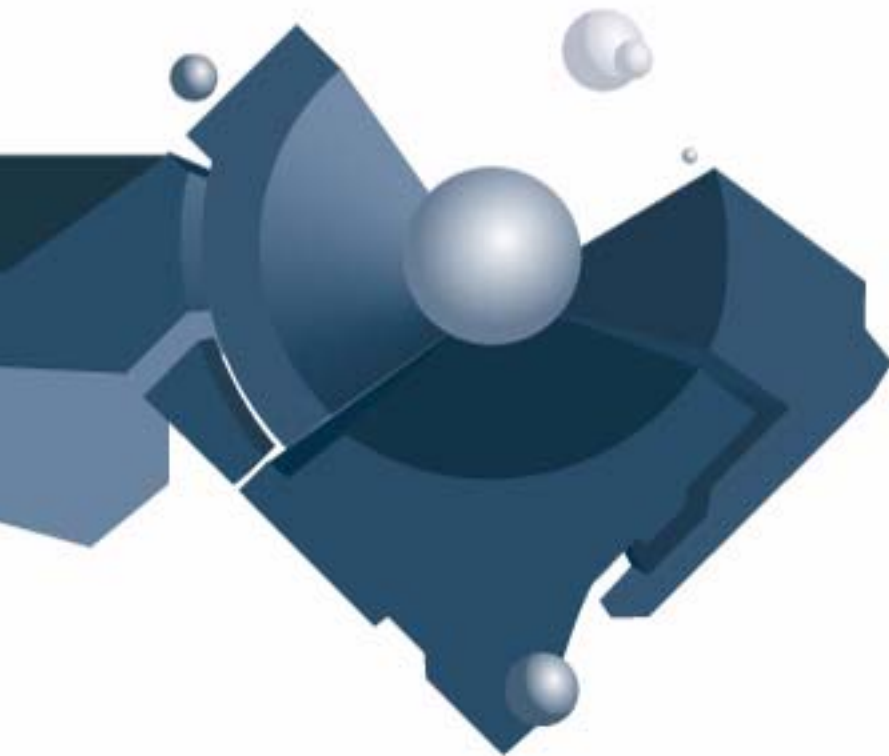


Nuevas Funciones en Cubase 4.5



CUBASE 4

Advanced Music Production System



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer

Traducción al español por Pere Amengual

La información de este documento está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa ninguna obligación por parte de Steinberg Media Technologies GmbH. El software descrito en este documento está sujeto a una Licencia de Usuario y no puede copiarse a otros medios exceptuando según lo permitido específicamente en la Licencia de Usuario. Ninguna parte de esta publicación puede ser copiada, reproducida o transmitida de otra manera o registrada, para cualquier propósito, sin el permiso escrito anterior por Steinberg Media Technologies GmbH.

Todos los productos y nombres de compañías son marcas registradas ™ o ® de sus respectivos propietarios. Windows XP es una marca registrada de Microsoft Corporation. Windows Vista es una marca comercial registrada o una marca comercial de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. El logotipo de Mac es una marca registrada utilizada bajo licencia. Macintosh y Power Macintosh son marcas registradas.

Fecha de lanzamiento: 15 de Julio de 2008

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2008.

Todos los derechos reservados.

Tabla de Contenidos

5	Introducción
6	¡Bienvenido!
7	Trabajando con las nuevas funciones
8	VST Sound
8	Soporte Plug and Play para dispositivos ASIO
8	Presets de Conexiones VST generados automáticamente
9	Mejora de la monitorización (sólo Cubase)
9	Mejoras en Mac OS X
9	Dispositivos Remotos
10	Comandos de teclado para las opciones de MediaBay
10	Importar archivos OMF (Cubase only)
11	Enrutar el clic de metrónomo a un Instrumento VST
11	Suspender Auto-Desplazamiento
11	Nueva opción en el diálogo de Configuración de Sincronización del Proyecto
12	Índice alfabético

Introducción

¡Bienvenido!

Bienvenido a Cubase 4.5! Esta versión añade soporte para el Controlador de Integración Avanzada CC121 y los Interfaces Firewire de Integración Avanzada MR816 X/MR816 CSX junto con nuevas características de utilidad para todos los usuarios de Cubase.

Este documento detalla y describe las características que han sido añadidas o modificadas al programa desde la versión 4.1.

Sobre las versiones del programa

La documentación abarca dos sistemas operativos diferentes o "plataformas"; Windows y Mac OS X.

Algunas características y ajustes sólo son específicas de una de las plataformas, ello se le indicará claramente en los casos en que proceda. En otras palabras:

⇒ Si no se indica específicamente, todas las descripciones y procedimientos en la documentación son válidos tanto bajo Windows y Mac OS X.

Convenciones de comandos de teclado

Muchos de los comandos de teclado por defecto en Cubase usan teclas modificadoras, algunas de las cuales son diferentes dependiendo del sistema operativo. Por ejemplo, el comando de teclado por defecto para deshacer es [Ctrl]-[Z] bajo Windows y [Comando]-[Z] bajo Mac OS X.

Cuando en este manual se describen comandos de teclado con teclas modificadoras, se muestran primero con la tecla modificadora de Windows primero, del siguiente modo:

[tecla modificadora Windows]/[tecla modificadora Mac]-[tecla]

Por ejemplo, [Ctrl]/[Comando]-[Z] significa "pulse [Ctrl] en Windows o [Comando] en Mac OS X, y después pulse [Z]".

Asimismo, [Alt]/[Opción]-[X] significa "pulse [Alt] en Windows o [Opción] en Mac OS X, y después pulse [X]".

⇒ Por favor, tenga en cuenta que este manual puede hacer referencia a clic con el botón derecho, por ejemplo al abrir menús contextuales, etc. Si está usando un Mac equipado con un ratón de un solo botón, mantenga apretado [Ctrl] y haga clic.

Trabajando con las nuevas funciones

VST Sound

Con la versión 4.5, Steinberg introdujo VST Sound, una nueva versión del sistema de gestión de medios SoundFrame integrada directamente en VST3. VST Sound permite la integración directa en MediaBay a terceros fabricantes de plug-ins e instrumentos, y abarca todos los formatos y tipos de archivo previamente soportados por SoundFrame tales como audio, loops, presets VSTi, video, Archivos MIDI y presets de pista. VST Sound ahora ha reemplazado a SoundFrame, que era parte de las versiones anteriores de varias aplicaciones de Steinberg.

Soporte Plug and Play para dispositivos ASIO

El hardware MR816 de Steinberg soporta Plug and Play en Cubase. Estos dispositivos pueden ser conectados y puestos en funcionamiento mientras la aplicación se está ejecutando. Cubase usará automáticamente el controlador de la serie MR816 y re-mapeará las conexiones VST convenientemente.

▪ Por favor, tenga en cuenta que Steinberg no puede garantizar que esta función se encuentre disponible para otro hardware. Si no está seguro sobre si su dispositivo soporta plug and play, por favor consulte la documentación del mismo.

⚠ Si un dispositivo que no soporta Plug and Play es conectado/desconectado mientras el ordenador está en marcha, éste podría resultar dañado.

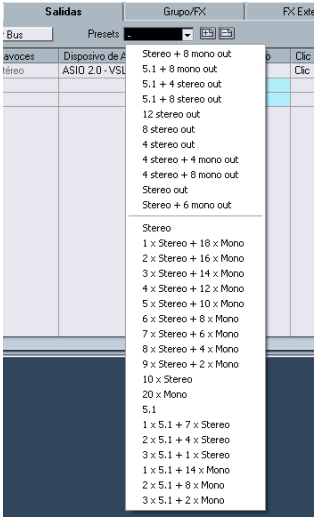
Presets de Conexiones VST generados automáticamente

En la ventana Conexiones VST (que se abre desde el menú Dispositivos), sobre las pestañas de Entradas y Salidas, encontrará un menú de Presets. Se le proporcionan varias configuraciones de buses estándar por defecto, y también puede grabar como presets sus propias configuraciones personalizadas.

En esta versión de Cubase, se ha añadido un nuevo tipo de preset para complementar los presets estándar conocidos en la versión anterior del programa: En cada arranque, Cubase analizará las entradas y salidas físicas disponibles en su tarjeta de sonido, y creará automáticamente presets adaptados a su configuración específica de hardware.

Estos presets específicos del hardware pueden tener las siguientes configuraciones:

- un bus estéreo
- varias combinaciones de buses mono y estéreo
- un número determinado de buses mono
- sólo Cubase: un bus 5.1 (si dispone de 6 o más entradas)
- sólo Cubase: varias combinaciones de buses 5.1 y estéreo (si dispone de 6 o más entradas)
- sólo Cubase: varias combinaciones de buses 5.1 y mono (si dispone de 6 o más entradas)



El menú de Presets en la pestaña Salidas de la ventana Conexiones VST, con los presets estándar (arriba) y los presets generados automáticamente (abajo).

Los presets generados automáticamente facilitan la instalación y uso de un dispositivo de audio con mucha rapidez, ya que deja de ser necesario especificar las asignaciones de buses y puertos del dispositivo actual de modo manual, en la ventana Conexiones VST, cada vez antes de empezar a trabajar. Esto es muy útil, especialmente si desea usar varios dispositivos diferentes o si trabaja en diferentes estudios.

Mejora de la monitorización (sólo Cubase)

Acerca de la Monitorización Directa ASIO, han sido realizadas varias mejoras en esta versión de Cubase.

Dependiendo del hardware de audio, ahora podrá controlar el nivel de monitorización y el panoramizado desde el mezclador (incluyendo la sección de Sala de Control) ajustando los faders de volumen, los controles de ganancia de entrada y los niveles de envío del estudio de la Sala de Control.

Al usar hardware Steinberg (de la serie MR816) en combinación con Monitorización Directa ASIO, la monitorización será virtualmente libre de cualquier latencia.

Mejoras en Mac OS X

Obtener nombres de canal

Para algunas tarjetas de sonido, ahora es posible obtener automáticamente los nombres de canal "ASIO" de los puertos de su hardware de audio:

1. Abra el diálogo de Configuración de Dispositivos a través del menú Dispositivos.

2. En la página Sistema de Audio VST, seleccione su tarjeta de sonido en el menú emergente "Controlador ASIO".

3. En la lista de Dispositivos de la izquierda, seleccione su tarjeta de sonido.

Los ajustes disponibles se mostrarán.

4. En la sección de ajustes de la derecha, haga clic sobre el botón Panel de Control.

Esto abrirá el panel de control de su hardware de audio.

5. Active la opción "Use CoreAudio Channel Names".

6. Cuando ahora abra la ventana Conexiones VST para configurar los buses en su sistema, encontrará que los nombres de los puertos en la columna Puerto del Dispositivo se corresponden con aquellos usados por el controlador CoreAudio.

⇒ Si desea usar el proyecto más adelante con una versión anterior de Cubase, tendrá que reasignar las conexiones de puertos en la ventana Conexiones VST.

Selección de puerto y activación

En la página de ajustes de su tarjeta de sonido (que se abre a través del menú Dispositivos, vea más arriba), ahora puede especificar qué puertos de entrada y de salida deberían estar activos. Esto le permite, por ejemplo, usar la entrada de Micrófono en vez de la de Línea o incluso desactivar la entrada o salida de la tarjeta de sonido completamente, si es necesario.

⇒ Esta función sólo está disponible para el Audio Integrado, los dispositivos de audio USB estándar y un determinado número de otras tarjetas de sonido (por ejemplo, Pinnacle CineWave).

Realizando ajustes para el hardware

Al hacer clic sobre el botón "Open Config App" sobre la página de ajustes para su dispositivo de audio en el diálogo de Configuración de Dispositivos, se abrirá el Panel de Control para su dispositivo de audio (si procede). Aquí, puede efectuar diversos ajustes relacionados con su hardware de audio. Los ajustes disponibles dependen del hardware instalado, así que será necesario consultar la documentación que vino con su hardware de audio para una mayor información.

Dispositivos Remotos

En el diálogo de Configuración de Dispositivos, en la página para su dispositivo remoto, algunas (o todas) de las siguientes nuevas funciones podrían estar disponibles (dependiendo de su dispositivo remoto):

Opción	Descripción
Reinicializar	Le permite volver a los ajustes por defecto de fábrica del dispositivo remoto.
Banco	Si su dispositivo remoto contiene varios bancos, puede seleccionar el banco que desea usar en este menú emergente. El banco que seleccione aquí será el usado por defecto al iniciar Cubase.
Smart Switch Delay	Algunas de las funciones de Cubase (por ejemplo, Solo y Enmudecer) soportan el llamado comportamiento "smart switch": Además de la activación/desactivación de una función del modo habitual, también puede activar la función mientras se mantenga apretado el botón. Al liberar el botón del ratón, la función se desactivará. Este menú emergente le permite especificar por cuánto tiempo debe permanecer pulsado un botón para que se pase al modo "smart switch". Cuando está seleccionado "Desactivado", la función "smart switch" se encuentra desactivada en Cubase.

Comandos de teclado para las opciones de MediaBay

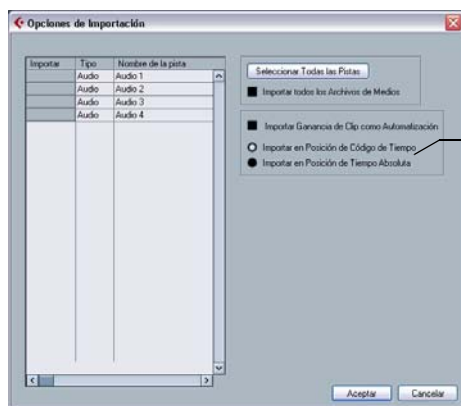
Varios comandos relativos a MediaBay pueden ser ahora ejecutados mediante el uso de atajos de teclado. Dichos atajos se configuran en el diálogo de Comandos de Teclado (que se abre a través del menú Archivo).

Se encuentran disponibles nuevos comandos de teclado para las siguientes acciones: puede ir cambiando de presets, abrir el visor Presets, y usar las teclas de flecha de su teclado para navegar en las ventanas de MediaBay. Además, puede reinicializar el criterio de búsqueda o volver al MediaBay en el estado en que estaba cuando lanzó el programa.

⇒ Tenga en cuenta que esto posibilita el control remoto de varias de las funciones de MediaBay.

Importar archivos OMF (Cubase only)

Al importar archivos OMF, ahora puede escoger entre dos opciones especificando la posición temporal en la que serán depositados los archivos dentro del proyecto.



Las opciones de Importación para un archivo OMF

- “Importar en Posición de Código de Tiempo” insertará los elementos contenidos en el archivo OMF sobre sus posiciones de código de tiempo originales.

Esto es útil cuando desee posicionar todos los elementos importados en su posición de código de tiempo exacta; es decir, tal y como fue guardada en el archivo OMF. De este modo, los elementos acabarán siendo depositados en sus posiciones de tiempo correctas incluso si Cubase usa una velocidad de cuadro distinta de la del archivo OMF.

Esto suele ser un requisito habitual en un contexto de trabajo con imágenes.

- “Importar en Posición de Tiempo Absoluta” insertará los elementos contenidos en el archivo OMF empezando por la posición de código de tiempo almacenada en el archivo y manteniendo las distancias relativas entre los elementos.

Esto es necesario cuando el posicionamiento relativo de los elementos dentro del archivo OMF debe ser mantenido después de importarlo en la línea temporal de Cubase (incluso si Cubase se encuentra ajustado a una velocidad de cuadro distinta de la del archivo OMF).

Esto suele ser un requisito habitual en entornos de trabajo musicales, donde la relación temporal entre los objetos tiene una prioridad máxima.

Enrutar el clic de metrónomo a un Instrumento VST

Al configurar un clic de metrónomo MIDI, puede usar un instrumento VST para proporcionar el sonido del clic.

1. Sobre el menú Transporte, seleccione “Configuración del Metrónomo...”.

2. En la sección Clic MIDI, abra el menú emergente Puerto/Canal MIDI y seleccione un Instrumento VST de la lista.

Tenga en cuenta que el instrumento ya debe haber sido configurado en la ventana de Instrumentos VST. Asegúrese de que Activar Claqueta MIDI se encuentra activado.

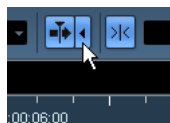
Cuando ahora inicia la reproducción y se encuentra seleccionado un sonido en su Instrumento VST, la claqueta se escuchará usando el VSTi seleccionado más arriba.

Suspender Auto-Desplazamiento

Sobre la barra de herramientas principal en la Ventana de Proyecto, así como en los diversos editores, encontrará el botón de Auto-Desplazamiento. Cuando este botón se encuentra activado, el visor se desplazará durante la reproducción, manteniendo el cursor del proyecto visible en la ventana en todo momento.

Al editar partes o eventos durante la reproducción con Auto-Desplazamiento activado, podría perder súbitamente el “contacto visual” del material editado mientras el visor sigue al cursor del proyecto.

Si no desea que el visor de la ventana de Proyecto cambie durante la reproducción, puede activar el botón “Suspender Desplazamiento Automático al Editar”. Encontrará este botón junto al botón de Auto-Desplazamiento.



Suspender Auto-Desplazamiento al Editar

Si esta opción está activada, el auto-desplazamiento queda suspendido tan pronto como haga clic en cualquier lugar del visor de eventos durante la reproducción.

1. Abra un proyecto que contenga partes/eventos de audio o MIDI.

2. Active tanto el botón de “Auto-Desplazamiento” como el de “Suspender Desplazamiento Automático al Editar” (ambos botones quedarán de color azul).

3. Inicie la reproducción.

4. Edite una parte/evento de audio o MIDI de su proyecto (por ejemplo, haga clic sobre la misma y arrástrela a una nueva posición en su pista).

El botón de Auto-Desplazamiento se volverá de color naranja.

El Auto-Desplazamiento se encuentra ahora suspendido; es decir, cuando el cursor del proyecto se desplaza hacia el borde derecho de la ventana de proyecto, el visor no lo seguirá para mantener visible el cursor.

Tan pronto como la reproducción se detenga, o cuando haga clic nuevamente sobre el botón de Auto-Desplazamiento (de modo que quede de color azul), Cubase volverá a su comportamiento de auto-desplazamiento normal.

Nueva opción en el diálogo de Configuración de Sincronización del Proyecto

En el diálogo de Configuración de Sincronización del Proyecto, en la sección de Destinos de Reloj MIDI en la esquina inferior derecha, puede encontrar la opción “Enviar Reloj MIDI en Modo Stop”.

- Cuando esta opción se encuentra activada, Cubase enviará señales de Reloj MIDI a los destinos de Reloj MIDI seleccionados incluso cuando Cubase se encuentra detenido o en modo Stop.

Esto es útil, por ejemplo, si está trabajando con un teclado que tiene un arpegiador integrado, cuyo tiempo usted controla a través de mensajes de Reloj MIDI. De este modo, el arpegiador mantendrá el tempo adecuado incluso cuando Cubase se encuentre en modo Stop. También podría usar esta característica con algunas cajas de ritmo externas, ya que le permite usar los patrones rítmicos en el tempo actual del secuenciador incluso cuando Cubase se encuentra detenido.

- Cuando esta opción se encuentra desactivada, Cubase enviará señales de Reloj MIDI a los destinos de Reloj MIDI seleccionados sólo durante la reproducción.

En este modo, no podrá usar el arpegiador de su teclado mencionado anteriormente en modo Stop.

⇒ Tenga en cuenta que la información de Reloj MIDI siempre se refiere al tempo de la posición actual de proyecto.

Índice alfabético

A

Auto-desplazamiento [11](#)

C

Comandos de teclado

Convenciones [6](#)

D

Dispositivos Remotos

Reinicializar las Funciones de
Usuario [9](#)

Selección de Banco [9](#)

Smart Switch Delay [9](#)

M

Mac OS X

Activación de puerto [9](#)

Ajustes del hardware de audio [9](#)

Obtener nombres de canal [9](#)

Selección de puerto [9](#)

MediaBay

Comandos de teclado [10](#)

Metronomo [11](#)

Monitorización [9](#)

O

OMF [10](#)

P

Plug and Play

Dispositivos ASIO [8](#)

Presets de Conexiones VST [8](#)

S

Sincronización

Enviar Reloj MIDI en modo
Stop [11](#)

T

Tecla Alt/Opción [6](#)

Tecla Ctrl/Comando [6](#)

Tecla Opción/Alt [6](#)

Teclas modificadoras [6](#)

V

VST Sound

Acerca de [8](#)