regiones particulares. Puede especificar varios criterios de búsqueda en el diálogo que aparece.

## **Menú Transporte**

### **Barra de Transporte**

Esto abre la barra de transporte.

### **Localizadores a la Selección**

Esto ajustará los localizadores para que abarquen la selección o rango de selección actual.

### **Ir a la Selección**

Esto desplaza el cursor de proyecto al inicio de la selección o rango de selección actual.

### **Ir al Final de la Selección**

Esto desplaza el cursor de proyecto al final de la selección o rango de selección actual.

### **Ir al Marcador Siguiente/Anterior**

Esto mueve el cursor de proyecto a la posición del siguiente/anterior marcador.

### **Ir al Hitpoint Siguiente/Anterior**

Esto mueve el cursor de proyecto a la posición del siguiente/anterior hitpoint.

## **Ir al Evento Siguiente/Anterior**

Esto mueve el cursor de proyecto al siguiente/anterior inicio o fin de evento en la pista seleccionada.

## **Post-Roll desde el Inicio/Final de la Selección**

Esto inicia la reproducción desde el principio o el final del rango seleccionado actualmente y la detiene después del tiempo establecido en el campo Post-Roll de la barra de transporte.

## **Pre-Roll al Inicio/Final de la Selección**

Inicia la reproducción desde una posición antes del inicio o final del rango actualmente seleccionado y la detiene al inicio o final de la selección, respectivamente. La posición de inicio de la reproducción se establece en el campo Pre-roll de la barra de transporte.

## **Reproducir desde el Inicio/Final de la Selección**

Activa la reproducción desde el inicio o el final de la selección actual.

## **Reproducir hasta el Inicio/Final de la Selección**

Activa la reproducción dos segundos antes del inicio o final de la selección actual y la detiene al inicio o final de la selección, respectivamente.

## **Reproducir hasta el próximo Marcador**

Esto activará la reproducción desde la posición del cursor de proyecto actual hasta el siguiente marcador, y luego la detendrá ahí.

## **Reproducir Selección**

Esto reproducirá el rango de selección actual y se detendrá al final.

## **Reproducir Selección en Bucle**

Esto reproducirá en bucle el rango de selección actual.

## Utilizar Pre-Roll

Al estar activado y empezar la reproducción o grabación, Cubase “retrocederá” un poco antes de comenzar.

## Utilizar Post-Roll

Al estar activado, Cubase reproducirá una sección corta después del punch-out automático.

## Iniciar grabación en el Localizador Izquierdo

Si está activado, el cursor de proyecto saltará hasta la posición del localizador izquierdo y empezará la grabación cuando le dé al botón Grabar. Si está desactivado (sin marcar), la grabación empezará directamente desde la posición actual del cursor de proyecto.

## Configuración del Metrónomo...

Abre el diálogo Configuración del Metrónomo, en el que puede hacer varios ajustes para el metrónomo.

## Metrónomo Act/Des

Activa/Desactiva el metrónomo.

## Precuenta Act/Des

Activa/Desactiva la precuenta – una cuenta atrás que se oirá cuando empiece una grabación desde el modo de detención y el metrónomo esté activado. También se puede activar en la barra de transporte. Puede especificar el número de compases de precuenta en el diálogo Configuración del Metrónomo.

## Configuración de Sincronización del Proyecto...

Abre un diálogo donde puede hacer ajustes relacionados con la sincronización.

## Usar Sincronía Externa

Activa la sincronización.

## Grabación retrospectiva

Realiza grabación MIDI retrospectiva. Si la función de Grabación Retrospectiva está activada en el diálogo Preferencias (página Grabar–MIDI), cualquiera de las notas MIDI que toque en modo de detención o durante la reproducción se capturarán en un búfer de memoria. Si luego selecciona Grabación retrospectiva, las notas MIDI que tocó – es decir, el contenido del búfer de memoria – se convertirán en una parte MIDI en la pista MIDI habilitada para la grabación. La parte MIDI aparecerá donde estaba el cursor cuando empezó a tocar.

## Menú Dispositivos

### Gestor de Dispositivos MIDI

El Gestor de Dispositivos MIDI le permite instalar dispositivos MIDI. Puede seleccionar dispositivos MIDI preconfigurados de una lista, o definir un dispositivo desde cero.

### Mezclador

Se abrirá el mezclador. Todas las pistas de audio, MIDI, canal FX y grupo de un proyecto tienen una correspondiente tira de canal en el mezclador, así como buses de salida y cualquier canal de instrumento VST activado y ReWire (no en Cubase LE).

### Información de Plug-ins

La ventana de Información de Plug-ins lista todos los plug-ins VST instalados, y muestra información varia sobre ellos.

### Grabación Restante

Esto abre una ventana aparte mostrando el tiempo de grabación restante. Esto le permite ver cuánto tiempo le queda de grabación, dependiendo de sus ajustes de proyecto y espacio en disco disponible.

### Visualización de Tiempo (sólo Cubase Elements)

Abre una ventana aparte mostrando el visor de tiempo. Es una vista más grande del visor de tiempo de la barra de transporte, mostrando la posición del cursor de proyecto en el formato de tiempo primario seleccionado.

## **Conexiones VST**

Se abrirá la ventana de Conexiones VST. Aquí es donde se configuran los buses de entrada y salida para enrutar el audio entre su tarjeta de sonido y Cubase en varias configuraciones de canal (mono y estéreo).

## **Instrumentos VST (no en Cubase LE)**

Abre la ventana Instrumentos VST, en la que puede seleccionar instrumentos VST. Cuando en la ventana un instrumento VST haya sido seleccionado para una ranura, el instrumento correspondiente será seleccionable como destino en el menú emergente Enrutado de Salida para las pistas MIDI.

## **Rendimiento VST**

En esta ventana se indica la carga actual del procesador y la tasa de transferencia del disco duro.

## **Reproductor de Vídeo**

Abre la ventana Reproductor de Vídeo, que le permite reproducir archivos de vídeo en la pantalla de su ordenador.

## **Teclado Virtual**

Esto abre la barra de transporte (si no está ya abierta) y activa el Teclado Virtual. Por favor, tenga en cuenta que cuando el Teclado Virtual está activo, los comandos de teclado convencionales se encuentran bloqueados.

## **Mostrar Paneles**

Abre un panel donde puede seleccionar directamente cualquiera de los dispositivos disponibles actualmente en el menú Dispositivo.

## **Configuración de Dispositivos...**

Este diálogo le permite añadir o eliminar dispositivos de control remoto y hacer varios ajustes básicos para audio y MIDI, tales como seleccionar controladores ASIO y puertos MIDI, etc.

## **Menú Ventana**

### **Minimizar**

Minimiza la ventana activa.

### **Maximizar**

Maximiza la ventana activa.

### **Cerrar Todo**

Cierra todas las ventanas.

### **Minimizar Todo**

Minimiza todas las ventanas.

### **Restablecer Todo**

Restaura todas las ventanas minimizadas de Cubase.

### **Ventanas...**

Abre un diálogo en el que puede gestionar y hacer ajustes para todas las ventanas abiertas.

### **La lista de ventanas abiertas**

Seleccionar una ventana de la lista, en la parte de abajo del menú, la traerá al frente.

# Menú Ayuda

## Documentación (Formato Acrobat PDF)

⇒ Para leer estos documentos, necesita una aplicación de lectura pdf adecuada.

Opción	Descripción
Guía de Inicio Rápido	Abre la Guía de Inicio Rápido en formato Adobe PDF.
Manual de Operaciones	Abre el Manual de Operaciones en formato Adobe pdf.
Dispositivos de Control Remoto	Abre el documento pdf aparte describiendo los dispositivos de control remoto MIDI soportados por Cubase.
Referencia de Plug-ins	Abre el documento PDF aparte que contiene las descripciones de los plug-ins de efectos de audio, Instrumentos VST, y sus parámetros.
HALion Sonic SE	Abre el documento PDF aparte que describe el instrumento VST HALion Sonic SE.
Referencia sobre los menús	Abre la Referencia sobre los menús (el documento que tiene delante de usted) en formato Adobe pdf.

## Steinberg en Internet

Puede abrir varios sitios web de Steinberg directamente desde el menú Ayuda, siempre que tenga un explorador web instalado en su ordenador, y una conexión a internet activa.

## Registro

Al hacer clic sobre este elemento se abre la página web de Steinberg, donde puede registrar su producto. Se requiere una conexión a internet activa.

## Créditos y Copyrights

Lista los créditos e información sobre derechos, y abre el sitio web de Steinberg.

## Acerca de Cubase

⇒ En Mac OS X, este elemento de menú se accede a través del menú Cubase.

Esto abre una ventana con información acerca del número de versión de Cubase, etc.