

ACID™ Music Studio

Guía de inicio rápido

Este manual de inicio rápido le proporciona una breve introducción al software ACID® Music Studio™. Para obtener más detalles sobre el uso del software, consulte la ayuda en línea. Para acceder a la ayuda en línea, seleccione **Contenido e índice** en el menú **Ayuda** o presione F1.

Una vez instalado el software ACID Music Studio y, tras iniciarlo por primera vez, aparecerá el asistente de registro. El asistente muestra una serie de pasos sencillos que le permiten registrar el software en línea con Sony Creative Software Inc.

Al registrar el producto, obtendrá acceso a una amplia gama de opciones de asistencia técnica, notificación de actualizaciones de productos y promociones especiales exclusivas para los usuarios registrados de ACID Music Studio.

Asistencia para el registro

Podrá recibir asistencia para el registro en línea en <http://www.sonycreativesoftware.com/chat> o por fax en el (608) 250-1745.

Servicio de atención al cliente/ventas

Para acceder a una lista detallada de las opciones del servicio de atención al cliente, le animamos a que visite <http://www.sonycreativesoftware.com/support/custserv.asp>. Utilice los números de atención telefónica durante el horario laboral normal:

Teléfono/Fax	País
(800) 577-6642 (llamada gratuita)	EE.UU., Canadá y las Islas Vírgenes
(608) 204-7703	Para los demás países
(608) 250-1745 (Fax)	Todos los países

Asistencia técnica

Para acceder a una lista detallada de las opciones del servicio de asistencia técnica, le animamos a que visite <http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp>. Para conocer las opciones de asistencia técnica por teléfono, llame al (608) 256-5555.

Acerca de sus derechos con respecto al software ACID

La licencia del software ACID se otorga según los términos recogidos en el contrato de licencia de usuario final. El contrato de licencia de usuario final se mostrará por primera vez cuando instale el software. Por favor, revíselo detenidamente ya que las condiciones incluidas afectan a sus derechos con respecto al software. Podrá consultar una copia del contrato de licencia de usuario final para el software ACID en: <http://www.sonycreativesoftware.com/>.

Acerca de su privacidad

Sony Creative Software Inc. respeta su privacidad y se compromete a proteger sus datos personales. El uso de este software se rige por la política de privacidad del software. Se ha incorporado una copia de esta política en el proceso de registro y se le preguntará si está conforme con sus términos antes de aceptar los términos del contrato de licencia de usuario final. Revise su contenido atentamente dado que los términos y las condiciones afectan a sus derechos con respecto a la información recopilada por el software. Podrá consultar una copia de la política de privacidad del software en: <http://www.sonycreativesoftware.com/corporate/privacy.asp>.

Uso adecuado del software

El software ACID no se ha desarrollado, ni tampoco deberá utilizarse, para fines ilegales o que impliquen una infracción de leyes y derechos, como las operaciones de copiar o compartir ilegalmente material con derechos de autor. Si se usa ACID con tales propósitos, se estarán infringiendo, entre otras, las leyes de derechos de autor internacionales y de Estados Unidos y se estará actuando en contra de los términos y las condiciones recogidos en el contrato de licencia de usuario final. Dicha actividad está penada por la ley y puede estar sujeta también a los recursos legales por incumplimiento expresados en el contrato de licencia de usuario final.

Avisos legales

Vegas, Vegas+DVD, DVD Architect, Vegas Movie Studio, Vegas Movie Studio+DVD, DVD Architect Studio, ACID, Music Studio, ACIDized, Super Duper Music Looper, Jam Trax, Sony Sound Series, Chopper, Groove Mapping, Groove Cloning, Media Manager, CD Architect, Sound Forge, Audio Studio, Cinescore, Acoustic Mirror, Noise Reduction, Wave 64, Wave Hammer y XFX son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Creative Software Inc. o sus filiales en Estados Unidos y otros países.

Formato de archivo AIFF (Apple Macintosh Audio Interchange File Format)

Apple® Macintosh® Audio Interchange™ File Format (AIFF) es una marca comercial de Apple, Inc. en Estados Unidos y otros países.

Apple QuickTime

La aplicación Apple® QuickTime® es una marca comercial de Apple, Inc. en Estados Unidos y otros países.

Codificación Dolby, Dolby Digital AC-3 y AAC

Este producto contiene uno o más programas protegidos por las leyes de derechos de autor internacionales y de Estados Unidos como trabajos no publicados. Son confidenciales y pertenecen a Dolby Laboratories. Queda prohibida su reproducción y distribución, total o parcial, así como la producción de trabajos derivados sin el consentimiento expreso de Dolby Laboratories. Copyright 1992-2007 Dolby Laboratories. Todos los derechos reservados.

Dolby®, el símbolo de la doble D, AC-3® y Dolby Digital® son marcas comerciales registradas de Dolby Laboratories. AAC™ es una marca comercial de Dolby Laboratories.

Gracenote

Datos sobre el CD y relacionados con la música obtenidos de Gracenote, Inc. con copyright© 2000-2007 Gracenote. Gracenote Software, copyright 2000-2007 Gracenote. Este producto y servicio puede ejercer una o más de las siguientes patentes norteamericanas: n.º 5.987.525; n.º 6.061.680; n.º 6.154.773; n.º 6.161.132; n.º 6.230.192; n.º 6.230.207; n.º 6.240.459; n.º 6.330.593 y otras patentes emitidas o pendientes. Los servicios se suministran o los dispositivos se fabrican bajo la licencia de Open Globe, Inc. (patente norteamericana 6.304.523).

Gracenote y CDDB son marcas comerciales registradas de Gracenote. El logo y logotipo de Gracenote, MusicID y el logo "Powered by Gracenote" son marcas comerciales de Gracenote.

Macromedia Flash

Macromedia y Flash son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Macromedia, Inc. en Estados Unidos y otros países.

Codificador Main Concept

El plugin Main Concept® es una marca de la marca comercial registrada de Main Concept, Inc. en Estados Unidos y otros países. Todos los derechos reservados.

Interfaz de programación de Microsoft DirectX

Algunas partes utilizan tecnología de Microsoft® DirectX®. Copyright © 1999-2007 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Microsoft Windows Media 9

Algunas partes utilizan tecnología de Microsoft Windows Media®. Copyright © 1999-2007 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

MPEGLA y MPEG 2

SE PROHÍBE EXPRESAMENTE TODO USO DE ESTE PRODUCTO A TRAVÉS DE CUALQUIER MÉTODO QUE CUMPLA CON EL ESTÁNDAR MPEG-2 SI NO ESTÁ SUJETO A UNA LICENCIA CONFORME A LAS PATENTES APLICABLES INCLUIDAS EN LA CARTERA DE PATENTES MPEG-2. DICHA LICENCIA PUEDE OBTENERSE DE MPEG-LA, LLC, 250 STEELE STREET, SUITE 300, DENVER, COLORADO 80206 (ESTADOS UNIDOS).

Fabricado bajo la licencia de MPEG-LA.

Formato de archivo PNG

Copyright © 2007. Consorcio World Wide Web (Instituto tecnológico de Massachusetts, Consorcio europeo para la investigación en informática y matemáticas y la Universidad de Keio). Todos los derechos reservados. Este trabajo se distribuye bajo la licencia del software W3C con la esperanza de que resulte de utilidad, pero SIN NINGÚN TIPO DE GARANTÍA; ni siquiera la garantía implícita de COMERCIALIZACIÓN o ADECUACIÓN PARA UN FIN PARTICULAR. <http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231>

Aplicaciones Real, RealMedia, RealAudio y RealVideo

2007 RealNetworks, Inc. Patentes pendientes. Todos los derechos reservados. Real®, Real Media®, RealAudio®, RealVideo® y el logotipo de Real son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de RealNetworks, Inc. en Estados Unidos y otros países.

Formato TIFF (Tagged Image File Format)

Adobe Tagged Image™ File Format es una marca comercial registrada de Adobe Systems Incorporated en Estados Unidos y otros países. Todos los derechos reservados.

Formato de archivo Targa

El formato de archivo Targa™ es una marca comercial de Pinnacle Systems, Inc.

Thomson Fraunhofer MP3

La tecnología de codificación de audio MPEG Layer-3 se autoriza bajo la licencia de Fraunhofer IIS y Thomson.

El suministro de este producto no transfiere ninguna licencia ni implica ningún derecho a distribuir el contenido creado con este producto con el fin de generar sistemas de difusión (terrestres, por satélite, cable u otros canales de distribución), aplicaciones de streaming (vía Internet, intranet u otras redes), otros sistemas de distribución de contenidos (aplicaciones de audio pagado o audio a petición y similares) o en soportes físicos (discos compactos, discos versátiles digitales, chips semiconductores, discos duros, tarjetas de memoria y similares).

Se precisa una licencia independiente para dicho uso. Para obtener más detalles, consulte: <http://mp3licensing.com>.

Sony Creative Software Inc.

1617 Sherman Avenue
Madison, WI 53704
EE.UU.

La información incluida en este manual está sujeta a cambios sin previo aviso y no constituye garantía o compromiso algunos en nombre de Sony Creative Software Inc. de ninguna manera. Cualquier actualización o información adicional relativa al contenido de este manual se publicará en el sitio Web de Sony Creative Software Inc., ubicado en: <http://www.sonycreativesoftware.com/>. El software se proporciona de conformidad con los términos recogidos en el contrato de licencia de usuario final y la política de privacidad del software y debe utilizarse y copiarse de acuerdo con ellos. Queda estrictamente prohibida toda copia o distribución del software salvo en los casos descritos expresamente en el contrato de licencia final. Ninguna parte de este manual se puede reproducir o transmitir de forma alguna o para cualquier propósito sin el consentimiento expreso por escrito de Sony Creative Software Inc.

Copyright 2009. Sony Creative Software Inc.

Programa Copyright 2009. Sony Creative Software Inc. Reservados todos los derechos.

Tabla de contenido

Introducción.....	3
Bienvenido al software ACID Music Studio	3
Requisitos del sistema	3
Instalación del software ACID Music Studio.....	3
Uso de la ayuda en línea.....	4
Ayuda en línea	4
Tutoriales Muéstreme cómo	4
Ayuda en la Web	4
Explicación de la ventana de ACID.....	5
Descripción general del software ACID Music Studio	5
Ventana principal	5
Barra de herramientas	6
Lista de pistas	7
Escala de tiempo	7
Área de anclaje de ventanas	8
Inicio de proyectos.....	11
Cómo comenzar.....	11
Configuración de las propiedades del proyecto	11
Apertura de proyectos existentes	12
Obtención de archivos de medios.....	13
Vista previa de los medios desde la ventana del explorador	13
Adición de medios al proyecto	13
Trabajo con proyectos	17
Adición y edición de eventos	17
Cómo pintar eventos	17
Cambio de duración de los eventos	19
Borrado de secciones de los eventos	19
Cómo mover eventos	19
Realización de selecciones.....	20
Selección de un evento	20
Selección de varios eventos	20
Trabajo con eventos.....	20
Cómo copiar eventos	20
Pegado de eventos	20
Cómo cortar eventos	21
Eliminación de eventos	21

Trabajo con pistas	21
Explicación de los tipos de clip	21
Reorganización de las pistas	22
Cambio de nombre de las pistas	22
Duplicación de pistas	22
Eliminación de pistas	23
Cómo copiar, cortar y pegar pistas	23
Ajuste de la mezcla	23
Pistas silenciadas	24
Reproducción única de pistas (solo)	24
Trabajo con grupos de pistas	24
Uso de las opciones Deshacer y Rehacer	24
Uso de Deshacer	24
Cómo deshacer todas las ediciones	25
Uso del comando Rehacer	25
Borrado del historial de deshacer	25
Reproducción del proyecto	25
Uso de la barra de transporte	25
Uso de las opciones de reproducción	25
Uso del metrónomo	26
Uso de la mesa de mezclas	26
Visualización de la ventana de la mesa de mezclas	26
Barra de herramientas de la mesa de mezclas	27
Panel de lista de canales	28
Panel de visualización	28
Tiras de canal	29
Grabación	31
Grabación de audio	31
Preparativos para la grabación	31
Grabación en una pista vacía	31
Monitorización de los niveles de audio	32
Grabación MIDI	33
Configuración de un controlador MIDI para grabar en una pista	33
Grabación MIDI en tiempo real	33
Uso de la grabación MIDI por pasos	34
Almacenamiento y renderización de proyectos	37
Almacenamiento de proyectos	37
Especificación de ubicaciones para archivos de medios guardados	38
Renderización de proyectos	38
Índice	i

Capítulo 1 : Introducción

Bienvenido al software ACID Music Studio

- ¡Enhorabuena! Ha adquirido el software ACID® Music Studio™, una revolucionaria aplicación de software para Microsoft® Windows®. Gracias a ACID Music Studio podrá crear archivos de música impresionantes, con tan sólo seleccionar, pintar y reproducir.

Requisitos del sistema

A continuación se enumeran los requisitos de sistema mínimos para utilizar el software ACID Music Studio:

- Microsoft® Windows® XP (Service Pack 3), Windows Vista® (Service Pack 2) o Windows 7
- Procesador a 1 GHz
- 200 MB de espacio libre en disco para la instalación del programa
- 1 GB de memoria RAM
- Tarjeta de sonido compatible con Microsoft Windows
- Unidad de DVD-ROM (sólo para la instalación desde DVD)
- Unidad de grabación de CD compatible (sólo para la grabación de CD)
- Microsoft DirectX® 9.0c o posterior
- Conexión a Internet (para el servicio Gracenote MusicID)

Es preciso que indique su información de registro a Sony Creative Software Inc. para activar el software.

Instalación del software ACID Music Studio

1. Introduzca el DVD-ROM. Se mostrará la pantalla de configuración (si la función de reproducción automática del DVD-ROM se halla habilitada).
En caso de no estar habilitada, haga clic en el botón **Inicio** y seleccione **Ejecutar**. En el cuadro de diálogo Ejecutar que se muestra, escriba la letra de la unidad de DVD-ROM y añada `: \setup.exe`. Haga clic en el botón **Aceptar** para proceder a la instalación.
2. Haga clic en **Instalar**. Se iniciará el proceso de instalación.
3. Siga las instrucciones indicadas en pantalla para instalar la versión adecuada del software en el equipo.

Nota: *Windows Installer se utiliza para todas las versiones del sistema operativo Windows. Windows Installer se instala y, a continuación, le solicita que reinicie el sistema.*

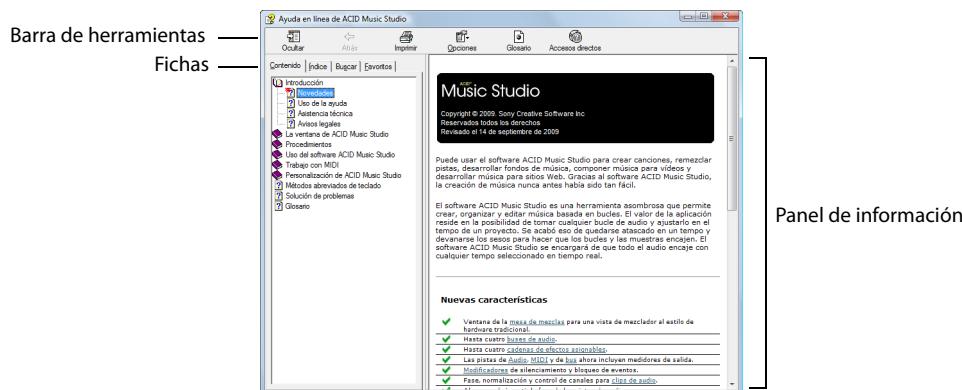
Uso de la ayuda en línea

Para obtener información ampliada sobre la aplicación ACID, consulte la ayuda. Dentro de la aplicación puede acceder a dos variedades de ayuda:

- Ayuda en línea
- Tutoriales Muéstreme cómo

Ayuda en línea

Para acceder a la ayuda en línea, seleccione **Contenido e índice** en el menú **Ayuda** o presione F1.



La ventana de ayuda en línea tiene cuatro fichas que puede utilizar para localizar la información que precise.

Ficha	Descripción
Contenido	Proporciona una lista de los temas de ayuda disponibles. Haga doble clic en un libro cerrado (📖) para abrir las páginas y, a continuación, haga clic en una página de tema (🔍) para visualizarla.
Índice	Proporciona una lista completa de los temas de ayuda disponibles. Desplácese por la lista de temas disponibles o especifique una palabra en el cuadro de texto Escriba la palabra clave a buscar para localizar con rapidez temas relacionados con dicha palabra. Seleccione un tema y haga clic en el botón Mostrar para visualizarlo.
Búsqueda	Permite especificar una palabra clave y mostrar todos los temas de la ayuda en línea que contengan la palabra especificada. Especifique una palabra clave en el cuadro de texto Escriba qué palabras buscar y haga clic en Buscar . Seleccione un tema en la lista y haga clic en el botón Mostrar tema para visualizarlo.
Favoritos	Permite conservar los temas que consulta con frecuencia en una carpeta independiente. Si desea añadir un tema a la ficha Favoritos, haga clic en el botón Agregar de la ficha Favoritos .

Tutoriales Muéstreme cómo

Gracias a los tutoriales interactivos Muéstreme cómo, instalados con el software, podrá conocer mejor las numerosas funciones de ACID Music Studio.

De manera predeterminada, los tutoriales Muéstreme cómo aparecen al inicio de la aplicación. No obstante, puede acceder a ellos en cualquier momento desde el menú **Ayuda**, bastará con seleccionar **Muéstreme cómo**.

Sugerencia: Para desactivar la visualización de los tutoriales Muéstreme cómo, quite la marca de la casilla de verificación **Mostrar al iniciar** ubicada en la parte inferior de la ventana del tutorial.

Ayuda en la Web

Encontrará información adicional disponible en el sitio Web de Sony Creative Software Inc. En el menú **Ayuda**, seleccione **Sony en la Web** y elija la ubicación deseada en el submenú. El software ejecutará el explorador Web del sistema e intentará conectarse a la página correspondiente del sitio Web de Sony.

Capítulo 2: Explicación de la ventana de ACID

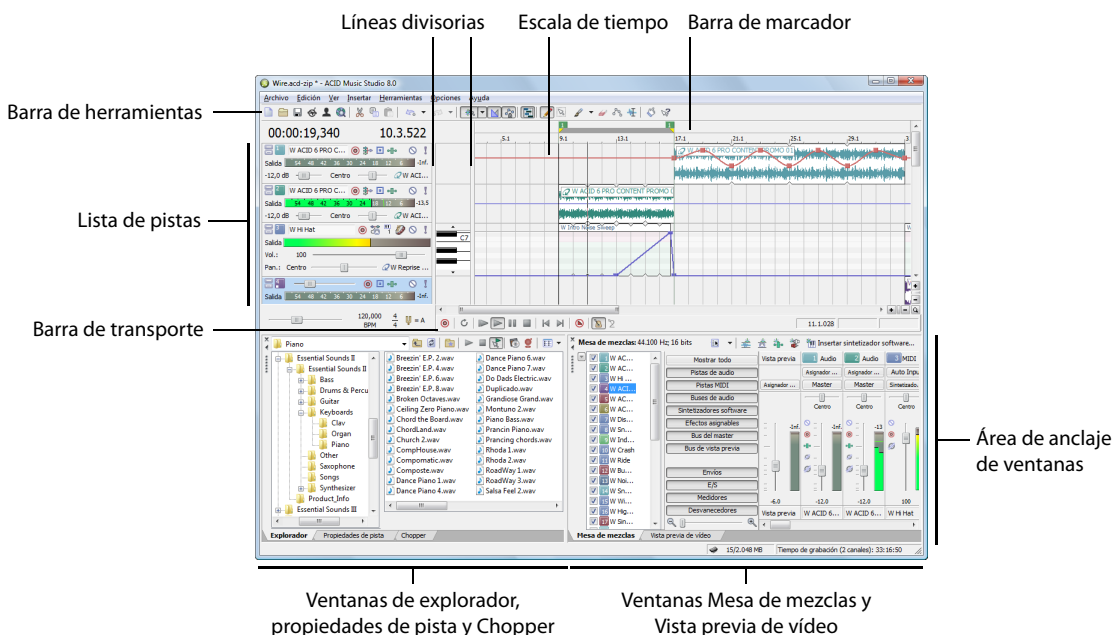
Descripción general del software ACID Music Studio

- El software de creación musical ACID® Music Studio™ se ha diseñado de manera que sea una herramienta potente y flexible, a la par que sencilla de utilizar. A continuación se enumeran los requisitos de sistema mínimos para utilizar el software ACID Music Studio de Sony Creative Software Inc.

En las siguientes secciones se describirá un recorrido por el área de trabajo de ACID Music Studio.
























Ventana principal

El área de trabajo de ACID Music Studio se compone de tres áreas principales: la lista de pistas, la escala de tiempo y el área de anclaje de ventanas. Las demás partes de la interfaz son herramientas y funciones que se utilizan al crear y trabajar con los proyectos. Puede ajustar el tamaño de la lista de pistas, la escala de tiempo y el área de anclaje de ventanas arrastrando las líneas divisorias situadas entre dichas partes.



Barra de herramientas

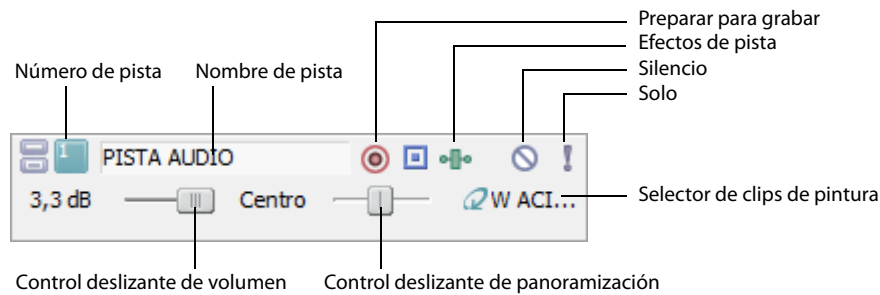
La barra de herramientas permite acceder de manera rápida a las funciones y características que se utilizan con más frecuencia en el software ACID Music Studio.

	Nuevo Abre un proyecto nuevo. Se le pedirá que guarde los cambios efectuados en el proyecto actual.		Crossfades automáticos Le permite crear automáticamente crossfades cuando solape dos eventos.
	Abrir Muestra el cuadro de diálogo Abrir. Desde este cuadro de diálogo puede examinar todas las unidades disponibles para seleccionar y abrir proyectos de ACID o archivos de audio.		Unir envolventes a eventos Une los puntos envolventes para que se muevan junto con un evento cuando éste se mueva a lo largo de la escala de tiempo.
	Guardar Guarda los cambios efectuados en el proyecto actual. La primera vez que guarde un proyecto, aparecerá el cuadro de diálogo Guardar como.		Habilitar edición MIDI en escala Permite editar eventos MIDI directamente en la escala de tiempo. De esta forma podrá dibujar y borrar notas en el rodillo de piano o la cuadrícula de batería.
	Publicar Abre el asistente para publicación de modo que pueda compartir su creación ACID en la Web.		Herramienta de dibujo Activa la herramienta de dibujo para añadir y editar eventos.
	Perfil de ACIDplanet Abre su perfil en el sitio Web de ACIDplanet.		Herramienta de selección Activa la herramienta de selección para seleccionar varios eventos.
	Obtener medios desde Internet Abre un cuadro de diálogo en el que puede descargar archivos de medios de Internet.		Herramienta de pintura Activa la herramienta de pintura para insertar eventos en varias pistas. Cuando se utiliza en combinación con la tecla Ctrl, la herramienta de pintura permite pintar todo un archivo de medios one-shot, MIDI o con ritmo asignado en un evento con sólo un clic.
	Cortar Elimina los elementos seleccionados de la escala de tiempo y los coloca en el portapapeles de ACID. A continuación, podrá pegarlos en una nueva ubicación.		Herramienta de borrado Activa la herramienta de borrado para borrar eventos o partes de eventos. Cuando se utiliza en combinación con la tecla Ctrl, la herramienta de borrado permite borrar todo un archivo de medios one-shot, MIDI o con ritmo asignado en un evento con sólo un clic.
	Copiar Crea una copia de los elementos seleccionados de la escala de tiempo en el portapapeles de ACID. A continuación, podrá pegarlos en una nueva ubicación.		Herramienta de envoltorio Activa la herramienta de envoltorio para seleccionar y modificar puntos envolventes.
	Pegar Inserta el contenido del portapapeles de ACID en la posición actual del cursor. Los elementos pegados cubren los eventos que ya existen. Si desea hacer sitio para los eventos pegados, seleccione Pegar insertando en el menú Edición .		Herramienta de selección de tiempo Activa la herramienta de selección de tiempo para seleccionar con rapidez todos los eventos dentro de un rango de tiempo.
	Deshacer Invierte la última acción realizada. ACID admite un número ilimitado de acciones de deshacer, permitiéndole restablecer el proyecto a cualquier estado anterior hasta llegar a la última acción de guardar.		Muéstreme cómo Inicia una guía interactiva que le enseña cada una de las partes de la interfaz de ACID Music Studio y el modo de crear un proyecto.
	Rehacer Invierte una acción de deshacer.		Ayuda sensible al contexto Activa la ayuda sensible al contexto para obtener información acerca de una determinada opción, menú o parte de la ventana de ACID Music Studio.
	Habilitar ajuste Activa y desactiva la función de ajuste. Si se permite el ajuste, podrá decidir si el ajuste se realiza a la cuadrícula o a todos los elementos, como los marcadores y las regiones.		

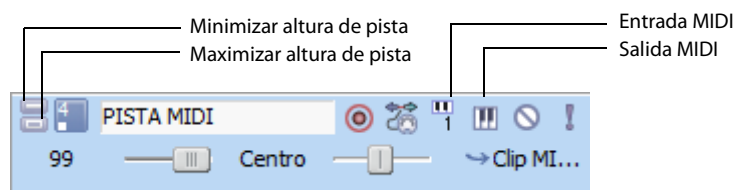
Lista de pistas

Esta lista identifica el orden de las pistas del proyecto e incluye los controles de las pistas.

Pistas de audio



Pistas MIDI



Escala de tiempo

En la escala de tiempo, puede ver y editar los eventos de una pista.



Barra de marcador

La barra de marcador ocupa toda la extensión del proyecto e incluye las etiquetas para los marcadores y las regiones que se han colocado a lo largo de la escala de tiempo del proyecto.

Regla de ritmo

La regla de ritmo permite colocar eventos en relación con el tiempo musical de barras y golpes. Esta regla es fija y no se actualiza al cambiar el tiempo. De este modo, los eventos de la pista pueden conservar su tamaño tras ajustar el tiempo.

Regla de tiempo

La regla de tiempo proporciona una escala de tiempo para el proyecto. Esta regla puede mostrar el tiempo real en varios formatos distintos. La regla cambia con el tiempo, dado que el número de golpes y golpes por segundo del tiempo real varía con el tiempo.

Barra de transporte

La barra de transporte incluye los botones de reproducción y posición del cursor que se utilizan con frecuencia al trabajar en el proyecto.

Controles de zoom

A la derecha de la barra de desplazamiento horizontal se hallan los controles de zoom de la escala. Al hacer clic en el botón **Acercar zoom a escala** (+), aumenta la ampliación horizontal del proyecto. Para disminuir el nivel de ampliación, haga clic en el botón **Alejar zoom de escala** (-).

Justo debajo de la barra de desplazamiento vertical se encuentran los controles específicos de zoom a altura de pista. Al hacer clic en el botón **Acercar zoom a altura de pista** (+), aumenta la ampliación vertical del proyecto. Para disminuir el nivel de ampliación, haga clic en el botón **Alejar zoom de altura de pista** (-).

Nota: Al hacer doble clic en las barras de desplazamiento horizontal o vertical, se ajusta la ampliación tanto como permita el proyecto (horizontal y verticalmente).

Haga clic en el botón **Herramienta de zoom** (Q) ubicado en la esquina de la escala de tiempo para cambiar temporalmente el cursor a la herramienta de zoom. Una vez seleccionada el área de la escala de tiempo para ampliarla, el cursor vuelve a convertirse en la herramienta que estaba activa previamente.

Nota: Al hacer doble clic en la herramienta de zoom, se ajusta la ampliación horizontal y vertical tanto como lo permita el proyecto.

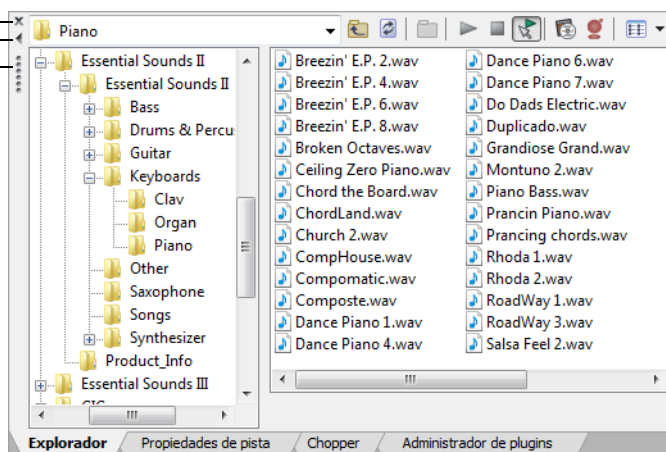
Área de anclaje de ventanas

Esta área permite mantener a mano las ventanas de uso frecuente mientras se trabaja en un proyecto. Es posible anclar las ventanas unas junto a otras o apilarlas en el área de anclaje de ventanas.

Haga clic en el botón **Cerrar** para quitar una ventana de un anclaje flotante o el área de anclaje de ventanas.

Haga clic en el botón **Maximizar/Minimizar** para controlar el tamaño de la ventana en el área de anclaje de ventanas.

Haga clic en el controlador para arrastrar una ventana a otra ubicación o anclaje.



Haga clic en una ficha para ver una ventana.

Las ventanas predeterminadas aparecen en el área de anclaje de ventanas al iniciar ACID Music Studio por primera vez. Se pueden mostrar ventanas adicionales haciendo clic en la ficha de la ventana o seleccionando la ventana deseada en el menú **Ver**.

Sugerencia: Puede ocultar o mostrar rápidamente el área de anclaje de ventanas presionando **F11**.

Las ventanas disponibles pueden anclarse en cualquier lugar de la parte inferior de la ventana de ACID o dejarse como flotantes sobre la ventana de ACID o en un monitor secundario (esta configuración requiere una tarjeta de vídeo para dos monitores). También puede crear anclajes flotantes en cualquier parte arrastrando más de una ventana a una misma zona.

Explorador

La ventana del explorador funciona de manera similar al Explorador de Windows®. Puede utilizar la ventana del explorador para localizar, obtener una vista previa y seleccionar archivos de medios que añadir al proyecto. También puede utilizar la ventana del explorador para realizar tareas habituales de gestión de archivos, como cambiar el nombre de archivos o crear carpetas. Acceda al explorador; para ello, seleccione **Explorador** en el menú **Ver** o bien presione Alt+1. *Para obtener más información, consulte [Obtención de archivos de medios en la página 13](#).*

Chopper

La utilidad Chopper™ aísla los eventos de audio para permitir que los analice minuciosamente y los vuelva a introducir en un proyecto a fin de producir elaborados efectos de segmentación con el mínimo esfuerzo. Acceda a la utilidad Chopper; para ello, seleccione **Chopper** en el menú **Ver** o bien presione Alt+2.

Mesa de mezclas

La mesa de mezclas proporciona una visión integral de todas las pistas y buses del proyecto con el aspecto de los mezcladores tradicionales de hardware. Acceda a la ventana de la mesa de mezclas; para ello, seleccione **Mesa de mezclas** en el menú **Ver** o bien presione Alt+3. *Para obtener más información, consulte [Uso de la mesa de mezclas en la página 26](#).*

Vista previa de vídeo

Esta ventana muestra archivos de vídeo renderizados previamente que se pueden importar y sincronizar con un proyecto de ACID. El archivo de vídeo se muestra durante la reproducción del proyecto y se puede renderizar con el proyecto a un formato adecuado. Acceda a la ventana de vista previa de vídeo; para ello, seleccione **Vista previa de vídeo** en el menú **Ver** o bien presione Alt+4.

Propiedades de pista

Esta ventana le permite cambiar los atributos de pista. Acceda a la ventana de propiedades de pista; para ello, haga doble clic en un icono de pista o bien presione Alt+6.

Propiedades de sintetizador software

Esta ventana le permite cambiar los atributos de los controles del sintetizador software en la ventana del mezclador. Acceda a la ventana de propiedades de sintetizador software; para ello, haga doble clic en un icono de control de sintetizador software o bien presione Alt+8.

Plugin de audio

Esta ventana muestra plugins y configuraciones para cadenas de efectos de pista, asignables, de bus y de sintetizador software. Acceda a la ventana de plugin de audio; para ello, haga clic en el botón **Efecto de pista** (🔊) de una pista, seleccione **Plugin de audio** en el menú **Ver** o bien presione Alt+9.

Administrador de plugins

Esta ventana le permite ver y seleccionar plugins de efectos que se pueden añadir a una pista, un bus o una cadena de efectos asignables. Acceda a la ventana del administrador de plugins; para ello, seleccione **Administrador de plugins** en el menú **Ver** o bien presione Ctrl+Alt+1.

Propiedades de clip

En el caso de clips de audio (no MIDI), esta ventana permite al usuario cambiar los tipos de clip (bucle, one-shot o con ritmo asignado) y ajustar la extensión de tiempo, el tono, las notas fundamentales, el tempo y el tiempo fuerte.

En el caso de clips MIDI, puede utilizar la ventana de propiedades de clip para editar datos usando el editor de listas OPT o el rodillo de piano.

Acceda a la ventana de propiedades de clip; para ello, seleccione **Propiedades de clip** en el menú **Ver** o bien presione Ctrl+Alt+3.

Capítulo 3: Inicio de proyectos

Llegados a este punto ya posee un conocimiento básico de la interfaz y los controles que figuran en el software, así que ya está preparado para comenzar a crear un proyecto de ACID® Music Studio™.

Cómo comenzar

Haga doble clic en el icono de ACID Music Studio, ubicado en el escritorio, para iniciar el software.



Las propiedades de proyecto predeterminadas de la aplicación le permiten empezar a generar un proyecto de ACID inmediatamente. No obstante, es posible que desee personalizar dichas propiedades antes de comenzar el proyecto.

Configuración de las propiedades del proyecto

ACID Music Studio permite configurar las propiedades del proyecto y añadir información de resumen antes de comenzar el proyecto. Al seleccionar **Nuevo** en el menú **Archivo**, se muestra el cuadro de diálogo Nuevo proyecto. Este cuadro de diálogo incluye dos fichas: **Resumen** y **Audio**. Si marca la casilla de verificación **Iniciar todos los nuevos proyectos con esta configuración**, se configurará el software para que utilice los parámetros y la información de ambas fichas como valores predeterminados cuando se inicien proyectos posteriores.

Nota: Puede editar las propiedades de audio del proyecto así como la información de resumen en cualquier momento. Seleccione **Propiedades** en el menú **Archivo** para acceder al cuadro de diálogo **Propiedades del proyecto**, que contiene las mismas fichas y los mismos parámetros que el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**.

Uso de la ficha Resumen

Esta ficha permite introducir la información relativa al proyecto. Estos cuadros pueden dejarse en blanco o, si existe información, se puede modificar en cualquier momento.

Elemento	Descripción
Título	Especifique el nombre o título del proyecto.
Artista	Especifique el nombre del narrador, grupo o artista(s) que se está grabando en el proyecto.
Ingeniero	Indique el nombre de la(s) persona(s) que ha(n) mezclado y editado el proyecto.
Copyright	Especifique la fecha y los derechos de propiedad del proyecto.
Comentarios	Especifique información que identifique y describa el proyecto.
Código univ. de producto/Núm. de catálogo de los medios	Especifique el código universal de producto (UPC) y el número de catálogo de los medios (MCN) que se escribirán en el CD con fines de identificación.
Iniciar todos los nuevos proyectos con esta configuración	Marque esta casilla de verificación si los requisitos de sus proyectos no cambian o desea configuraciones coherentes para futuros proyectos.

Uso de la ficha Audio

Esta ficha permite configurar la velocidad de muestra, la profundidad de bit y la carpeta de grabación del audio del proyecto.

Elemento	Descripción
Velocidad de muestra	Seleccione una velocidad de muestra de la lista desplegable o especifique su propia velocidad. El rango de velocidad de muestra va desde 2.000 Hz a 192.000 Hz. Las velocidades de muestra más altas generan un sonido de mejor calidad, pero también implican archivos de audio más grandes.
Profundidad de bit	Seleccione una profundidad de bit de la lista desplegable. Una profundidad de bit más alta genera un sonido de mejor calidad, pero también implica archivos de audio más grandes.
Carpeta de archivos grabados	<p>Este cuadro muestra la ruta a la carpeta que se utilizará al grabar nuevas pistas de audio o MIDI. Seleccione <Proyecto> para guardar los archivos grabados en la misma carpeta que el archivo de proyecto de ACID, o bien haga clic en el botón Examinar para seleccionar una carpeta distinta.</p> <p>La carpeta de archivos grabados de la ficha Carpetas del cuadro de diálogo Preferencias se utiliza de forma predeterminada a menos que seleccione una ubicación específica para el proyecto. Si marca la casilla Iniciar todos los nuevos proyectos con esta configuración, la opción establecida en la ficha Carpetas del cuadro de diálogo Preferencias se actualiza para utilizar la carpeta especificada en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto.</p>
Iniciar todos los nuevos proyectos con esta configuración	Marque esta casilla de verificación si los requisitos de sus proyectos no cambian o desea configuraciones coherentes para futuros proyectos.

Apertura de proyectos existentes

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Abrir**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Abrir**.
2. Elija una unidad y carpeta en la lista desplegable **Buscar en**.
3. Seleccione un archivo en la ventana del explorador o escriba un nombre en el cuadro **Nombre de archivo**. En la parte inferior del cuadro de diálogo se muestra información detallada acerca del archivo seleccionado.
4. En la lista desplegable **Tipo de archivo**, seleccione un tipo de archivo para limitar los archivos que aparecen en el cuadro de diálogo.
5. Haga clic en **Abrir**.

Nota: Si alguno de los archivos de medios no se puede localizar al abrir el proyecto ACID, puede elegir dejar ese medio sin conexión y continuar con la edición de los eventos de la pista. Los eventos señalan la ubicación del archivo de medios de origen. Si restaura el archivo de medios de origen más adelante, el proyecto se abrirá con normalidad.

Apertura de proyectos de ACID con medios incrustados

Al abrir un proyecto .acd-zip, el archivo del proyecto y todos los archivos de medios se copian en la carpeta de archivos temporales. Todos los cambios efectuados en el proyecto se guardarán en los archivos de esta carpeta temporal hasta que vuelva a guardar el archivo .acd-zip. *Para obtener más información, consulte [Almacenamiento de proyectos](#) en la página 37.*

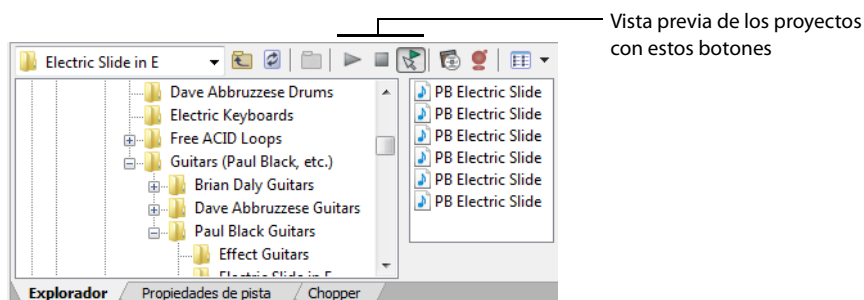
Obtención de archivos de medios

Una vez creado el proyecto nuevo o si se ha abierto uno ya existente, el siguiente paso es añadir medios al proyecto. Puede utilizar la ventana del explorador para localizar, obtener una vista previa y añadir medios al proyecto. Además, puede extraer audio de un CD o descargar los medios desde Internet.

Vista previa de los medios desde la ventana del explorador

La ventana del explorador permite obtener una vista previa de los archivos en una reproducción en bucle en el tiempo del proyecto actual antes de añadirlos al proyecto. Además, puede obtener una vista previa de los archivos en el explorador junto con la reproducción del proyecto y, de este modo, conocer de antemano cómo sonará el archivo en el proyecto.

Para obtener una vista previa de los archivos, utilice los botones **Iniciar vista previa** (▶), **Detener vista previa** (■) y **Vista previa automática** (🔄) de la parte superior de la ventana del explorador.



Obtención de vista previa de archivos de medios

1. Seleccione el archivo de medios del que desee obtener una vista previa en la ventana del explorador.
2. Haga clic en el botón **Iniciar vista previa** (▶). El archivo de medios comenzará a reproducirse en bucle. Puede monitorizar sus niveles en el bus de vista previa.
3. Haga clic en el botón **Detener vista previa** (■) para finalizar la reproducción.

Obtención de vista previa de varios archivos de medios

Si lo desea, puede utilizar también la función de selección múltiple del Explorador para obtener la vista previa de un grupo de archivos con el fin de seleccionarlos.

Uso de la vista previa automática

Haga clic en el botón **Vista previa automática** (🔄) para mostrar u ocultar la reproducción automática de los archivos de medios cuando los seleccione en el explorador. Si el proyecto se está reproduciendo en el mismo momento de seleccionar un archivo nuevo, éste se reproducirá junto con el proyecto. Esta función permite escuchar el archivo de medios en el contexto del proyecto.

Añadición de medios al proyecto

Es preciso que añada los archivos de medios al proyecto para poder pintarlos, organizarlos y procesarlos. Al añadir un archivo al proyecto, se crea una pista nueva para él. Las pistas nuevas se añaden al volumen actual del control de fundido de vista previa en la ventana del mezclador, a menos que haya configurado un nivel de volumen de pista predeterminado.

Existen varios métodos de añadir archivos de medios a un proyecto.

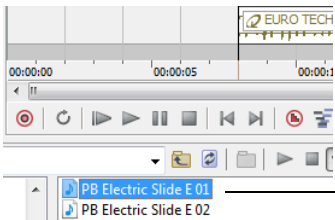
Nota: Antes de utilizar archivos con ritmo asignado o one-shot de mayor tamaño procedentes de CD o carpetas de red compartidas, copie los medios en la unidad local para obtener el mejor rendimiento posible.

Adición de archivos de medios desde la ventana del explorador

La ventana del explorador, que funciona de manera similar al Explorador de Windows®, facilita la localización de los archivos de medios para utilizarlos en los proyectos. Acceda al explorador si es preciso, para ello, seleccione **Explorador** en el menú **Ver**, o bien presione Alt+1.

Existen tres maneras de añadir archivos de medios desde la ventana del explorador:

- Haga doble clic en el archivo que desee añadir.
- Arrastre el archivo desde el explorador hasta la escala de tiempo o la lista de pistas. Si se arrastra un archivo desde el explorador hasta el nombre de pista de una pista existente, se podrá reemplazar el archivo original por el nuevo, mientras todos los eventos permanecen en su sitio.
- Haga clic con el botón secundario y arrastre un archivo a la escala de tiempo o la lista de pistas para especificar el tipo de medio o clip que se creará. Al soltar el archivo, aparecerá un menú contextual que le permite elegir si el archivo será tratado como un bucle, un one-shot, una pista con ritmo asignado o un tipo detectado automáticamente.

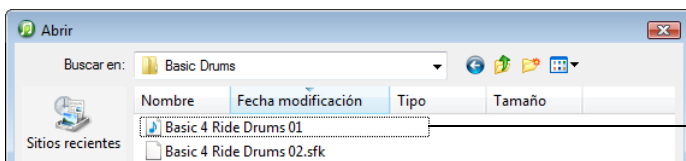


Medio seleccionado en la ventana del explorador

Adición de archivos de medios desde el cuadro de diálogo Abrir

Existen tres maneras de añadir archivos de medios desde el cuadro de diálogo Abrir:

- Seleccione el archivo deseado y haga clic en **Abrir**.
- Haga clic con el botón secundario en el archivo seleccionado y elija **Seleccionar** en el menú contextual.
- Haga doble clic en el archivo seleccionado.



Medio seleccionado en el cuadro de diálogo Abrir

Adición de archivos de medios desde fuera de la aplicación

Si lo prefiere, puede añadir un archivo de medios al proyecto arrastrándolo desde el Explorador de Windows hasta la escala de tiempo.

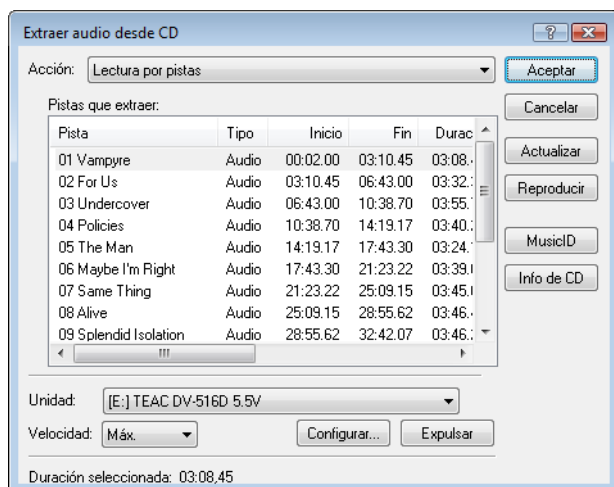
Adición de varios archivos de medios simultáneamente

Para añadir varios archivos de medios al proyecto, presione Ctrl (o Mayús) mientras hace clic para seleccionar los archivos y arrastrarlos a la escala de tiempo o la lista de pistas.

Extracción de archivos de medios del CD

Se pueden extraer datos estéreo de 16 bits a 44.100 Hz desde los CD. Las pistas de CD extraídas se añaden a las pistas nuevas del proyecto de ACID.

1. Introduzca un CD en la unidad de CD-ROM.
2. En el menú **Archivo**, seleccione **Extraer audio desde CD**. Aparecerá el cuadro de diálogo Extraer audio desde CD.



3. Si dispone de más de una unidad de CD, seleccione la que contenga el audio que desea extraer en la lista desplegable **Unidad**.
4. En la lista desplegable **Acción**, elija cómo desea extraer el audio:
 - Elija **Lectura por pistas** y seleccione cada una de las pistas que desea extraer. Cada una de las pistas se extrae a una pista nueva del proyecto.
 - Elija **Lectura del disco completo** para extraer el CD actual en un único archivo.
 - Seleccione **Lectura por rangos** e introduzca una hora de inicio y una hora de fin (o una hora de inicio y la duración). El intervalo de tiempo se extrae a una pista nueva del proyecto.

Haga clic en **Reproducir** para obtener una vista previa de la selección. Con el fin de obtener una vista previa, la salida de audio de la unidad de CD debe estar conectada a la tarjeta de sonido, o bien puede conectar unos auriculares en la parte frontal de la unidad de CD.

5. Haga clic en el botón **MusicID** si desea obtener la información del CD mediante Gracenote MusicID.
Si la información del CD no se encuentra disponible, puede hacer clic en el botón **Info de CD** para acceder a un cuadro de diálogo en el que puede editar la información del CD y enviarla para que se incluya en la base de datos de medios de Gracenote.
6. En la lista desplegable **Velocidad**, elija la velocidad a la que desea que se extraiga el audio.
7. Haga clic en **Aceptar**. Se mostrará el cuadro de diálogo Guardar como.
8. Introduzca un nombre de archivo y especifique una ubicación para los archivos nuevos.

Sugerencia: Si lo desea, se puede asignar un nombre automáticamente a las pistas extraídas. En el menú **Opciones**, elija **Preferencias** y dentro de la ficha **General**, marque la casilla de verificación **Asignar nombre automático a pistas de CD extraídas**.

9. Haga clic en **Guardar** para iniciar la extracción del audio.
Comenzará la extracción de los datos del CD y se mostrará un medidor de progreso. En el caso de que el archivo dure más de 30 segundos, se mostrará el asistente de Beatmapper™.
10. Utilice este asistente para asignación de ritmo o elija abrir el archivo como un one-shot. El archivo extraído se añade a la pista.
También puede hacer doble clic en un archivo .cda en la ventana del explorador (o arrastrarlo a la escala de tiempo) para extraer una pista del CD sin abrir el cuadro de diálogo Extraer audio desde CD.

Nota: Al añadir medios desde varios CD, es posible que necesite presionar **F5** para actualizar la ventana del explorador de manera que se muestre el contenido del nuevo CD.

Descarga de archivos de medios desde Internet

El comando **Obtener medios desde Internet** permite ver y descargar varios archivos de audio y vídeo disponibles en Internet.

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Obtener medios desde Internet**.
2. Elija un icono del marco de la izquierda para especificar el proveedor de medios del que desea descargarse los archivos.
3. Obtenga una vista previa del archivo, seleccione el archivo que desee abrir y haga clic en **Descargar**. Se mostrará el cuadro de diálogo **Buscar carpeta**.
4. Seleccione una carpeta para la descarga. El archivo seleccionado se descarga en la carpeta especificada en el cuadro **Destino**.
5. Cuando la descarga haya finalizado, cierre el cuadro de diálogo **Obtener medios desde Internet**. El archivo se añadirá al proyecto.

Haga clic en **Mostrar detalles** para acceder a información adicional acerca de la descarga. De este modo, es posible añadir archivos a una cola de descarga, especificar dónde deben almacenarse los archivos descargados y monitorizar el avance de las descargas. Haga clic en **Inicio** para empezar a descargar los archivos en cola o haga clic en **Ocultar detalles** para volver al modo básico.

Capítulo 4: Trabajo con proyectos

En el presente capítulo se detallan los conceptos básicos necesarios para comenzar a trabajar con eventos y pistas.

Adición y edición de eventos

Ya ha añadido medios al proyecto y ha creado pistas para los archivos de medios. Ahora puede agregar eventos a la escala de tiempo. En las secciones siguientes se describen las tres técnicas básicas que se utilizan para trabajar con eventos de audio: pintar, eliminar y mover.

Cómo pintar eventos

Una vez añadido el archivo de medios al proyecto, deberá pintarlo en la escala de tiempo para poder oírlo. Al pintar en la pista del archivo de medios, se crea un evento que muestra la forma de onda del archivo. Puede pintar eventos en la escala de tiempo utilizando la herramienta de dibujo (🖍️) o la herramienta de pintura (🎨).

Nota: Es preciso añadir los archivos de medios al proyecto para poder utilizar estas herramientas para pintar eventos.

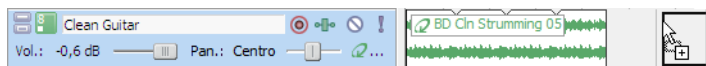
También pueden pintarse clips en la escala de tiempo con las herramientas de dibujo o pintura. Puede añadir uno o más clips a la pista.

Sugerencias:

- La herramienta de dibujo añade eventos a una sola pista cada vez.
- Puede arrastrar la herramienta de dibujo por varias pistas para crear eventos en varias pistas a la vez.

Adición de clips a pistas

Arrastre un archivo desde la ventana del explorador hasta una pista existente en la escala de tiempo para añadir un clip a la pista y un evento donde suelte el clip. El nuevo clip se convertirá en el elemento activo para la creación de eventos con la herramienta de dibujo (🖍️) o pintura (🎨).



Puede arrastrar archivos MIDI de una sola corriente hasta una pista para añadir los clips. Si se arrastran archivos MIDI de corriente múltiple a una pista, se crean pistas y eventos.

También puede grabar en una pista para crear un clip nuevo.

Si una pista dispone de varios clips, los eventos se crearán utilizando el clip activo.

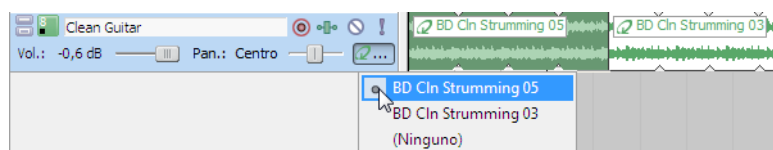
Sugerencias:

- Con la herramienta de pintura seleccionada, mantenga presionado Ctrl mientras hace clic para pintar todo el archivo de medios como un evento.
- Al pintar clips one-shot o MIDI, puede hacer clic en la flecha abajo de la herramienta de pintura para establecer la duración de los eventos que se crearán al arrastrar el puntero con la herramienta de pintura.

Configuración del clip activo y creación de eventos

Con ACID resulta muy sencillo configurar clips activos y crear eventos.

1. Haga clic en el botón **Selector de clips de pintura** en la cabecera de pista. Aparecerá un menú con la lista de clips actuales de la pista.



2. Seleccione un clip en el menú. El clip seleccionado se utilizará para crear eventos con la herramienta de **dibujo** o **pintura**.

Colocación de eventos con la herramienta de dibujo

La herramienta de dibujo es el método más usual para colocar eventos en la escala de tiempo. Esta herramienta permite añadir eventos específicos de la pista, de uno en uno. Además puede utilizar la herramienta de dibujo para seleccionar, editar y mover eventos.

1. Haga clic en el botón **Herramienta de dibujo** (🖋️) o seleccione **Herramienta de edición** en el menú **Edición** y seleccione **Dibujo** en el submenú. El puntero del ratón se mostrará con la forma de un lápiz.
2. Coloque la herramienta de dibujo en el borde izquierdo de cualquier pista que incluya un archivo de medios.
3. Haga clic y mantenga presionado el botón del ratón mientras arrastra la herramienta de dibujo hacia la derecha. Aparecerá una forma de onda representando el evento en la escala de tiempo mientras arrastra el ratón.

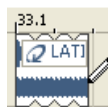
Tenga presente que si va a colocar un archivo de bucle en la escala de tiempo, se mostrarán pequeñas hendiduras a lo largo de los bordes inferior y superior del evento para indicar los puntos de inicio y fin de cada bucle individual.

Nota: Los eventos se pueden dibujar también de derecha (final) a izquierda (comienzo).

4. Suelte el botón del ratón para finalizar el evento.
5. Haga clic en el botón **Reproducir desde el inicio** (▶️) de la barra de transporte. El evento se reproducirá.



Coloque la herramienta de dibujo en la escala de tiempo donde desee añadir un evento.

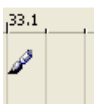


Arrastre la herramienta de dibujo en la escala de tiempo para dibujar el evento.

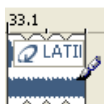
Cómo pintar eventos con la herramienta de pintura

Al contrario que la herramienta de dibujo, la herramienta de pintura permite pintar rápidamente varios eventos en varias pistas a la vez. Esta operación puede resultar de utilidad cuando se necesitan añadir de forma rápida varios eventos, aparentemente al azar, a un proyecto. La herramienta de pintura es la mejor opción para pintar varios eventos one-shot que se van a espaciar de manera acompasada en las líneas de la cuadrícula.

1. Haga clic en el botón **Herramienta de pintura** (🖌️) o seleccione **Herramienta de edición** en el menú **Edición** y seleccione **Pintura** en el submenú. El puntero del ratón se mostrará con la forma de un pincel.
2. Haga clic y mantenga presionado el botón del ratón mientras arrastra al azar la herramienta de pintura por varias pistas. Observe que los eventos se pintan en cada espacio de cuadrícula con el que la herramienta de pintura entra en contacto.
3. Suelte el botón del ratón para dejar de añadir eventos.
4. Haga clic en el botón **Reproducir desde el inicio** (▶️) de la barra de transporte. Todos los eventos nuevos se reproducirán.



Coloque la herramienta de pintura en la escala de tiempo donde desee añadir un evento.




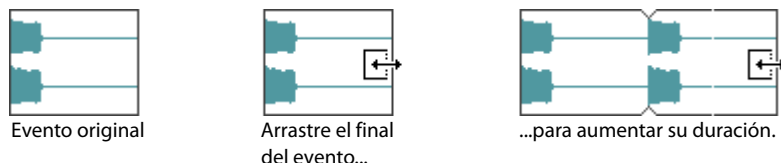
Arrastre la herramienta de pintura en la escala de tiempo para pintar el evento.

Sugerencia: Con la herramienta de pintura seleccionada, mantenga presionado **Ctrl** mientras hace clic para pintar un evento completo para pistas one-shot, con ritmo asignado y MIDI.

Cambio de duración de los eventos


Una vez pintado el evento en la escala de tiempo, es posible que se dé cuenta de que es demasiado largo o que no dura lo suficiente; no obstante, con el software ACID Music Studio cambiar la duración de un evento es una tarea sencilla. Puede resultar de utilidad activar las opciones de ajuste; para ello, seleccione **Ajuste** en el menú **Opciones** y seleccione **Habilitar** en el submenú.

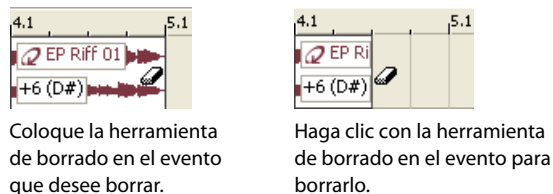
Para modificar la duración de un evento, haga clic en el botón **Herramienta de dibujo**  y arrastre cualquiera de los extremos del evento. Si arrastra el evento más allá del extremo final del archivo, se repetirán los archivos en bucle, pero las pistas one-shot y las pistas con ritmo asignado dibujarán un silencio.



Borrado de secciones de los eventos

De vez en cuando, es posible que necesite eliminar sólo determinadas secciones de un evento y dejar el resto intacto. El método más sencillo para eliminar una sección de un evento es utilizar la herramienta de borrado.

1. Haga clic en el botón **Herramienta de borrado**  o seleccione **Herramienta de edición** en el menú **Edición** y seleccione **Borrado** en el submenú. El puntero del ratón se mostrará con la forma de una goma.
2. Arrástrelo por la escala de tiempo para eliminar los datos del evento.




Sugerencia: La herramienta de **borrado** le permite eliminar todo un evento one-shot, con ritmo asignado o MIDI. Bastará con mantener presionada la tecla **Ctrl** mientras hace clic en el evento.

Cómo mover eventos

La posición del borde izquierdo de un evento indica en qué momento el evento es audible durante la reproducción. Puede mover los eventos a lo largo de la escala de tiempo, ya sea individualmente o como grupo.

Además, podrá apilar eventos uno encima de otro. Un evento más largo colocado encima de uno más corto oculta al evento más corto y lo convierte en inaudible. Un evento más corto sobre otro más largo se escucha y renderiza como inaudible la sección que el evento más largo cubre.

1. Haga clic en el botón **Herramienta de dibujo** .
2. Haga clic en el evento que se va a mover. El evento se resalta para indicar que se ha seleccionado.

Sugerencia: Mantenga presionadas las teclas **Ctrl** o **Mayús** para seleccionar varios eventos.

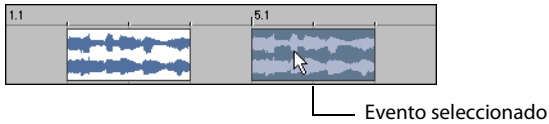
3. Arrastre el evento hacia la nueva ubicación en la pista.

Realización de selecciones

Debe seleccionar los eventos antes de moverlos o editarlos.

Selección de un evento

1. Haga clic en el botón **Herramienta de dibujo** (🖌️).
2. Haga clic en un evento. El evento se resaltará.



Selección de varios eventos

Dispone de varios métodos para seleccionar diversos eventos:

- Presione **Ctrl** o **Mayús** mientras hace clic en los eventos.
- Utilice el comando **Seleccionar todo en la pista**.
- Utilice el comando **Seleccionar eventos que finalizar**.
- Utilice el comando **Seleccionar todo**.
- Utilice la herramienta de selección.

Trabajo con eventos

En esta sección, aprenderá cuáles son las técnicas básicas de edición de eventos, tales como cortar, copiar, pegar, recortar, dividir y unir eventos.

Antes de realizar los procedimientos de estas secciones, compruebe que la función **Expandir ediciones** se encuentra desactivada. La función **Expandir ediciones** es una opción de edición sumamente potente cuyas posibilidades son mucho más amplias que las explicadas en este capítulo. Compruebe que la opción **Expandir ediciones** no esté seleccionada en el menú **Opciones**.

Cómo copiar eventos

Al copiar un evento, una selección de tiempo o un evento dentro de una selección de tiempo, se coloca una copia exacta de los eventos seleccionados en el portapapeles, pero la escala de tiempo permanece invariable. Los eventos que se copian en el portapapeles se pueden pegar en el proyecto tantas veces como desee. Además, el contenido del portapapeles permanece allí hasta que se reemplaza por contenido nuevo.

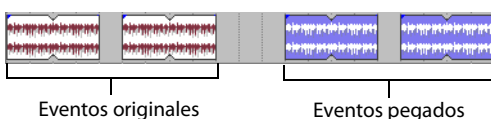
1. Seleccione los datos del evento que desee copiar o realice una selección del tiempo. *Para obtener más información, consulte [Realización de selecciones en la página 20](#).*
2. Haga clic en el botón **Copiar** (📄) (Ctrl+C) de la barra de herramientas.

Pegado de eventos

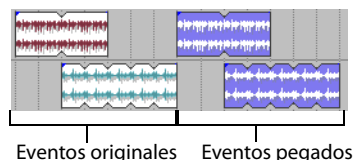
El contenido del portapapeles se puede pegar en el proyecto tantas veces como desee. No obstante, un evento siempre se pega en la pista de la que se copió o cortó. Además, si se pega el contenido del portapapeles en un evento existente, el evento pegado se solapará con el evento ya existente. Para evitar pegar sobre eventos existentes, cuenta con dos opciones:

- Use el comando **Pegar insertando**.
- Active el modo de edición de expansión.

Cuando se cortan o copian los eventos en el portapapeles y, después, se pegan en un proyecto, los datos de tiempo inherentes a los eventos cortados o copiados se mantienen y se pegan también. Por ejemplo, si selecciona dos eventos en la misma pista que se encuentran separados por cinco segundos de silencio, al copiar y pegar dichos eventos, se pegarán también cinco segundos de silencio en el proyecto.



Si se desarrolla aún más este concepto, al seleccionar eventos discontinuos procedentes de varias pistas, cuando éstos se copian y pegan, todos los datos de tiempo seleccionados se pegan en el proyecto también. De este modo, se mantiene la posición relativa de los eventos en el proyecto.



Uso del comando Pegar

1. Coloque el cursor en la posición deseada de la escala de tiempo
2. Haga clic en el botón **Pegar** (📄) (Ctrl+V) de la barra de herramientas.

Cómo cortar eventos

Al cortar un evento, una selección de tiempo o un evento dentro de una selección de tiempo, se eliminan los datos de audio de la escala de tiempo y se colocan en el portapapeles. Una vez que los datos se han colocado en el portapapeles, se pueden pegar de nuevo en el proyecto tantas veces como desee. El contenido del portapapeles permanece allí hasta que se reemplaza por datos nuevos.

1. Seleccione los datos del evento que desee cortar o realice una selección del tiempo. *Para obtener más información, consulte [Realización de selecciones en la página 20](#).*
2. Haga clic en el botón **Cortar** (✂) (Ctrl+X) de la barra de herramientas.

Todos los eventos seleccionados se eliminan de la escala de tiempo y se colocan en el portapapeles.

Eliminación de eventos

Al eliminar un evento, una selección de tiempo o un evento dentro de una selección de tiempo, se retiran los datos de la escala de tiempo y se desechan. Los eventos eliminados no se colocan en el portapapeles ni reemplazan o interfieren con el contenido actual del portapapeles. Además, los eventos eliminados no se pueden volver a pegar en un proyecto.

Nota: Los datos eliminados sólo se pueden devolver a un proyecto mediante el comando **Deshacer**. Para obtener más información, consulte [Uso de Deshacer en la página 24](#).

1. Seleccione los datos del evento que desee eliminar o realice una selección del tiempo. *Para obtener más información, consulte [Realización de selecciones en la página 20](#).*
2. Presione Supr.






Todos los eventos seleccionados se eliminarán de la escala de tiempo y se desearán.

Trabajo con pistas

Se crea una pista nueva para cada archivo de medios añadido al proyecto y todos los eventos colocados en la pista proceden de dicho archivo. Por ello, puede utilizar las funciones de nivel de pista para modificar los eventos de la pista. En las secciones siguientes se explican varias funciones y características básicas de las pistas.

Explicación de los tipos de clip

Al añadir un archivo de medios al proyecto, se crea una pista nueva para él. Según el tipo de medio que añada, se creará uno de los cuatro tipos de clip para albergarlo: bucle, one-shot, clip con ritmo asignado o clip MIDI. El tipo de pista puede identificarse observando el icono del selector de clips de pintura en la cabecera de pista.

Iconos de tipo de clip	
	Bucle
	One-shot
	Con ritmo asignado
	MIDI (si el botón Bucle está seleccionado [C] en la ficha Grupo de clips)
	MIDI (si el botón Bucle no está seleccionado [M] en la ficha Grupo de clips)

Se pueden añadir varios clips a una pista. Si desea usar una sola pista para todos los bucles de guitarra del proyecto, puede crear una única pista de guitarra y añadirle cada bucle como un clip independiente. Cuando una pista posee varios clips, las herramientas Dibujo y Pintura crean eventos usando el clip activo. *Para obtener más información, consulte [Configuración del clip activo y creación de eventos en la página 17](#).*

Una sola pista de audio puede contener cualquier combinación de clips con ritmo asignado, de bucle o one-shot. Las pistas MIDI sólo pueden contener clips MIDI.

Bucles

Los bucles son pequeños grupos de audio diseñados para crear un golpe o patrón continuo que se reproduce repetidamente. Suelen tener de una a cuatro medidas de duración. Los bucles son el tipo de archivos que usará con más frecuencia.

One-shots

Los one-shots son grupos de audio que no están diseñados para reproducirse en bucle y se reproducen desde el disco duro en lugar de almacenarse en la RAM, siempre que duren más de tres segundos. Algunos ejemplos de one-shots podrían ser los retumbes de platillo y los fragmentos de sonido (sound bites).

Al contrario que los bucles, los one-shots no cambian el tono o el tempo con el resto del proyecto.

Con ritmo asignado

Cuando se añade a un proyecto un archivo de más de 30 segundos, el asistente de Beatmapper™ se inicia con el fin de permitirle añadir información de tempo al archivo. El resultado es que estas pistas responden a los cambios de tempo y clave como los bucles.

MIDI

Al abrir un archivo MID, SMF o RMI, se crea una pista MIDI. Se pueden usar las pistas MIDI para grabar los datos procedentes de sintetizadores u otros dispositivos compatibles con MIDI, o bien reproducirlos a través de ellos.

Reorganización de las pistas

Al generar un proyecto de ACID Music Studio, es posible que desee cambiar el orden de las pistas para ubicar los instrumentos similares juntos. Por ejemplo, al colocar todos los bucles de batería en la escala de tiempo, resulta más sencillo afinar la mezcla del sonido global de baterías de la canción.

1. Arrastre la cabecera de pista a una ubicación nueva en la lista de pistas. Aparecerá una línea negra gruesa horizontal en la lista de pistas para indicar dónde se ubicará la pista.
2. Suelte el botón del ratón. La pista se soltará en la ubicación nueva y toda la lista de pistas o la escala de tiempo se ajustarán conforme sea necesario.

Sugerencia: *Puede reorganizar varias pistas manteniendo presionadas las teclas Ctrl o Mayús mientras selecciona las pistas y las arrastra como un grupo.*

Cambio de nombre de las pistas

Para cambiar el nombre de una pista, haga clic con el botón secundario en él y seleccione **Cambiar nombre** en el menú contextual, o bien haga doble clic en el nombre de la pista. Cuando se cambia el nombre de una pista, este cambio afecta sólo al proyecto y no modifica el archivo asociado a la pista.

Duplicación de pistas

Para duplicar una pista, haga clic con el botón secundario en ella y seleccione **Duplicar pista** en el menú contextual. Se creará una copia exacta de la pista y sus eventos y se añadirá debajo de la pista original del proyecto. Las palabras "Copia de" se mostrarán delante del nombre de la pista duplicada para identificarla en la lista de pistas.

Eliminación de pistas

Puede eliminar del proyecto aquellas pistas que no sean necesarias; para ello seleccione la pista y utilice alguno de los métodos siguientes:

- Seleccione **Eliminar** en el menú **Edición**.
- Haga clic con el botón secundario en una pista y seleccione **Eliminar** en el menú contextual.
- Presione Supr.

Cómo copiar, cortar y pegar pistas

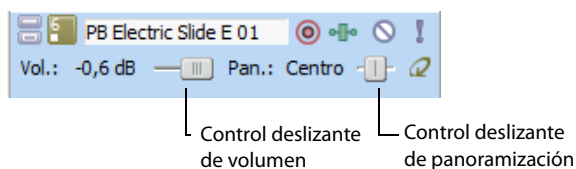
Al copiar una pista, se coloca una copia exacta de la pista seleccionada en el portapapeles, pero la escala de tiempo permanece invariable. Para copiar una pista, haga clic en el botón **Copiar** (📄) (Ctrl+C) de la barra de herramientas.

Al cortar una pista, se elimina de la escala de tiempo y se coloca en el portapapeles. Para cortar una pista, haga clic en el botón **Cortar** (✂) (Ctrl+X) de la barra de herramientas.

Las pistas que se copian o cortan en el portapapeles se pueden volver a pegar en el proyecto actual o en otro distinto tantas veces como desee. Resulta una manera muy útil de compartir pistas entre composiciones distintas. Para pegar una pista, haga clic en el botón **Pegar** (📄) (Ctrl+V) de la barra de herramientas.

Ajuste de la mezcla

Utilice los controles deslizantes para ajustar la mezcla de una pista específica.



Haga clic en la etiqueta del control deslizante para seleccionar el parámetro que desea ajustar.

Función	Descripción
Volumen	Controla el volumen de una pista en la mezcla. Un valor de 0 dB indica que la pista se reproduce sin refuerzo ni reducción desde el software ACID Music Studio. Arrastrar el control de fundido a la izquierda reduce el volumen; arrastrarlo a la derecha refuerza el volumen.
Panoramización	Controla la posición de una pista en el campo estéreo. Si se arrastra el control de fundido a la izquierda, la pista se situará en el altavoz izquierdo más que en el derecho; y si se arrastra a la derecha, se situará la pista en el altavoz derecho. Dado que se utiliza una panoramización estéreo auténtica, puede producirse saturación al panoramizar una pista a la izquierda o a la derecha. Al contrario que un control del balance izquierdo/derecho (que sólo controla el volumen de un canal), el modo de panoramización predeterminada realmente añade audio de un canal a otro. Al panoramizar una pista, se ajusta el volumen de la pista según sea necesario.

Una vez seleccionado el valor que desee ajustar, arrastre el control de fundido para ajustar el nivel. Mantenga presionadas las teclas Ctrl o Mayús para seleccionar varias pistas y mover los controles de fundido juntos como grupo.

Nota: Al ajustar la mezcla de las pistas, recuerde observar los medidores del mezclador. Puesto que está añadiendo los volúmenes de todas las pistas en conjunto, es fácil saturar la salida de audio. Asegúrese de que los medidores nunca muestren la indicación roja de saturación durante la reproducción.

Pistas silenciadas

Todas las pistas cuentan con un botón **Silencio** (🔇). Si se hace clic en este botón, la pista correspondiente se muestra sombreada (para indicar que se ha silenciado) y se renderiza sin sonido durante la reproducción. Si se hace clic en el botón **Silencio** una segunda vez, la pista volverá a su nivel original en la mezcla. Alternar entre silenciar o no la pista es una manera eficaz de determinar si una pista contribuye al sonido general de un proyecto.

Puede presionar Z para silenciar una pista o un grupo de pistas.

Sugerencia: Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en el botón **Silencio** para silenciar sólo la pista seleccionada (y restaurar las demás pistas silenciadas). Si la pista seleccionada ya está silenciada, presione Ctrl y haga clic en el botón **Silencio** para restaurar todas las pistas.

Reproducción única de pistas (solo)

Junto al botón **Silencio**, se halla el botón **Solo** (🔊), que permite aislar las pistas de un proyecto durante la reproducción. Si se hace clic en este botón durante la reproducción, la pista correspondiente se sigue escuchando y las demás pistas se silencian. Si se hace clic en el botón **Solo** una segunda vez, todas las pistas vuelven a sus niveles originales en la mezcla. Se puede alternar entre reproducir únicamente (solo) una pista o no para configurar y obtener de manera eficaz una vista previa de los efectos de la pista aislada sobre el conjunto de sonido del proyecto.

También puede presionar X para reproducir el solo de una pista o un grupo de pistas.

Sugerencia: Mantenga presionada Ctrl y haga clic en el botón **Solo** para reproducir el solo de la pista seleccionada (y restaurar otros solos de pistas). Si ya se ha activado el solo de la pista seleccionada, presione Ctrl y haga clic en el botón **Solo** para restaurar todas las pistas.

Trabajo con grupos de pistas

Seleccione un grupo de pistas manteniendo presionada la tecla Ctrl al mismo tiempo que hace clic en la cabecera de pista de las pistas deseadas. En este punto puede ajustar simultáneamente el volumen, la panoramización, el color de pista y otros atributos de pista.

Uso de las opciones Deshacer y Rehacer

Puede utilizar las funciones Deshacer y Rehacer tantas veces como necesite en los proyectos de ACID Music Studio. Cada edición que lleve a cabo se añadirá al proyecto en un historial de deshacer, que permite restaurar rápidamente el proyecto a un estado anterior. Además, la acción de deshacer una edición se coloca automáticamente en el historial de rehacer del proyecto, desde donde se podrá volver a llevar a cabo de forma rápida. No obstante, toda edición nueva realizada en el proyecto sobrescribe el historial de rehacer.

Nota: Los historiales de deshacer y rehacer se borrarán al cerrar el proyecto o salir de la aplicación.

Uso de Deshacer

Para deshacer una edición, haga clic en el botón **Deshacer** (↶) de la barra de herramientas o presione Ctrl+Z. Las ediciones se deshacen en el orden inverso al que se realizaron.

Cómo deshacer una serie de ediciones


Al hacer clic en la flecha hacia abajo situada junto al botón **Deshacer** (↶) se muestra el historial de deshacer del proyecto. El historial se muestra como una lista desplegable con la edición más reciente en cabeza. Deshacer una edición de la lista implica que todas las ediciones posteriores se deshacen también.

1. Haga clic en la flecha ubicada a la derecha del botón **Deshacer** (↶). Se mostrará el historial de deshacer.
2. Localice la edición que vaya a deshacer. Observe que todas las ediciones posteriores se seleccionan automáticamente y se indica el número total de ediciones para deshacer en la parte inferior de la lista desplegable.
3. Haga clic en la edición que vaya a deshacer. El proyecto se restablecerá al estado anterior a la edición seleccionada.


Cómo deshacer todas las ediciones


Seleccione **Deshacer todo** en el menú **Edición** para deshacer todas las ediciones del proyecto y añadirlas automáticamente al historial de rehacer.

Uso del comando Rehacer

Para rehacer una edición, haga clic en el botón **Rehacer**  de la barra de herramientas o presione Ctrl+Mayús+Z. Las ediciones se vuelven a realizar en el orden inverso al que se deshicieron.

Cómo rehacer una serie de ediciones

Al hacer clic en la flecha hacia abajo situada junto al botón **Rehacer** , se muestra el historial de rehacer del proyecto. El historial se muestra como una lista desplegable con la edición deshecha más reciente en cabeza. Rehacer una edición de la lista implica que todas las ediciones deshechas posteriores se rehacen también.

1. Haga clic en la flecha ubicada a la derecha del botón **Rehacer** . Se mostrará el historial de rehacer.
2. Localice la edición que vaya a rehacer. Observe que todas las ediciones deshechas posteriormente se seleccionan de modo automático y el número total de ediciones para rehacer se indica en la parte inferior de la lista desplegable.
3. Haga clic en la edición que vaya a rehacer. El proyecto se restablecerá al estado anterior a la edición deshecha seleccionada.

Nota: Si hace clic en el escritorio, fuera de la lista desplegable, se cancelará la operación de rehacer.

Borrado del historial de deshacer

Si lo desea, puede borrar los historiales de deshacer y rehacer sin necesidad de cerrar el proyecto o salir de la aplicación. Una vez borrados los historiales, se crean otros nuevos a medida que siga generando el proyecto.

1. En el menú **Edición**, seleccione **Borrar historial de deshacer**. Se mostrará un cuadro de diálogo de confirmación que le advertirá que esta acción elimina de manera permanente los historiales de ediciones actuales.
2. Haga clic en **Sí** para borrar los historiales de ediciones o en **No** para conservar los historiales de ediciones actuales.

Reproducción del proyecto

Dispone de varios métodos para reproducir los proyectos.

Uso de la barra de transporte



Todos los botones necesarios para reproducir el proyecto están ubicados en la barra de transporte. El aspecto de la barra de transporte debería resultarle familiar ya que contiene los botones que se encuentran normalmente en la mayoría de los reproductores domésticos de casetes y CD. *Para obtener más información, consulte [Barra de transporte en la página 8](#).*

Uso de las opciones de reproducción

A medida que vaya generando el proyecto, es muy probable que sus necesidades de reproducción vayan cambiando. Por ejemplo, es posible que desee escuchar el proyecto completo cuando compruebe la mezcla final, pero no mientras esté trabajando en el final. Por este motivo, existen tres opciones de reproducción:

- Reproducir el proyecto completo
- Reproducir a partir de la posición del cursor
- Reproducir como reproducción en bucle

Reproducción del proyecto completo

Para iniciar la reproducción desde el principio del proyecto, haga clic en el botón **Reproducir desde el inicio** de la barra de transporte  o presione Mayús+barra espaciadora. Para detener la reproducción, haga clic en el botón **Detener** de la barra de transporte  o presione la barra espaciadora.

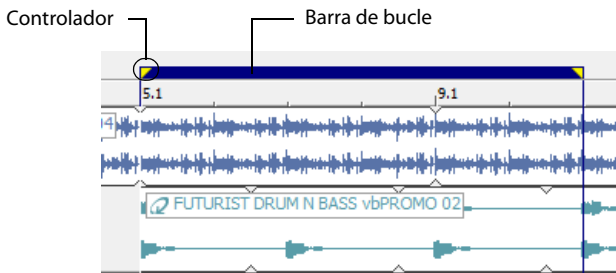
Reproducción a partir de la posición del cursor

Para iniciar la reproducción a partir de la posición actual del cursor, haga clic en el botón **Reproducir** de la barra de transporte (▶) o presione la barra espaciadora. Para detener la reproducción, haga clic en el botón **Detener** de la barra de transporte (■) o presione la barra espaciadora.

Reproducción en bucle

También puede limitar la reproducción a una región de bucle específica en la escala de tiempo. Este método de reproducción utiliza el botón **Reproducir en bucle** de la barra de transporte (🔄) y le permite afinar las mezclas y los efectos mientras se sigue escuchando el área seleccionada. *Para obtener más información, consulte [Barra de transporte](#) en la página 8.*

1. Arrastre los controladores de la barra de bucle para crear la región de bucle que desee.



2. Haga clic en el botón **Reproducir en bucle** (🔄) para activar la reproducción en bucle.
3. Haga clic en el botón **Reproducir** de la barra de transporte (▶) o presione la barra espaciadora. Comenzará la reproducción del área seleccionada. Para detener la reproducción, haga clic en el botón **Detener** de la barra de transporte (■) o presione la barra espaciadora.

Uso del metrónomo

La función de metrónomo de ACID Music Studio le permite mantener el tiempo durante la reproducción. Si el botón **Metrónomo** (🔊) de la barra de herramientas está habilitado, el metrónomo se iniciará automáticamente cuando comience a reproducir el proyecto.

Los sonidos del metrónomo se crean mediante el conjunto de sonidos de General MIDI y su volumen durante la reproducción se determina mediante el control de fundido de vista previa del Mezclador.

El sonido del metrónomo no se mezcla en el renderizado final del proyecto.

Uso de la mesa de mezclas

La ventana de la mesa de mezclas es una ventana que se puede anclar con una ubicación predeterminada en la esquina inferior derecha del área de trabajo de ACID. La ventana de la mesa de mezclas incluye los siguientes controles:

- Un control de fundido de vista previa, que permite ajustar el volumen de los archivos de medios a los que se aplica vista previa desde la ventana del explorador, la ventana de propiedades de pista, el asistente para asignación de ritmo o la ventana de la herramienta Chopper. Además, el volumen del control de fundido de vista previa determina el volumen de las pistas nuevas añadidas al proyecto, a menos que haya configurado un nivel de volumen de pista predeterminado. De este modo, se puede configurar una mezcla rápida mientras se añaden medios al proyecto.
- Un control de fundido de bus del master, que controla el volumen global.
- Controles de fundido para un máximo de 26 buses cuando se añaden al proyecto.
- Controles de fundido para un máximo de 32 cadenas de efectos asignables cuando se añaden al proyecto.
- Puede añadir controles de fundido para un máximo de 32 controles de sintetizador software al proyecto.


La función del bus, el efecto asignable y los controles de sintetizador software quedan fuera del ámbito de este capítulo.

Visualización de la ventana de la mesa de mezclas

La ventana de la mesa de mezclas se muestra de manera predeterminada al iniciar la aplicación, pero se puede ocultar siempre que lo necesite. Para mostrar u ocultar la ventana de la mesa de mezclas, seleccione **Mesa de mezclas** en el menú **Ver** o presione Alt+3. Aparecerá una marca de verificación junto al comando para indicar que se está mostrando la ventana.

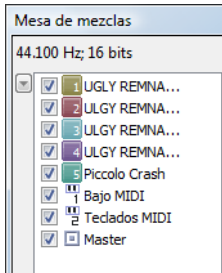
Barra de herramientas de la mesa de mezclas


La barra de herramientas de la mesa de mezclas se muestra en la parte superior de la ventana Mesa de mezclas y permite configurar rápidamente la apariencia de la ventana, mezclar audio, atenuar la salida o añadir pistas, efectos asignables o buses.

Elemento	Descripción
 Propiedades y diseño	Haga clic en el botón Propiedades y diseño () para abrir la ficha Audio en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto, o bien haga clic en la flecha hacia abajo y seleccione un comando del menú:
	<p>Propiedades de audio Muestra la ficha Audio en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto.</p> <p>Mostrar lista de canales Muestra u oculta la lista de canales en la parte izquierda de la ventana de la mesa de mezclas. Marque la casilla de verificación de una tira de canal para que se muestre en la mesa de mezclas, o bien quite la marca para ocultar la tira de canal sin eliminarla del proyecto.</p> <p>Mostrar canales Seleccione un comando para configurar qué tiras de canal se muestran en la ventana de la mesa de mezclas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar todos los canales: Muestra todas las tiras de canal en la mesa de mezclas. • Pistas de audio: Muestra u oculta tiras de canal de pista de audio. • Pistas MIDI: Muestra u oculta tiras de canal de pista MIDI. • Buses de audio: Muestra u oculta tiras de canal de bus auxiliar. • Buses de sintetizador software: Muestra u oculta tiras de canal de bus de sintetizador software. • Buses de efectos asignables: Muestra u oculta tiras de canal de efectos asignables. • Bus del master: Muestra u oculta la tira de canal del bus del master. • Bus de vista previa: Muestra u oculta la tira de canal del bus de vista previa. <p>Mostrar regiones de control Seleccione un comando para configurar qué porciones de las tiras de canal se muestran en la ventana de la mesa de mezclas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar todas las regiones de control: Muestra todas las regiones de control. • Región de control de efectos de insertos: Muestra u oculta la región de control de efectos de insertos. • Región de control de envíos: Muestra u oculta la región de control de envíos. • Región de control de E/S: Muestra u oculta la región de control de E/S. • Región de control de medidores de picos: Muestra u oculta los medidores de picos. • Región de control de desvanecedores: Muestra u oculta los desvanecedores de volumen. <p>Mostrar etiquetas de región de control Seleccione este comando para mostrar u ocultar etiquetas de región de control en las tiras de canal.</p> <p>Mostrar tics de desvanecedores Seleccione este comando para mostrar u ocultar los tics de desvanecedores situados junto a los desvanecedores.</p> <p>Anchura de canal Seleccione un parámetro para indicar si desea ver tiras de canal estrechas, intermedias (predeterminadas) o amplias en la ventana de la mesa de mezclas.</p> <p>Diseño del medidor Seleccione un Diseño del medidor y, a continuación, elija un comando del submenú para restablecer los indicadores de saturación; determine el rango de visualización; o bien muestre etiquetas, picos o valles en los medidores de canal.</p>
 Insertar pista de audio	Añade una pista de audio al proyecto.
 Insertar pista MIDI	Añade una pista MIDI al proyecto.
 Insertar efectos asignables	Crea una cadena de efectos asignables que se puede dirigir a una o varias pistas del proyecto. Para eliminar una cadena de efectos asignables, haga clic con el botón secundario en la tira del canal de efectos asignables y elija Eliminar en el menú contextual.
 Insertar bus	Añade un bus al proyecto. La ficha Audio del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto se actualiza para reflejar el nuevo número de buses. Para eliminar un bus, haga clic con el botón secundario en la tira del canal correspondiente al bus y elija Eliminar en el menú contextual.
 Insertar sintetizador software	Añade un sintetizador software al proyecto. Para eliminar un sintetizador software, haga clic con el botón secundario en la tira de canal correspondiente al sintetizador software y seleccione Eliminar en el menú contextual.

Panel de lista de canales

El panel de lista de canales se muestra en la parte izquierda de la ventana de la mesa de mezclas.



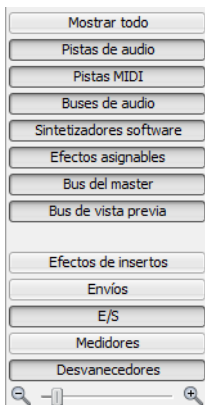
Para mostrar u ocultar este panel, haga clic en la flecha hacia abajo ubicada junto al botón **Propiedades y diseño** () y seleccione **Mostrar lista de canales** en el menú (o bien haga clic con el botón secundario en la ventana de la mesa de mezclas y seleccione **Mostrar lista de canales** en el menú contextual).

En la parte superior del panel de lista de canales se muestran todas las pistas, buses y cadenas de efectos asignables del proyecto. Marque la casilla de verificación de un canal para incluirlo en la vista de la mesa de mezclas, o bien quite la marca para ocultar el canal sin eliminarlo del proyecto.

Al hacer clic en una pista, un bus, un sintetizador software o una cadena de efectos asignables en el panel de lista de canales, se selecciona dicho canal. Puede mantener presionadas las teclas Ctrl o Mayús para seleccionar varios canales con objeto de realizar modificaciones en grupo.

Panel de visualización

El panel de visualización se muestra en la parte izquierda de la ventana de la mesa de mezclas. Si está visible el panel de lista de canales, el panel de visualización se muestra entre éste y el panel de canales.



Los botones de este panel se pueden usar para mostrar u ocultar componentes en la mesa de mezclas.

Elemento	Descripción
Mostrar todo	Haga clic en este elemento para mostrar las tiras de canal de todas las pistas, buses y cadenas de efectos asignables.
Pistas de audio	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar las tiras de canal de las pistas de audio. Si el proyecto no contiene pistas de audio, este botón no estará disponible.
Pistas MIDI	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar las tiras de canal de las pistas MIDI. Si el proyecto no contiene pistas MIDI, este botón no estará disponible.
Buses de audio	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar las tiras de canal de los buses. Si el proyecto no contiene buses, este botón no estará disponible.
Sintetizadores software	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar las tiras de canal de los sintetizadores software. Si el proyecto no contiene sintetizadores software, este botón no estará disponible.
Efectos asignables	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar las tiras de canal de las cadenas de efectos asignables. Si el proyecto no contiene cadenas de efectos asignables, este botón no estará disponible.

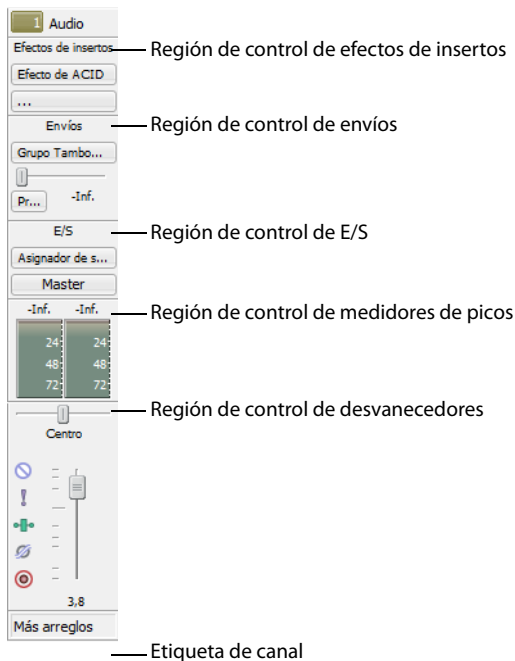
Elemento	Descripción
Bus del master	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar la tira de canal del bus del master.
Bus de vista previa	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar la tira de canal del bus de vista previa.
Efectos de insertos	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar la región de control de efectos de insertos en las tiras de canal.
Envíos	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar la región de control de envíos en las tiras de canal.
E/S	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar la región de control de E/S en las tiras de canal.
Medidores	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar la región de control de medidores de picos en las tiras de canal.
Desvanecedores	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar la región de control de desvanecedores/controles de fundido en las tiras de canal.
Anchura de canal	Arrastre el control deslizante hacia el botón Alejar zoom de anchura de pista y bus (🔍) para disminuir la anchura de las tiras de canal, o bien arrástrelo hacia el botón Acercar zoom de anchura de pista y bus (🔍) para aumentar la anchura de las tiras de canal.

Tiras de canal

Las pistas, los buses, los sintetizadores software y las cadenas de efectos asignables se muestran como tiras de canal en la mesa de mezclas.

Sugerencias:

- Si desea modificar el orden en que se muestran los canales, puede hacer clic en la etiqueta de canal y arrastrar una tira de canal a su nueva ubicación.
- Coloque el puntero sobre un desvanecedor y mueva la rueda del ratón para cambiar su configuración.
- Si desea editar rápidamente el valor de un desvanecedor, puede hacer doble clic en el valor que se muestra y escribir uno nuevo.
- Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra un desvanecedor para desplazarlo en incrementos pequeños.



Elemento	Descripción
Región de control de efectos de insertos	<p>La región de control de efectos de insertos muestra la cadena de efectos de insertos correspondiente a una pista o un bus.</p> <p>Nota: <i>Las pistas MIDI no tienen esta región en la tira de canal.</i></p>
Región de control de envíos	<p>La región de control de envíos muestra los controles de direccionamiento de pistas a buses o cadenas de efectos asignables. En el caso de las cadenas de efectos asignables, la región de control de envíos también muestra un desvanecedor de entrada y un medidor.</p> <p>Nota: <i>Las pistas MIDI no tienen esta región en la tira de canal.</i></p>
Región de control de E/S	<p>La región de control de E/S permite seleccionar la entrada de grabación de una pista o bien dirigir un canal a un bus o una salida de hardware.</p>
Región de control de medidores de picos	<p>La región de control de medidores de picos muestra los medidores de picos que permiten observar los niveles instantáneos durante la reproducción y determinar el nivel más alto de la señal de audio.</p> <p>Nota: <i>Para cambiar el rango de todos los medidores de la mesa de mezclas, arrastre el control deslizante Rango del medidor en el panel de visualización (o haga clic con el botón secundario en un medidor y seleccione un rango en el menú contextual).</i></p>
Región de control de desvanecedores	<p>La región de control de desvanecedores permite controlar la ganancia de un canal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los canales de pista de audio muestran controles para modo de automatización de pistas, preparación para grabación, modo de monitor de entrada, silencio, solo, panoramización, ganancia de pista y fase. • Los canales de pista MIDI muestran controles para modo de automatización de pistas, preparación para grabación, entrada MIDI, solo, silencio, panoramización y ganancia de pista. • Los canales de bus muestran controles para modo de automatización de bus, silencio, solo, panoramización, ganancia de bus y procesamiento de efectos de desvanecedor previo/posterior. • Los canales de efectos asignables muestran controles para modo de automatización de bus, silencio, solo, panoramización y ganancia de bus. <p>Si no se muestra la región de control de medidores de picos, la región de control de desvanecedores también mostrará un medidor de picos.</p>
Etiqueta de canal	<p>La etiqueta de canal muestra el nombre de la pista o el bus. Haga doble clic en ella para editar el nombre.</p>

Capítulo 5: Grabación

- El software ACID® Music Studio™ puede grabar audio en varias pistas de audio mono o estéreo, al mismo tiempo que reproduce otras pistas MIDI y de audio ya existentes. La única limitación reside en el rendimiento del sistema y del hardware de audio de su equipo. El audio se graba en un archivo de medios en el equipo y en un evento en la escala de tiempo. La grabación se puede realizar en una pista vacía, una selección de tiempo, un evento o una combinación de selección de tiempo y evento. No es obligatorio que la salida de audio del equipo durante la grabación se grabe con el audio nuevo.

Se puede grabar también en varias pistas MIDI y mediante la grabación MIDI por pasos.

Grabación de audio

Preparativos para la grabación

Antes de realizar la grabación, deberá preparar las pistas en las que desea grabar el audio nuevo. Es preciso que seleccione también la configuración para la grabación de las pistas. Si lo desea, puede utilizar además un metrónomo o desactivar la reproducción durante la grabación.

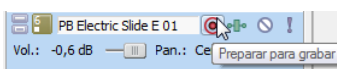
La grabación se puede realizar en una pista vacía, una selección de tiempo, un evento o una combinación de selección de tiempo y evento. También puede grabar varias tomas de un evento; de este modo, podrá mantener varias versiones de un evento que se pueden reproducir y editar.

Preparación de la pista para la grabación

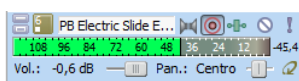
Tanto si realiza la grabación en una pista existente como en una pista vacía, un evento seleccionado o una selección de tiempo, debe preparar una pista para la grabación. Se pueden preparar varias pistas antes de la grabación.

Haga clic en el botón **Preparar para grabar** (🎙️) en la lista de pistas.

Una vez preparada la pista, se muestra un medidor de la grabación en la lista de pistas. En función del hardware que esté usando, podría aparecer también un control de fundido de ganancia de la grabación.



Primero prepare la pista.



La pista está preparada para la grabación.

Además, aparecerá uno de los dos botones de selección de dispositivos de grabación: (🔊) o (1). El botón que se muestra se basa en el **Tipo de dispositivo de audio** seleccionado en la ficha **Dispositivo de audio** del cuadro de diálogo Preferencias.

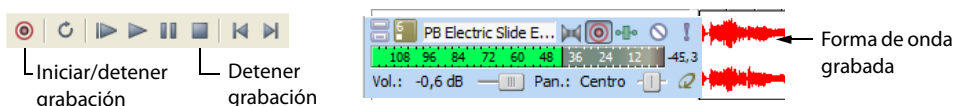
Botón	Descripción
Estéreo	Este botón se muestra si se ha seleccionado Microsoft® Sound Mapper™ como dispositivo de audio en la ficha Dispositivo de audio del cuadro de diálogo Preferencias. Este asignador de sonido permite seleccionar cómo se grabará la señal: mono o estéreo. Haga clic en este botón para ver un menú con las opciones Estéreo , Izquierda o Derecha .
Mono (izquierdo)	
Mono (derecho)	
Estéreo	Este botón se muestra si se ha seleccionado Controlador de ondas clásico de Windows® o un dispositivo ASIO como el tipo de dispositivo de audio en la ficha Dispositivo de audio del cuadro de diálogo Preferencias. Al elegir esta opción, podrá especificar el dispositivo (p. ej., tarjeta de sonido) desde el que se realizará la grabación en cualquier pista proporcionada con anterioridad a la grabación. Haga clic en este botón para ver un menú con las opciones Estéreo o Mono y un submenú con todos los dispositivos disponibles para cada opción.
Mono (izquierdo)	
Mono (derecho)	

Grabación en una pista vacía

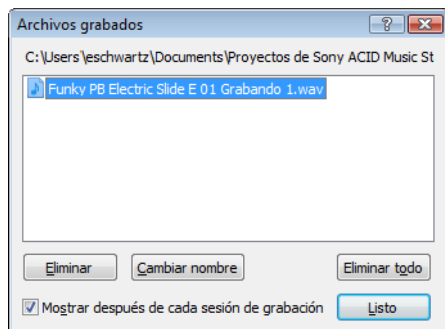
1. Seleccione una pista. O si lo prefiere, puede grabar en una pista nueva: para ello, seleccione **Pista de audio** en el menú **Insertar**.
2. Coloque el cursor en la escala de tiempo donde desee iniciar la grabación.
3. Prepare la pista; para ello, haga clic en el botón **Preparar para grabar** (🎙️) en la pista.

- Inicie la grabación haciendo clic en el botón **Grabar** (🎙️) de la barra de transporte.

Dependiendo de la selección de grabación, se crea una forma de onda a lo largo de la escala de tiempo a medida que se graba en la pista o las pistas preparadas.



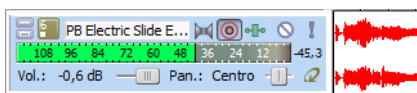
- Detenga la grabación haciendo clic en el botón **Grabar** (🎙️) otra vez o en el botón **Detener** (⏏️) de la barra de transporte.
- Se mostrará un cuadro de diálogo con el nombre y la ubicación del archivo o los archivos que acaba de crear. Haga clic en el botón **Listo** para volver al área de trabajo principal.



Elemento	Descripción
Eliminar	Elimina el archivo seleccionado.
Cambiar nombre	Cambia el nombre del archivo seleccionado.
Eliminar todo	Elimina todos los archivos del cuadro de diálogo.
Mostrar después de cada sesión de grabación	Si se marca esta casilla, el software ACID muestra este cuadro de diálogo después de cada sesión de grabación.
Listo	Regresa a la escala de tiempo.

Monitorización de los niveles de audio

Mientras realiza la grabación, se mostrará un medidor sensible en la cabecera de pista que servirá para monitorizar el nivel de señal entrante del dispositivo de grabación seleccionado. Es importante que grabe con la mayor señal posible sin que haya saturación.



Una lectura de 0 dB es el nivel máximo para una señal digital. Se producirá saturación cuando la señal de entrada sea demasiado alta para poder representarse como valor digital. El resultado es una distorsión en la grabación. Se avisará de que la señal está saturada mediante una indicación roja al final del medidor.

Haga clic con el botón secundario en los medidores y seleccione un comando del menú contextual para ajustar la visualización de los medidores.

Grabación MIDI

Puede utilizar un controlador MIDI externo (o la lista del piano o la batería entre la cabecera de pista y la escala de tiempo) para grabar MIDI en el proyecto de ACID Music Studio.

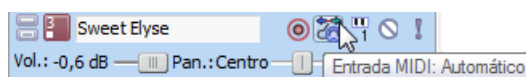
Puede realizar grabaciones en tiempo real durante la reproducción del proyecto, o bien utilizar la grabación por pasos para generar las pistas MIDI.



Sugerencia: Si utiliza la lista del piano o la batería entre la cabecera de pista y la escala de tiempo para introducir notas MIDI, tenga presente que tienen sensibilidad: si se hace clic hacia la parte derecha de un botón, se reproduce la nota con una configuración de sensibilidad superior que si se hace clic hacia la izquierda. La lista del piano o la batería estará visible en el modo de edición MIDI en escala.

Importante: Si se intentan grabar los datos del controlador MIDI en un evento existente, se sobrescribirán los datos de notas ya existentes.

Configuración de un controlador MIDI para grabar en una pista

1. Seleccione la pista MIDI en la que desee realizar la grabación, o bien presione Ctrl+Alt+Q para añadir una nueva pista MIDI vacía en el proyecto.
2. Seleccione un puerto de entrada MIDI haciendo clic en el botón **Entrada MIDI** ubicado en la cabecera de pista. Seleccione un comando en el menú:




- Entrada automática:  utiliza el direccionamiento automático de la entrada.
 - Entrada desactivada:  desactiva la entrada MIDI en la pista.
3. Seleccione un canal de entrada MIDI:
 - a. Haga clic en el botón **Entrada MIDI** en la cabecera de pista.
 - b. Seleccione **Canal MIDI** en el menú y elija el canal MIDI al que desee enviar los datos de la pista, o bien elija la opción para seleccionar todos si desea que la pista se escuche en todos los canales.
 4. Haga clic en el botón **Entrada MIDI** de la cabecera de pista y seleccione **Enviar MIDI Thru de entrada MIDI a salida MIDI** en el menú si desea reproducir las notas procedentes del controlador MIDI en el dispositivo MIDI o el sintetizador software de la pista para su monitorización.

Grabación MIDI en tiempo real

Se puede grabar MIDI en tiempo real mientras se reproduce el proyecto.

1. Conecte un controlador MIDI a su equipo. Si no dispone de ninguno, puede usar el teclado en la escala de tiempo (cuando se encuentre en el modo de edición de la escala de tiempo MIDI) o el teclado de la ventana Propiedades de sintetizador software.

Nota: No todos los plugins VSTi pueden grabar utilizando el teclado de la ventana Propiedades de sintetizador software.

2. Seleccione los botones **Preparar para grabar** () en las pistas donde desee grabar. Este proceso habilita las pistas para la grabación.
3. Seleccione un dispositivo y un canal de entrada MIDI para cada pista preparada. *Para obtener más información, consulte [Configuración de un controlador MIDI para grabar en una pista](#) en la página 33.*
4. Configure el mensaje MIDI que desee, la sensibilidad o los filtros de cuantización de las pistas preparadas.
5. Sitúe el cursor en el lugar donde desee iniciar la grabación.

- Haga clic en el botón **Grabar** (🔴) de la barra de transporte para iniciar la grabación. Los mensajes MIDI procedentes del controlador se graban a medida que se reproducen.
 - Las notas se añaden a un evento en la escala de tiempo.
 - Los ajustes del controlador MIDI (como los movimientos de las ruedas de tono y modulación) se graban como envolventes de pista.

Los controladores MIDI se graban en modo de pasador: se crean puntos envolventes al modificar la configuración de un control y la grabación continúa hasta que se detiene la reproducción. Al dejar de ajustar el control, la configuración actual del control sobrescribe los puntos envolventes existentes.

Nota: Los puntos envolventes no se reducen al grabar controladores MIDI desde un dispositivo de hardware.

- Para detener la grabación, haga clic en el botón **Grabar** (🔴) otra vez o haga clic en el botón **Detener** (⏏) de la barra de transporte.

Se habrá creado un clip nuevo para los datos MIDI grabados en cada pista preparada. Use la ficha Grupo de clips de la ventana Propiedades de pista para gestionar los clips.

Nota: Puede grabar también en selecciones de tiempo, pinchar en eventos MIDI o grabar varios clips (al grabar en una selección con la opción **Reproducir en bucle** (🔁) seleccionada) del mismo modo que graba audio.

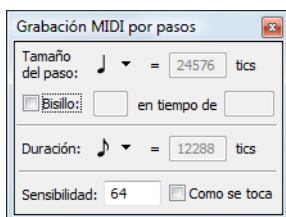
Uso de la grabación MIDI por pasos

Haga clic en el botón **Grabación MIDI por pasos** (🔴) para abrir el cuadro de diálogo Grabación MIDI por pasos, donde podrá grabar especificando el intervalo entre los mensajes MIDI. La grabación por pasos permite registrar notas con una duración muy precisa.

- Conecte un controlador MIDI a su equipo. Si no dispone de ninguno, puede usar el teclado en la escala de tiempo (cuando se encuentre en el modo de edición de la escala de tiempo MIDI) o el teclado de la ventana Propiedades de sintetizador software.

Nota: No todos los plugins VSTi pueden grabar utilizando el teclado de la ventana Propiedades de sintetizador software.

- Seleccione los botones **Preparar para grabar** (🔴) en las pistas donde desee grabar. Este proceso habilita las pistas para la grabación. Si no prepara ninguna pista para grabar, se creará una nueva pista MIDI cuando haga clic en el botón **Grabación MIDI por pasos** (🔴).
- Seleccione un dispositivo y un canal de entrada MIDI para cada pista preparada. *Para obtener más información, consulte [Configuración de un controlador MIDI para grabar en una pista](#) en la página 33.*
- Configure el mensaje MIDI que desee, la sensibilidad o los filtros de cuantización de las pistas preparadas.
- Sitúe el cursor en el lugar donde desee iniciar la grabación.
- Haga clic en el botón Grabación MIDI por pasos (🔴). Se mostrará el cuadro de diálogo Grabación MIDI por pasos.



- Utilice el cuadro de diálogo Grabación MIDI por pasos con el fin de establecer opciones para las notas MIDI grabadas.
 - Haga clic en el botón **Tamaño del paso** y seleccione el intervalo que debe haber entre los comienzos de notas. Marque la casilla **Bisillo** para establecer intervalos irregulares. Por ejemplo, para establecer un intervalo de tresillo en tiempo de 4/4, marque la casilla **Bisillo** y seleccione **3 en tiempo de 4**.
 - Haga clic en el botón **Duración** y seleccione la duración de la nota. Si selecciona una duración mayor que la del tamaño del paso, las notas se solaparán.
 - Para definir la sensibilidad de nota activada para notas grabadas, indique un valor en el cuadro **Sensibilidad**. Si desea grabar sensibilidad de nota activada desde el controlador, marque la casilla **Como se toca**.

8. Los mensajes MIDI procedentes del controlador se graban a medida que se reproducen, y se agregan notas a un evento en la escala de tiempo.

Notas:

- *Los ajustes del controlador MIDI (como los movimientos de las ruedas de tono y modulación) no se graban en el modo de grabación por pasos.*
 - *Si presiona una tecla antes de soltar la tecla que tenga presionada, se grabarán ambas notas en la misma posición de la escala de tiempo. Suelte ambas teclas para avanzar al siguiente paso.*
9. Para detener la grabación, cierre el cuadro de diálogo Grabación MIDI por pasos o haga clic en el botón Detener de la barra de transporte.

Capítulo 6: Almacenamiento y renderización de proyectos

Almacenamiento de proyectos

- A pesar de que ACID® Music Studio™ facilita las herramientas necesarias para desarrollar proyectos musicales impresionantes de una forma rápida, es posible que desee crear proyectos más elaborados a lo largo de semanas o incluso meses. Mientras esté trabajando en un proyecto, se recomienda guardarlo en el formato nativo del software, el archivo de proyecto de ACID (.acd).


Importante: Si utiliza esta versión de ACID Music Studio para guardar un proyecto creado originariamente con una versión anterior de ACID, no podrá abrirlo con las versiones anteriores del software ACID. Use el cuadro de diálogo Guardar como para guardar el proyecto con un nombre distinto tras editarlo.

Cuando termine de generar un proyecto, puede renderizarlo en varios formatos. Decida cuál será el formato final del proyecto en función de cómo vaya a transmitir el medio. Por ejemplo, se recomienda renderizar en un formato de medio para streaming si tiene previsto publicar el proyecto en Internet.

Nota: Tenga presente que los proyectos con archivos MIDI que se dirigen a los puertos MIDI externos deben dirigirse de nuevo a los sintetizadores software DLS internos para incluirlos en la mezcla renderizada.

El archivo de proyecto de ACID (.acd) es el formato de archivo predeterminado usado para guardar los proyectos nuevos y se recomienda utilizarlo también para guardar los proyectos en proceso. Existen dos tipos de archivos de proyecto de ACID.

Formato	Extensión	Descripción
Archivo de proyecto de ACID	.acd	Incluye toda la información relativa al proyecto, incluidos, entre otros datos, el diseño de la pista, la configuración de envolventes y los parámetros de los efectos. No obstante, este tipo de archivo no contiene audio real, sólo referencias a los archivos de audio.
Medios incrustados	.acd-zip	Incluye toda la información relativa al proyecto, incluidos, entre otros datos, el diseño de la pista, la configuración de envolventes y los parámetros de los efectos. Además, se incrustan en el archivo de proyecto todos los archivos de audio usados. Si guarda un proyecto en formato .acd-zip, el archivo del proyecto y todos los archivos de medios se copiarán en la carpeta de archivos temporales. Si sigue trabajando en el proyecto tras guardar el archivo .acd-zip, los cambios se guardarán en los archivos de dicha carpeta de archivos temporales.

1. Para guardar un archivo, acceda al cuadro de diálogo Guardar como mediante alguna de las opciones siguientes:
 - Haga clic en el botón **Guardar**  de la barra de herramientas.
 - En el menú **Archivo**, seleccione **Guardar**.
 - Presione Ctrl+S.
2. En la lista desplegable **Guardar en**, seleccione la unidad y la carpeta en las que se guardará el archivo.
3. Especifique un nombre para el proyecto en el cuadro **Nombre de archivo**.
4. En la lista desplegable **Tipo de archivo**, seleccione el tipo de archivo de proyecto de ACID que desee.
5. Si prefiere guardar una copia de los archivos de medios del proyecto en la misma ubicación que el archivo de proyecto, marque la casilla **Copiar todos los medios con el proyecto**. Esta casilla aparece al guardar como archivo de proyecto de ACID.
6. Haga clic en **Guardar**. El proyecto se habrá guardado.

Nota: Una vez guardado el proyecto, podrá utilizar el comando **Guardar como** del menú **Archivo** para crear una copia del proyecto con un nombre nuevo o guardarlo con un formato de archivo de proyecto de ACID distinto.

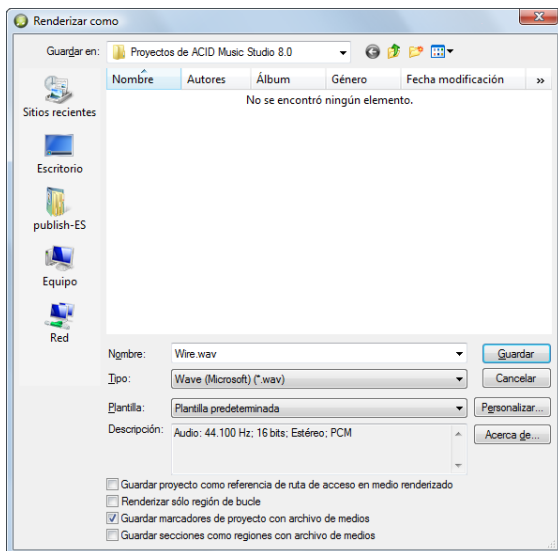
Especificación de ubicaciones para archivos de medios guardados

Puede utilizar la ficha **Carpetas** del cuadro de diálogo Preferencias para especificar la ubicación para los archivos de medios del proyecto, como los datos MIDI o los datos extraídos del CD. Una vez configuradas estas ubicaciones, el software ACID Music Studio muestra automáticamente las carpetas especificadas como predeterminadas para guardar los medios del proyecto. Para configurar las preferencias de carpetas, seleccione **Preferencias** en el menú **Archivo** y, después, haga clic en la ficha **Carpetas**.

Renderización de proyectos

La renderización se refiere al proceso de convertir el proyecto de ACID Music Studio en un archivo con el formato adecuado para un método de reproducción específico. Entre los posibles métodos de reproducción figuran aplicaciones de reproductor de medios, medios para distribución en streaming por Internet, CD-ROM y audio para CD. Al renderizar un proyecto de ACID, no se sobrescribe, elimina o modifica, así que podrá volver al proyecto original para realizar cambios y volverlo a renderizar.

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Renderizar como**. Aparecerá el cuadro de diálogo Renderizar como.



2. En la lista desplegable **Guardar en**, seleccione la unidad y la carpeta en las que se guardará el archivo.
3. Especifique un nombre nuevo para el proyecto en el cuadro **Nombre de archivo**.
4. En la lista desplegable **Tipo de archivo**, seleccione el formato de archivo que desee.
5. Si el tipo de archivo seleccionado lo admite, puede seleccionar una plantilla de codificación de la lista desplegable **Plantilla** o hacer clic en **Personalizado** para crear una nueva plantilla.
6. Marque o quite la marca de las siguientes casillas de verificación según sea necesario:
 - Marque la casilla **Guardar proyecto como referencia de ruta de acceso en medio renderizado** si desea guardar la información de la ruta de proyecto con el archivo renderizado para volver fácilmente al proyecto de origen si utiliza el archivo renderizado en otro proyecto.

Nota: Si modifica el archivo de proyecto una vez renderizado, los datos del proyecto dejarán de coincidir con los del archivo renderizado. Para editar un proyecto utilizando una referencia de ruta, el archivo de proyecto y todos los medios deben estar disponibles en el equipo.

- Marque la casilla **Renderizar sólo región de bucle** si desea guardar únicamente la porción del proyecto incluida en la región de bucle. No es preciso que la región de bucle esté activa para que funcione esta opción.
- Si el tipo de archivo seleccionado lo admite, puede marcar la casilla **Guardar marcadores de proyecto con archivo de medios** para incluir marcadores y regiones en el archivo de medios renderizado.
- Si el tipo de archivo seleccionado lo admite, puede marcar la casilla **Guardar secciones como regiones con archivo de medios** para incluir secciones en el archivo de medios renderizado. Si no es posible guardar esta información en el archivo de medios, se creará un archivo .sfl (usando el mismo nombre base que el archivo de medios).

- Si el proyecto contiene vídeo, puede marcar la casilla de verificación **Extender vídeo para llenar fotograma de salida (sin bandas negras horizontales)** para volver a dar formato a su vídeo de modo que llene el tamaño del fotograma de salida indicado en el cuadro **Descripción**. Si no se marca esta casilla, se conservará la relación de aspecto actual y se añadirán bordes negros para rellenar el área de fotograma adicional (denominada bandas negras horizontales).
 - Si el proyecto contiene vídeo y observa defectos de vídeo inaceptables en el vídeo renderizado, puede quitar la marca de la casilla **Cambio de tamaño rápido de vídeo**. La desactivación de esta opción puede corregir la aparición de defectos, pero el tiempo de renderización aumentará considerablemente.
7. Haga clic en **Guardar**. Aparecerá un cuadro de diálogo de progreso.
 8. Cuando finalice la renderización, puede seleccionar una de las siguientes opciones:
 - Haga clic en **Abrir** para iniciar el reproductor de medios asociado y reproducir el archivo recién renderizado.
 - Haga clic en **Abrir carpeta** para abrir el Explorador de Windows y mostrar la ubicación del archivo recién renderizado.
 - Haga clic en **Cerrar** para cerrar el cuadro de diálogo de progreso y regresar a la ventana de ACID.

Índice

A

- adición
 - eventos a la escala de tiempo, 17
 - medios a proyectos, 13
- ajuste de la mezcla, 23
- apertura
 - archivos de medios, 13
 - proyectos, 12
- archivos de medios
 - adición a proyectos, 13
 - descarga desde Internet, 16
 - extracción desde CD, 15
 - vista previa en el explorador, 13
- área de anclaje de ventanas, 8
- Audio, ficha de propiedades, 12
- ayuda, 4
- ayuda en línea, 4

B

- barra de herramientas, 6
- barra de marcador, 7
- barra de transporte, 8
- borrado de eventos, 19
- borrado del historial de deshacer, 25
- bucles, 22

C

- cambio de nombre de las pistas, 22
- CD, extracción de audio, 15
- Chopper, 9
- clips
 - adición a pistas, 17
 - configuración de clip activo, 17
 - creación de eventos, 17
 - propiedades, 9
 - tipos, 21
- configuración de clip activo, 17
- control deslizante de propósitos múltiples, 23
- controles de zoom, 8
- copia
 - eventos, 20
 - pistas, 23
- corte
 - eventos, 21
 - pistas, 23
- creación de eventos, 17

D

- descarga de medios desde Internet, 16
- deshacer ediciones, 24
- desplazamiento
 - eventos, 19
 - pistas, 22
- dibujo de eventos, 18
- duplicación de pistas, 22

E

- edición de eventos, 20
- eliminación
 - eventos, 19, 21
 - pistas, 23
- escala de tiempo, 7
- eventos
 - borrado, 19
 - cambio de duración, 19
 - copia, 20
 - corte, 21
 - desplazamiento, 19
 - dibujo, 18
 - edición, 20
 - eliminación, 21
 - pegado, 20
 - pintar, 17
 - selección, 20
- extracción de audio desde CD, 15
- extracción de pistas desde CD, 15

G

- grabación
 - configuración de controladores MIDI, 33
 - inicio y detención, 31
 - mediante grabación MIDI por pasos, 34
 - MIDI en tiempo real, 33
 - monitorización de la entrada, 32
 - pistas MIDI, 33
 - preparación, 31
 - preparación de pistas, 31

H

- historial de deshacer, 25

I

- instalación, 3

L

- lista de pistas, 7

M

- mesa de mezclas
 - barra de herramientas, 27
 - descripción general, 9, 26
 - panel de lista de canales, 28
 - panel de visualización, 28–29
 - tiras de canal, 29–30
 - visualización, 26
- metrónomo, 26
- MIDI
 - configuración de controladores MIDI para grabar, 33
 - grabación, 33
 - grabación en tiempo real, 33
 - grabación por pasos, 34
 - pistas, 22
- monitorización de la entrada, 32
- monitorización de la entrada de grabación, 32

O

obtención de medios desde Internet, 16
one-shots, 22

P

panoramización de pistas, 23
pegado
 eventos, 20
 pistas, 23
pintar eventos, 17, 18
pistas
 adición de clips, 17
 ajuste de la mezcla, 23
 ajuste de varias simultáneamente, 24
 cambio de nombre, 22
 copia, 23
 corte, 23
 duplicación, 22
 eliminación, 23
 panoramización, 23
 pegado, 23
 propiedades, 9
 reorganización, 22
 reproducción única (solo), 24
 silenciamiento, 24
 volumen, 23
pistas con ritmo asignado, 22
preparación de pistas para la grabación, 31
preparativos para la grabación, 31
profundidad de bit, 12
propiedades
 clips, 9
 pistas, 9
 proyectos, 11
proyectos
 adición de medios, 13
 apertura, 12
 inicio, 11
 profundidad de bit, 12
 propiedades, 11
 renderización, 38
 reproducción, 25
 velocidad de muestra, 12

R

regla de ritmo, 7
regla de tiempo, 7
rehacer ediciones, 25
renderización de proyectos, 38
reorganización de las pistas, 22
reproducción
 bucle, 26
 desde posición del cursor, 26
 proyecto completo, 25
reproducción de proyectos, 25
reproducción en bucle, 26
reproducción única de pistas (solo), 24
requisitos del sistema, 3
Resumen, ficha de propiedades, 11

S

selección de eventos, 20
silenciamiento de pistas, 24

T

tutoriales, 4
tutoriales Muéstreme cómo, 4

V

velocidad de muestra, 12
ventana de plugin de audio, 9
ventana de propiedades de clip, 9
ventana de propiedades de pista, 9
ventana de propiedades de sintetizador software, 9
ventana de vista previa de vídeo, 9
ventana del administrador de plugins, 9
ventana del explorador, 9, 13–14
ventana principal, 5
ventanas
 administrador de plugins, 9
 Chopper, 9
 Explorador, ??–14
 explorador, 9, 13–??
 mesa de mezclas, 9
 plugin de audio, 9
 principal, 5
 propiedades de clip, 9
 propiedades de pista, 9
 propiedades de sintetizador software, 9
 vista previa de vídeo, 9
vista previa de medios, 13
volumen de pistas, 23