SONAR X1 Guía del Usuario

La información de este documento está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa un compromiso por parte de Cakewalk, Inc. El software descrito en este documento se facilita bajo un acuerdo de licencia o de no divulgación. El software puede utilizarse o copiarse siguiendo sólo los términos del acuerdo. La copia de este software en cualquier medio es ilegal, exceptuando los casos previstos de forma específica en el acuerdo. Ninguna parte de este documento puede reproducirse ni transmitirse de ninguna forma ni por ningún medio, electrónico o mecánico, incluyendo las fotocopias y la grabación, para cualquier finalidad sin el consentimiento expreso por escrito de Cakewalk, Inc.

Copyright © 2011 Cakewalk, Inc. Todos los derechos reservados.

Program Copyright © 2011 Cakewalk, Inc. Todos los derechos reservados.

Cakewalk es una marca comercial registrada de Cakewalk, Inc. y el logotipo de Cakewalk es una marca comercial de Cakewalk, Inc. Otros nombres de empresas y de productos son marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

Visite Cakewalk en la World Wide Web: www.cakewalk.com.

Contenido

Prólogo	5
Acerca de este manual	5
Convenciones usadas en este manual	6
1 Instalación, registro y configuración básica	7
Instalación	8
Utilizar SONAR por primera vez10	0
Configuración de audio básica	2
Conectar el equipo 15	5
Abrir un proyecto de demostración 19	9
No puedo escuchar el proyecto de demostración 20	0
Registrar SONAR 22	2
Pasos siguientes 22	2
2 Un paseo por SONAR 24	3
Explorar SONAR	4
La barra de control 28	5
Skylight	6
La ventana Pista	7
La ventana Consola 29	9
El navegador	0
El Inspector	1

3	Primeros pasos	33
Cre	ar, reproducir y guardar proyectos Crear un nuevo proyecto Abrir archivos de proyecto Reproducir archivos de proyecto	34 34 37 38
Gra	bar audio en un proyecto	44 44 45 46
4	Solucionar problemas	47
Par	a más ayuda	50
Índi	ce	51
ACL	JERDO DE LICENCIA	53

Prólogo

SONAR Guía del Usuario está diseñado para ayudarle a conocer y utilizar SONAR. Este manual explica cómo funciona SONAR y cómo utilizarlo para crear, editar, producir e interpretar. El SONAR Guía del Usuario tiene un enfoque práctico y contiene referencias cruzadas que ayudan a encontrar la información necesaria. El manual Guía del Usuario también incluye un índice completo que puede usar para encontrar información acerca de cualquier tema específico.

Acerca de este manual

Este manual ofrece información básica acerca de cómo instalar y configurar SONAR, así como definir los ajustes iniciales y la configuración del sistema. También ofrece guías de ayuda para ayudarle a empezar.

Utilizar la ayuda en línea

SONAR también incluye documentación completa en un sistema de ayuda en línea basada en HTML. La ayuda en línea de SONAR ofrece información detallada acerca de cada función del programa, incluyendo comandos de menú, ventanas, cuadros de diálogo, combinaciones de teclas y procedimientos comunes. Puede obtener ayuda sensible al contexto en cualquier momento pulsando la tecla F1.

¿Necesita más información?

Además del *Guía del Usuario* y de la ayuda en línea, también puede encontrar más ayuda en estos lugares:

- El archivo ReadMe contiene información que no estaba disponible en el momento de imprimir este manual. En el menú Ayuda de SONAR, haga clic en View README.RTF.
- · Acceda a vídeos en http://www.cakewalk.com/CakeTV.
- · Visite los foros peer-to-peer de Cakewalk en http://forum.cakewalk.com.
- Visite la página de soporte de SONAR en http://www.cakewalk.com/Support/product.aspx/SONAR-X1.
- Para soporte técnico y atención al cliente fuera de los EE.UU., visite http://www.cakewalk.com/dealers/global.aspx para encontrar su Centro de Atención al Cliente más cercano.

Convenciones usadas en este manual

La siguiente tabla describe las convenciones de texto en este manual:

Convención	Significado
Negrita	El texto que aparece en negrita es un comando de SONAR. Por ejemplo: Haga clic en Aceptar .
Símbolo "mayor que" (Archivo > Abrir)	Un símbolo "mayor que" es un separador de elementos de menú y representa un nivel en la jerarquía de menús. Ejemplo: Archivo > Abrir significa que debe hacer clic en el menú Archivo y seleccionar el comando Abrir.
Fuente monoespaciada	Las fuentes monoespaciadas se utilizan para indicar nombres de archivo, rutas de directorio y ejemplos de códigos. Ejemplo: Localice el proyecto denominado SONAR_AudioDemo.cwb.
Signo más (+)	El signo más (+) se utiliza entre las teclas que deben pulsarse en una combinación de teclas. Ejemplo: CTRL+ A significa que debe mantener pulsada la tecla CTRL y pulsar la tecla A.

Instalación, registro y configuración básica

En este capítulo aprenderá a instalar y registrar SONAR, y también a conectar y configurar el equipo MIDI y de audio.

En este capítulo:

Instalación	8
Utilizar SONAR por primera vez	10
Configuración de audio básica	12
Conectar el equipo	15
Abrir un proyecto de demostración	19
No puedo escuchar el proyecto de demostración	20
Registrar SONAR	22
Pasos siguientes	22

Instalación

Antes de la instalación, tenga en cuenta los siguientes aspectos:

- Para instalar SONAR, debe registrarse como usuario con privilegios de administrador. Una vez instalado, los usuarios que no dispongan de privilegios de administrador también podrán utilizar el programa.
- Si ha instalado software de monitorización del sistema en el ordenador, como programas antivirus, deberá cerrarlos hasta que finalice la instalación de SONAR. También deberá cerrar todas las aplicaciones que no se visualizan en la barra de tareas de Windows.
- Antes de abrir el DVD-ROM, lea el Acuerdo de Licencia al final de este documento. Al abrir el DVD-ROM, acepta los términos del Acuerdo de Licencia.

Instalar SONAR es muy fácil. Antes de empezar, hay tres cosas que debería saber:

- Dónde debería instalar el programa en el ordenador. Si no está seguro de ello, simplemente puede aceptar la ruta predeterminada por el instalador.
- En qué parte del ordenador deberían almacenarse el contenido del instrumento, los archivos de proyectos de muestra y el contenido adicional.
- El número de serie de SONAR. El número de serie se encuentra en el adhesivo de la carátula del DVD-ROM. Si adquirió la copia mediante descarga, el número de serie estará disponible en el enlace "My Registrations" de su cuenta de cliente en Cakewalk.com, o bien se le enviará por correo electrónico.



Nota: Si prefiere no instalar los archivos de muestra o el contenido adicional, es posible que no disponga de todo el material necesario para utilizar las guías incluidas en este manual.

Para instalar SONAR

- 1. Active el ordenador.
- 2. Cierre todos los programas que se estén ejecutando.
- 3. Siga uno de los pasos siguientes:
 - Si instala desde un DVD: Introduzca el disco de instalación de SONAR en la unidad de disco. Si la reproducción automática está activada, el menú de SONAR se abrirá de forma automática y mostrará un cuadro de diálogo con varias opciones. Si la reproducción automática no está activada, puede iniciar el instalador de SONAR abriendo Mi PC (Windows XP) o Mi equipo (Windows Vista), localice la unidad de DVD-ROM del ordenador (normalmente la unidad "D") y haga doble clic en AutoRun.exe.
 - Si instala desde una descarga digital: Localice el archivo SONAR_X1_[Producer/Studio/Essential]_Setup1.exe (que está guardado en el disco duro del ordenador, y haga doble clic para empezar la instalación).
- 4. Haga clic en el botón Instalar.



Nota: Si sale de la instalación sin completarla, repita el paso 3 para reiniciar el proceso.

5. Siga las instrucciones de instalación que aparecerán en la pantalla.



Nota: Cuando SONAR haya finalizado la instalación, también se instalarán los componentes adicionales de SONAR.

Desinstalar SONAR

Al instalar SONAR, el programa de instalación ha colocado el icono Desinstalar en el menú Inicio.

Para desinstalar SONAR, haga clic en el botón Inicio y seleccione Programas > Cakewalk > SONAR X1 > Desinstalar SONAR X1 (Producer, Studio o Essential).

Utilizar SONAR por primera vez

Existen dos formas de iniciar SONAR:

- · Haga doble clic en el icono SONAR X1 del escritorio.
- Haga clic en el botón Inicio y seleccione Programas > Cakewalk > SONAR X1 > SONAR X1 (Producer, Studio o Essential).

El Perfilador de ondas

La primera vez que inicie SONAR, se ejecutará automáticamente la utilidad Perfilador de ondas. El Perfilador de ondas determina los ajustes de audio y MIDI adecuados para su dispositivo de audio. El Perfilador de ondas no cambia los ajustes de la tarjeta de sonido. El Perfilador de ondas detecta la marca y el modelo del dispositivo de audio para determinar los ajustes de MIDI y audio del dispositivo.

Cuando el Perfilador de ondas determine el tipo de tarjeta utilizada, acepte siempre los ajustes por defecto. Puede volver a ejecutar el Perfilador de ondas si instala un nuevo controlador o un dispositivo de audio seleccionando Editar > Preferencias > Audio - Ajustes del controlador en SONAR y haciendo clic en el botón Perfilador de ondas.

Configurar dispositivos MIDI en SONAR

Después de terminar de ejecutar la utilidad del Perfilador de ondas, SONAR examinará automáticamente el ordenador para buscar dispositivos instalados de entrada y salida de MIDI. En ocasiones es posible que deba indicar a SONAR los dispositivos que desea utilizar, o cambiar los dispositivos y salidas MIDI que está utilizando. Seleccione Editar > Preferencias > MIDI - Dispositivos en SONAR para configurar los dispositivos MIDI.

Figura 1. La sección de MIDI - Dispositivos



Las entradas de MIDI se encuentran en la parte superior de la ventana. Compruebe que todos los dispositivos de esta ventana están marcados. Si un dispositivo no está marcado, haga clic en el cuadro situado junto a él.

Las salidas de MIDI se encuentran en la parte inferior de la misma ventana. El dispositivo de la parte superior de la lista es la Salida 1, el siguiente es la Salida 2, etc. Seleccione un dispositivo a la vez en la ventana Salidas. Si hace clic en **Mover los dispositivos seleccionados hacia arriba** podrá cambiar el orden de los dispositivos MIDI. A continuación, marque todos los dispositivos que aparecen en la ventana para emitir.

Si activa los dispositivos de salida MIDI podrá reproducir pistas MIDI mediante un teclado externo, un módulo de sonido o el dispositivo MIDI integrado de la tarjeta de sonido. Para más información acerca de la configuración de dispositivos MIDI utilizando el cuadro de diálogo Dispositivos MIDI, consulte el tema de la Ayuda en línea "Configurar los dispositivos de entrada y salida MIDI".

Configuración de audio básica

Para que pueda escuchar sonido cuando reproduzca un proyecto en SONAR, es esencial que el dispositivo de audio esté configurado correctamente.

- 1. Realice una de las siguientes acciones para abrir SONAR:
 - · Haga doble clic en el acceso directo de SONAR en el escritorio (si aceptó crear uno durante la instalación).
 - Seleccione Inicio > Todos los programas > Cakewalk > SONAR X1.
- 2. Cuando se abre SONAR (y especialmente si es la primera vez que lo abre), aparecerán diferentes cuadros de diálogo. Por ahora, debería cerrar cualquier cuadro de diálogo que aparezca.
- 3. Vaya a Editar > Preferencias > Audio Dispositivos para seleccionar el dispositivo de entrada y salida de audio.

X

Preferences			
Audio	*	Select audio recording and	playback devices.
Devices		Check/uncheck an entry to en	able/disable the driver.
Driver Settings		Click on a friendly name to edit	it.
		Input Drivers	
Playback and Recording		Friendly Name	Driver Name
Audio Profiles		V SD-50 IN	Conexant HD Audio input
Configuration File			
Sync and Caching			
MIDI	Ε		
Devices			

Fig



Instalación, registro y configuración básica

Configuración de audio básica

 Seleccione el Controlador de entrada deseado. En función de la configuración del ordenador, puede disponer de múltiples opciones.

Por defecto, el **Controlador de entrada** es normalmente la tarjeta de sonido del ordenador o la entrada del interface de audio. Puede seleccionar el dispositivo al que conecte el micrófono, la guitarra, el teclado o cualquier otro dispositivo de entrada.

5. Seleccione el Controlador de salida deseado.

Por defecto, el **Controlador de salida** es normalmente la tarjeta de sonido del ordenador o la salida del interface de audio. Deberá seleccionar el dispositivo donde conecte los auriculares o los altavoces.

Utilizo Configuración sugerida Un ordenador portátil con tarjeta de Seleccione como Controlador de entrada y Controlador de sonido incluida salida el <nombre de la tarjeta de sonido> (MME 32 bits). Nota: Si la tarjeta de sonido dispone de múltiples salidas, seleccione el Dispositivo de reproducción etiquetado como "Altavoces" o "Auriculares" Un micrófono USB. Seleccione como Controlador de salida el <nombre de la tarjeta de sonido> (WDM / KS). Seleccione como Controlador de entrada el micrófono USB. Usuarios de Windows Vista/Windows 7: También puede consequir un buen rendimiento utilizando WASAPI. Un interface de audio que adquirí en Compruebe que ha instalado los controladores del nuevo una tienda de música. dispositivo de audio desde el disco incluido o desde el sitio web del fabricante. Seleccione como dispositivos del Controlador de entrada y del Controlador de salida el <nombre de la tarjeta de sonido> ASIO. Una tarjeta de sonido de gama alta Algunas tarjetas de sonido pueden ofrecer distintas opciones que adquirí en una tienda de de controladores. Empiece por seleccionar como dispositivos informática (Sound Blaster, etc.). del Controlador de entrada y del Controlador de salida el <nombre de la tarjeta de sonido> (WDM / KS).

Si no está seguro acerca de cuál es la mejor opción, utilice la siguiente tabla como guía.

- Vaya a Editar > Preferencias > Audio Ajustes de controlador para seleccionar los dispositivos maestros de temporización de reproducción y grabación.
- 7. En la lista Maestro de temporización de reproducción, seleccione el dispositivo de salida de audio que desea que SONAR utilice como dispositivo de salida por defecto o principal. Seleccione la salida a la que ha conectado los altavoces o auriculares.
- En la lista Maestro de temporización de grabación, seleccione la entrada de la tarjeta de sonido a la que desea conectar los dispositivos, como por ejemplo un micrófono, una guitarra, un teclado u otros dispositivos de entrada.

Preferences		x
Audio	•	Specify audio timing master devices and default audio settings.
Devices		Playback Timing Master: 1: Conexant HD Audio output
Driver Settings		Record Timing Master: 1: Conevant HD Audio input
Playback and Recording		
Audio Profiles		Audio Driver Bit Depth: 16 - 16 - 16 - 16 - 16 - 16 - 16 - 16
Configuration File		Stereo Panning Law: 0dB center, sin/cos taper, constant power 🔻
Sync and Caching		Dim Solo Gain: O -6dB O -12dB -18dB
MIDI	=	Default Settings for New Projects
Devices		Sampling Rate: 44100 👻
Instruments		Mixing Latency
Control Surfaces		
Playback and Recording		
Drum Map Manager		Burrer Size: 441 samples
File	-	Effective latency at 44kHz/stereo: 30.0 msec
Folder Locations		Wave Profiler
Audio Data		
VST Settings		
Initialization File		
Advanced		
Project		
Record		
MIDI	•	
🔘 Basic 💿 Adv.	anc	ed OK Cancel Apply Help

Figura 3. La sección de Audio - Ajustes del controlador

Para más información y ajustes recomendados para modelos específicos de tarjetas de sonido, visite el sitio de ayuda de SONAR en http://www.cakewalk.com/Support/product.aspx/SONAR-X1.

Conectar el equipo

Existen varios tipos de interfaces de audio (tarjetas de sonido). CardBus (PCI), USB/USB2 y FireWire son los más comunes. Los ordenadores portátiles pueden utilizar tarjetas de audio PCMCIA (PC Card). Muchos interfaces de audio también disponen de entradas MIDI y algunos también disponen de sintetizadores MIDI integrados. Esta sección trata de las distintas opciones de conexión de audio.

Entradas de audio analógicas y digitales

Existen dos tipos básicos de entradas de audio:

- Analógico. Las entradas analógicas permiten conectar una guitarra, un micrófono o cualquier otro instrumento, ya sea directamente al ordenador (si dispone de entradas de audio analógicas) o mediante un interface de audio. El interface de audio obtiene la señal de un micro o una guitarra y convierte la entrada analógica en digital. Las entradas analógicas son muy comunes y son estándar en prácticamente todas las tarjetas de sonido que se incluyen en la mayoría de ordenadores y ordenadores portátiles.
- Digital. Las entradas digitales permiten conectar otros dispositivos digitales, como por ejemplo salidas ópticas de un reproductor de Cd o MP3, directamente al ordenador (si dispone de entradas de audio digital) o a un interface de audio. Las entradas digitales más comunes incluyen convertidores externos analógico a digital, conocidos procesadores de guitarra como el Line 6 Pod y otras fuentes digitales.

La siguiente tabla describe los diferentes tipos de conexiones digitales y analógicas que puede encontrarse.

Cable	Тіро	Descripción
	TRS de 1/4 de pulgada	Conexión analógica balanceada
	XLR	Conexión analógica balanceada Micrófonos y equipos de audio profesional
	TS de 1/4 de pulgada	Conexión analógica no balanceada Cable de guitarra, "Hi-Z"
	Conector "Mini" de 1/8 de pulgada	Conexión analógica balanceada Auriculares y altavoces de ordenador de sobremesa
	RCA - Phono	Conexión analógica phono Giradiscos y grabadoras de casete analógicas
	SPDIF	Conexión digital estéreo
	Óptica (Lightpipe)	Conexión digital estéreo
	MIDI	Conexión MIDI

Lea detenidamente la documentación del hardware para determinar el tipo de conexión digital que tiene en su interface de audio.

Los siguientes diagramas muestran las conexiones básicas con las configuraciones más habituales. Consulte la documentación incluida con el ordenador y la tarjeta de sonido para más detalles acerca de su configuración específica.

Conectar el equipo

Conectar una guitarra eléctrica al ordenador



Conectar un micrófono al ordenador





Instalación, registro y configuración básica

Conectar un interface MIDI o un controlador al ordenador



MIDI (abreviatura de Musical Instrument Digital Interface) es la forma en que los ordenadores se comunican con los teclados y otros instrumentos electrónicos. El término "MIDI" hace referencia tanto a los tipos de cables, conexiones, instrumentos y controladores como al "lenguaje" que estos componentes utilizan para "hablar" unos con otros.

Existen dos maneras comunes de conectar un teclado MIDI o un instrumento en el ordenador:

- Cable USB. Muchos controladores y teclados MIDI disponen de conexión USB. Para conectar al ordenador utilizando USB, simplemente conecte un extremo del cable USB al jack USB del teclado MIDI o interface MIDI independiente, y conecte el otro extremo al ordenador. Asegúrese de instalar los controladores de software incluidos con el interface o teclado MIDI.
- Cable estándar MIDI Los interfaces y teclados MIDI normalmente cuentan con estos jacks, incluso si disponen de conexión USB. En primer lugar, deberá comprobar si el dispositivo de audio dispone de conexiones de entrada y salida. Si no dispone, deberá añadir un interface MIDI independiente para conectar el teclado MIDI al ordenador. Si el teclado MIDI o controlador dispone de una conexión USB, será más fácil configurarlo utilizando la conexión USB. Encontrará las instrucciones de configuración en el manual o en las instrucciones incluidas con el dispositivo MIDI.

Abrir un proyecto de demostración

Ahora que ya ha configurado la tarjeta de sonido, vamos a abrir y a escuchar el proyecto de demostración incluido con SONAR.

- Haga clic en Archivo y seleccione Abrir. Aparecerá el cuadro de diálogo Abrir que se utiliza para abrir los proyectos Cakewalk guardados en el ordenador. El cuadro de diálogo Abrir funciona como cualquier otro cuadro de diálogo de Microsoft Windows.
 - Los botones de navegación vertical de la parte izquierda permiten saltar a ubicaciones populares del disco duro del ordenador.
 - El panel buscador muestra una lista de todos los archivos de proyecto y carpetas que están disponibles en la carpeta seleccionada.
 - La lista desplegable Ir a carpeta permite moverse rápidamente por las carpetas más utilizadas de los archivos de proyecto en SONAR. En general, puede encontrar los proyectos seleccionando Archivos de proyecto.
 - Para obtener información detallada acerca de todas las opciones y funciones de este cuadro de diálogo, haga clic en **Ayuda**.

Open					×
Look in:	Cakewalk Pro	ojects	- 3 🕫	• 📰 🕈	
My Recent Documents	Audio Audio Data Cakewalk_Au Picture Cach	idioDemo e			
Desktop					
My Documents					
	4	III			Þ
My Computer	File name:			•	Open
	Files of type:	All Cakewalk		•	Cancel
My Network					Help
	Go to Folder:	Project Files (.CWP, CWB, V	WRK, MID, BUN)	•	

Figura 4. El cuadro de diálogo Abrir

 Navegue hasta la carpeta Cakewalk Content (la ubicación predeterminada es C:\Cakewalk Content\SONAR X1 [Producer, Studio o Essential]\Tutorial Projects\Audio Tutorial Project) y localice el proyecto llamado SONAR AudioDemo.cwb. Seleccione el archivo haciendo clic para seleccionarlo, y a continuación haga clic en el botón Abrir para abrir el proyecto de demostración.



Nota: Si se le solicita descomprimir el bundle, acepte las ubicaciones por defecto y haga clic en **Aceptar**.

4. Cuando se abra el proyecto, aparecerá la ventana Información de archivo. Esta ventana puede usarse para almacenar notas, comentarios, créditos y otra información útil sobre el proyecto. Por ahora, cierre la ventana Información de archivo haciendo clic en el botón

Cerrar situado en la esquina superior derecha de la ventana.

5. Haga clic en el botón **Reproducir** de la barra de control de SONAR, situado en la parte superior del interface de SONAR.



6. ¡Disfrute de la música!

Aunque sólo hemos explicado la configuración básica y estamos seguros de que ya puede reproducir archivos, con SONAR puede hacer mucho más. Para más información, consulte "Pasos siguientes" on page 22.

No puedo escuchar el proyecto de demostración

Si no puede escuchar el proyecto de demostración, posiblemente se deba a una de las tres causas siguientes. Revise los siguientes pasos para intentar solucionarlo.

Ningún medidor se mueve en SONAR o no se escucha ningún sonido

La causa más habitual es que el dispositivo de reproducción no está ajustado correctamente, y esta es la forma más habitual de solucionarlo:

- 1. Vaya a Editar > Preferencias > Audio Dispositivos.
- Compruebe que ha seleccionado el dispositivo de audio correcto en la lista Controladores de salida y haga clic en Aceptar.

Instalación, registro y configuración básica

 Compruebe que el control de Salida de cada pista de audio del proyecto de demostración está asignado al dispositivo de salida correcto.



Consejo: Primero, pruebe la opción que incluye "MME 32-bit" o "WDM/KS" en su nombre.

Los medidores se mueven en SONAR, pero no se escucha nada

- La causa más frecuente es que el volumen del dispositivo de sonido es simplemente demasiado bajo. Puede comprobar el volumen de la mayoría de los dispositivos directamente en Windows, haciendo doble clic en el icono del altavoz que aparece en la bandeja de sistema de la esquina inferior derecha de la pantalla, junto al reloj.
- Algunos dispositivos de audio disponen de un mando o deslizador hardware que controla la salida o el "volumen" del dispositivo.

El audio empieza a reproducirse pero aparece un mensaje que dice CAÍDA o AUDIO DETENIDO en un cuadro de diálogo o en la barra de control

Una caída es un síntoma del hardware de audio cuando es incapaz de pasar datos de audio demasiado rápido. Las siguientes acciones pueden aliviar este problema:

- Aumentar el tamaño del búfer o la latencia de la mezcla. Vaya a Editar > Preferencias > Audio - Ajustes del controlador e incremente el valor del deslizador Tamaño del búfer, o ajuste el tamaño del búfer del hardware en el panel ASIO.
- Cambiar el dispositivo de reproducción. La mayoría de los dispositivos son compatibles con múltiples modos de controlador. Vaya a Editar > Preferencias > Audio -Reproducción y grabación, haga clic en la lista desplegable Modo Driver y consulte si existe alguna otra opción disponible para su dispositivo o tarjeta de sonido, como por ejemplo <nombre de la tarjeta de sonido> (MME 32 bits) en vez de <nombre de la tarjeta de sonido> (WDM/KS).
- Comprobar que ninguna otra aplicación intenta utilizar el dispositivo de sonido al mismo tiempo. SONAR tendrá un mejor rendimiento si ninguna otra aplicación de software intenta utilizar el dispositivo de sonido, como por ejemplo los navegadores web, los reproductores de vídeo, los clientes de mensajería instantánea o cualquier otra aplicación de sonido.

Registrar SONAR

Recomendamos encarecidamente registrar la copia de SONAR. El registro es obligatorio para obtener soporte técnico y todas las actualizaciones de SONAR.

El registro de SONAR en línea o por teléfono es rápido y fácil, y permite acceder al soporte técnico y a las notificaciones de actualizaciones disponibles.

Para registrarse en cualquier momento, visite http://www.cakewalk.com/register, llame al 888-CAKEWALK (EE.UU.) o al +1 (617) 423-9004 (fuera de los EE.UU.) de 9 de la mañana a 8 de la tarde (zona horaria de la costa este). Si vive fuera de los EE.UU. visite la página de nuestros distribuidores en

http://www.cakewalk.com/Dealers/global.aspx para obtener información de contacto para su distribuidor local. Asegúrese de que dispone del número de serie del producto (en la carátula del DVD) y de una dirección de correo electrónica válida cuando se registre.

Pasos siguientes

- Consulte "Un paseo por SONAR" on page 23.
- Tómese un tiempo para revisar las guías de este manual, así como los documentos de ayuda de SONAR disponibles. Puede conseguirlos seleccionando Temas de ayuda en el menú Ayuda.
- · Consulte los vídeos de SONAR en nuestro sitio web, http://www.cakewalk.com/CakeTV.
- Consulte los artículos de la base de consulta de SONAR en nuestro sitio web, en http://www.cakewalk.com/Support/product.aspx/SONAR-X1.

Un paseo por SONAR

En este capítulo descubriremos los conceptos básicos para empezar a trabajar con SONAR. Compruebe que ha completado todas las instrucciones del capítulo "Instalación, registro y configuración básica".

Para una información más detallada acerca de las características específicas de SONAR, consulte la Ayuda en línea.

En este capítulo:

Explorar SONAR	24
La barra de control	25
Skylight	26
La ventana Pista	27
La ventana Consola	29
El navegador	30
El Inspector	31

Explorar SONAR

El *proyecto* es el centro de su trabajo en SONAR. Un proyecto puede incluir diferentes elementos como audio, MIDI, vídeo, etc. Todos estos elementos se organizan en *pistas*, *clips* y *eventos* en un proyecto.

Las *Pistas* se utilizan para almacenar el sonido o la música producida por la voz o por cada uno de los instrumentos en un proyecto. Por ejemplo, una canción que se organice en cuatro instrumentos y un cantante, puede tener cinco pistas: una para cada instrumento y una para las voces. Cada proyecto puede tener un número ilimitado de pistas (SONAR X1 Essential es compatible con un número ilimitado de pistas MIDI y con hasta 64 pistas de audio). Cada pista puede constar de uno o más clips.

Los *Clips* son las piezas de sonido y música de que están formadas las pistas. Un clip puede contener un solo de trompeta, una pausa de percusión, un riff de guitarra o bajo, una voz superpuesta o un efecto de sonido como por ejemplo una bocina o un timbre de teléfono. Una pista puede contener un solo clip o docenas de clips diferentes.

El término *Eventos* se utiliza para describir los datos MIDI de las pistas MIDI o de los datos de automatización.

Cada proyecto tiene un tiempo actual, conocido como *Tiempo actual*, para controlar dónde se encuentra en el proyecto. El Tiempo actual aparece en forma de línea vertical en la ventana Pista, y se visualiza tanto en la *Regla de tiempo* como en la *Pantalla Tiempo*.



A. Pistas B. Tiempo actual C. Clips D. Eventos

Un paseo por SONAR

Explorar SONAR

La barra de control

La mayoría del tiempo en SONAR se dedica a grabar y escuchar el proyecto a medida que se desarrolla. La barra de control contiene las herramientas más importantes y otras piezas de información que necesitará para grabar, editar y reproducir el proyecto.

La barra de control consta de varios módulos, cada uno con varios controles relacionados. Puede redistribuir y mostrar/ocultar cada módulo individual, lo que permite mostrar sólo las funciones que utiliza con más frecuencia. Por defecto, la barra de control está anclada en la parte superior de la pantalla de SONAR, pero también puede desanclarla o anclarla en la parte inferior.

Para mostrar/ocultar la barra de control, pulse C.

Figura 5. Barra de control.



La barra de control contiene los siguientes módulos:

- Módulo de herramientas. Le permite seleccionar una herramienta global y una resolución de dibujo.
- Módulo de atracción. Le permite configurar los ajustes de Atraer a la cuadrícula.
- Módulo de transporte. Incluye controles estándar para grabar, volver a cero, rebobinar, detener, reproducir y avance rápido.
- Módulo de loop. Le permite configurar los ajustes de loop.
- Módulo de mezcla. Le permite configurar los ajustes Enmudecer, Individualizar, Preparar para grabar, omitir efectos y reproducción/grabación de automatización.
- Módulo ACT. Le permite configurar la interacción de las superficies de control con los plug-ins de efecto y de sintetizadores tipo software.
- Módulo de grupo de pantallas. Le permite guardar y recuperar los preajustes del grupo de pantallas (distribuciones de ventana).
- Módulo de interpretación. Le permite controlar la actividad de la CPU, del disco y de la memoria.
- · Módulo de pinchado. Le permite configurar los ajustes de grabación de pinchado.
- Módulo de selección. Le permite configurar los ajustes de selección.
- · Módulo marcadores. Le permite navegar por marcadores.

Un paseo por SONAR

- Módulo Inspector de eventos. Le permite modificar los clips y los eventos seleccionados.
- Módulo de sincronización. Le permite configurar los ajustes de sincronización.

Para más información acerca de cada módulo, consulte el tema de la Ayuda en línea Control Bar overview.

Skylight

Skylight presenta una nueva área de trabajo y presenta un nuevo nivel de simplicidad ofreciendo un interface inteligente que mejora el actual diseño de una sola ventana y la distribución confusa. Puede ocultar, anclar, plegar o expandir al instante cualquier ventana de SONAR.



A. Barra de control B. Panel Inspector C. Panel Pista D. Panel Clips E. Panel Miniaturas de vídeo F. Explorador G. Multidock

Los componentes principales del interface Skylight son los siguientes:

- Ventana Pista. Gestionar pistas y arreglar clips y eventos en sus proyectos.
- Inspector. Visualice toda la información vital de las pistas y los clips en una única ubicación lógica y con acceso rápido.
- Barra de control. Acceda a las funciones principales de forma rápida y clara con la barra de control modular. Las herramientas de edición son globales y están centralizadas en una única ubicación.
- MultiDock. Ancle y acceda instantáneamente a un gran número de ventanas de SONAR en un área combinada.
- Navegador. Organice todo el contenido en una ubicación fácil de gestionar con la función arrastrar y soltar. Un rack de síntesis simplificado facilita el trabajo con más modelos de instrumentos virtuales en sus proyectos.

La ventana Pista

La ventana Pista es la ventana principal que se utiliza para crear, visualizar y trabajar con un proyecto. Cuando abre un archivo de proyecto, SONAR muestra la ventana Pista del proyecto. Cuando cierra la ventana Pista de un proyecto, SONAR cierra el archivo. Para cambiar a la ventana Pista, seleccione la ventana **Ventanas > Pista** o pulse ALT+1.



A. Panel Pista B. Panel Clips C. Panel Miniaturas de vídeo D. Panel Navegador

Un paseo por SONAR

La ventana Pista

La ventana Pista se divide en varias secciones:

- · La barra de menú (en la parte superior)
- · El panel Pista
- · El panel Clips
- · El panel Bus
- El panel Navegador
- El panel Miniaturas de vídeo

Todos los controles de la pista actual se encuentran en el **Inspector**, que es una versión ampliada de los controles de pista actual situados en la parte izquierda de la ventana Pista. Puede ocultar o mostrar el Inspector pulsando I en el teclado.

El panel de **Clips** muestra los clips del proyecto en una línea de tiempo horizontal conocida como *regla de tiempo*, que le ayudará a visualizar la organización de su proyecto. Los clips contienen marcas que indican su contenido. El panel de **Clips** le permite seleccionar, mover, cortar y copiar clips de una posición a otra, a fin de cambiar los arreglos de música y sonido de su proyecto.

El panel Bus muestra los buses del proyecto.

El panel **Navegador** visualiza una gran parte del proyecto de manera que puede tener una visión general de la canción. El panel de **Navegador** visualiza todas las pistas del proyecto.

En la parte superior de la ventana Pista, se ubica el panel **Miniaturas de vídeo**, que muestra los fotogramas individuales de un clip de vídeo importado. El intervalo de tiempo entre los fotogramas visualizados se determina por el nivel de zoom que seleccione. Si la ampliación es suficiente, visualizará cada uno de los fotogramas del vídeo.

La ventana Consola

Desde la **ventana Consola** puede combinar los sonidos en las diferentes pistas para crear la mezcla final de la canción o del proyecto. Utilice la ventana Consola para ajustar los niveles de sonido de las diferentes pistas en su proyecto, cambiar la panoramización de estéreo, y aplicar efectos a tiempo real en una pista individual, combinaciones de pistas, o la mezcla final.

Para cambiar a la ventana Consola, seleccione Ventanas > Consola o pulse ALT+2.



A. Menú de la ventana Consola B. ProChannel (sólo en Producer) C. Barras separadoras del panel D. Bandas de canal de la pista E. Bandas de canal de bus F. Bandas de canal principal

La ventana Consola contiene los siguientes elementos principales:

- **Menú.** Utilice el menú para configurar las bandas de canal. Puede filtrar la pantalla de tipos y módulos específicos de bandas de canal dentro de las bandas de canal.
- Paneles de Pista, Bus y Salidas principales. La ventana Consola consta de tres paneles separados: el panel situado más a la izquierda contiene bandas de canal de pista, el panel central contiene las bandas de canal de bus, y el panel de la derecha contiene las bandas de canal principales. Puede arrastrar las barras separadoras del panel para redimensionar los paneles.
- Bandas de canal. Cada pista, bus y salida principal del proyecto está representada con su propia banda de canal vertical. Utilice los controles de las bandas de canal para mezclar y procesar pistas, buses y salidas principales.
- Módulos. Los controles de las bandas de canal se agrupan en módulos que pueden mostrarse u ocultarse.

El navegador

El Navegador le permite encontrar e importar varios tipos de contenido en sus proyectos, incluyendo los archivos de audio y MIDI, las plantillas de pista y de proyecto, los iconos de pista, los preajustes FX Chain, los plug-ins de efecto y los instrumentos. Puede arrastrar el contenido y los plug-ins directamente a las pistas.

Para cambiar al Navegador, seleccione Ventanas > Navegador o pulse B.





Navegador de soportes

Navegador de plug-in

Navegador de rack de síntesis

El navegador

El Inspector

Al trabajar en un proyecto, con frecuencia necesitará acceder a los parámetros de pista y clip, y a los controles de mezcla. El Inspector de pistas y el Inspector de propiedades representan un acceso fácil a los ajustes más importantes de la(s) pista(s) o el(los) clip(s) seleccionado(s).

Para cambiar al Inspector, seleccione Ventanas > Inspector o pulse I.



A. Mostrar/ocultar el Inspector de propiedades del clip
 B. Mostrar/ocultar el Inspector de propiedades de pista
 C. Mostrar/ocultar ProChannel (sólo en Producer)
 D. Mostrar el área del Inspector de propiedades
 E. Mostrar el área de los Inspectores de pista

Un paseo por SONAR

El Inspector

Primeros pasos

En este capítulo:

Crear, reproducir y guardar proyectos	34
Crear un nuevo proyecto	34
Abrir archivos de proyecto	37
Reproducir archivos de proyecto	38
Grabar audio en un proyecto	14
Añadir una pista de audio 4	14
Prepararse para grabar	15
Grabar la interpretación	16

Crear, reproducir y guardar proyectos

Entender y gestionar archivos de proyecto es esencial para su flujo de trabajo en SONAR. En esta guía, trataremos los aspectos básicos de cómo empezar con archivos de proyecto y algunas de las operaciones que pueden realizarse con ellos. Siempre que escribe o graba música en SONAR, lo está escribiendo para guardarlo en un proyecto. Un proyecto puede contener varios elementos, incluyendo:

- · Pistas de audio
- Pistas MIDI
- · Pistas del instrumento
- Efectos de audio DirectX y VST
- · Ajustes del proyecto como, por ejemplo, cambios de tempo, tono y medidor
- Letras

Crear un nuevo proyecto

Existen diferentes maneras de empezar un proyecto en SONAR. Al abrir SONAR, el cuadro de diálogo **Comienzo rápido** le dará la bienvenida. Vamos a fijarnos en las opciones disponibles en este cuadro de diálogo.



Primeros pasos

Abrir un proyecto. Utilice este botón para abrir un cuadro de diálogo Abrir archivo estándar, que permite seleccionar el proyecto que desea abrir.

Abrir un proyecto reciente. Haga clic en la lista desplegable para mostrar los proyectos más recientes que se han abierto en SONAR. Seleccione el proyecto deseado en la lista y haga clic en el botón de la izquierda de la lista para abrir el proyecto.

Crear un nuevo provecto. Haga clic en este botón para abrir el cuadro de diálogo Nuevo archivo de proyecto, que permite crear un nuevo proyecto basado en cualquier plantilla disponible.

Vídeos en línea y mucho más. Haga clic en este enlace para mirar nuestros vídeos tutoriales en línea. Para acceder a este contenido es necesaria una conexión a Internet activa.

Primeros pasos. Haga clic en este botón para abrir la ayuda en línea de SONAR.

Mostrar este consejo al iniciar. Desmarque esta casilla de verificación si no desea que aparezca el cuadro de diálogo Comienzo rápido la próxima vez que inicie SONAR.

Cerrar. Utilice este botón para cerrar el cuadro de diálogo Comienzo rápido.

Para esta guía, deseamos crear un nuevo proyecto.

Haga clic en el botón Crear un nuevo proyecto



Consejo: También puede realizar esta misma operación haciendo clic en Archivo > Nuevo en el menú principal.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo archivo de proyecto**. Cuando desee crear un nuevo proyecto, aparecerá este cuadro de diálogo.

Exploraremos algunas de las tareas que puede realizar en esta ventana.

New Project	File	×
<u>N</u> ame:	Tutorial 1	ОК
Location:	C:\Cakewalk Projects\Tutorial 1	 Cancel
Audio Path:	C:\Cakewalk Projects\Tutorial 1\Audio	 Help
	Store Project Audio in its own Folder.	
<u>T</u> emplate:	Play List set Normal	



Nota: La lista de plantillas de proyecto disponibles mostrada puede variar según la versión de SONAR (Producer, Studio o Essential).

Nombre. Escriba el nombre del proyecto en la casilla Nombre. Para este proyecto, el proyecto recibirá el nombre de Guía 1.

Ubicación. Utilice la casilla Ubicación para especificar donde se guardará el proyecto. Haga

clic en el botón **Examinar** para buscar en una ubicación específica. Para esta guía, utilice la que está determinada por defecto, como se muestra en la figura anterior.

Ruta de audio. Utilice la casilla Ruta de audio para especificar donde desea guardar las

grabaciones de audio del proyecto. Haga clic en el botón **Examinar** para buscar en una ubicación específica.

Guardar el audio del proyecto en su propia carpeta. Seleccione esta casilla de verificación si desea almacenar los archivos de audio del proyecto en una carpeta separada. Es recomendable seleccionar esta opción.

Plantilla. Esta lista muestra todas las plantillas previamente creadas incluidas en SONAR. Dicha lista también incluirá cualquier plantilla personalizada que cree. Su lista **Plantilla** puede ser diferente de la figura anterior. Para esta guía, seleccione la plantilla cuyo nombre es **Normal**.

Primeros pasos

Aceptar. Haga clic en Aceptar para crear un nuevo proyecto basado en los ajustes especificados.

Cancelar. Haga clic en Cancelar para cerrar el cuadro de diálogo Nuevo archivo de proyecto.

Ayuda. Haga clic en Ayuda para abrir el tópico de la ayuda en línea para el cuadro de diálogo Nuevo archivo de proyecto.

Haga clic en Aceptar para avanzar con esta guía.

¡Enhorabuena, acaba de crear un nuevo proyecto en SONAR!

Abrir archivos de proyecto

A continuación, trataremos la forma de abrir archivos de proyecto existentes. Puede realizarse de dos formas diferentes en SONAR:

- Haga clic en el botón Abrir un proyecto en el cuadro de diálogo Comienzo rápido que aparece en primer lugar al iniciar SONAR.
- Seleccione Archivo > Abrir en la barra de menú situada en la parte superior de la pantalla de SONAR.

Continuemos y probemos uno de los dos métodos anteriores. Cualquiera de ellos le llevará al cuadro de diálogo **Abrir** como se muestra en la siguiente figura. El cuadro de diálogo **Abrir** funciona como cualquier otro cuadro de diálogo buscador de Microsoft Windows.

Open					×
Look in:	Cakewalk Pro	jects	- 3 🕯	• 📂 🛄 •	
My Recent Documents	Audio	dioDemo			
Desktop					
My Documents					
	4	III			Þ
My Computer	File name:			-	Open
S	Files of type:	All Cakewalk		•	Cancel
My Network					Help
	Go to Folder:	Project Files (.CWP,.CWB	.WRK,.MID,.BUN) 🔻	

- Los botones de navegación vertical permiten saltar a ubicaciones populares del disco duro del ordenador.
- El panel buscador muestra una lista de todos los archivos de proyecto y carpetas que están disponibles en la carpeta seleccionada.
- La lista desplegable lr a la carpeta permite moverse rápidamente en las carpetas más utilizadas para los archivos de proyecto en SONAR. En general, puede encontrar los proyectos seleccionando Archivos de proyecto.
- Para obtener información detallada acerca de todas las opciones y funciones de este cuadro de diálogo, haga clic en **Ayuda**.

Para esta guía abriremos uno de los archivos de proyecto de muestra incluidos en SONAR.

Navegue hasta la carpeta Cakewalk Content (la ubicación predeterminada es C:\Cakewalk Content\SONAR X1 [Producer, Studio o Essential]\Tutorial Projects\Audio Tutorial Project) y localice el proyecto llamado SONAR_AudioDemo.cwb.

Puede cargar archivos de proyecto en SONAR de dos maneras diferentes:

- · Haga clic en un archivo para seleccionarlo y, a continuación, haga clic en Abrir.
- Desde el panel buscador, haga doble clic en el archivo.



Nota: Si se le solicita descomprimir el bundle, acepte las ubicaciones por defecto y haga clic en **Aceptar**.

Utilicemos ahora uno de estos métodos para abrir el archivo de proyecto SONAR_AudioDemo.cwb. Cuando se abra el proyecto, aparecerá la ventana Información de archivo. Esta ventana puede usarse para almacenar notas, comentarios, créditos y otra información útil sobre el proyecto. Por ahora, cierre la ventana Información de archivo haciendo clic en el botón **Cerrar** situado en la esquina superior derecha de la ventana.

Reproducir archivos de proyecto

En esta sección, configuraremos el proyecto llamado SONAR_AudioDemo.cwb para reproducirlo en SONAR. Si todavía no ha abierto el proyecto siguiendo los pasos descritos en la anterior sección *Abrir archivos de proyecto*, hágalo antes de continuar.

Configurar el dispositivo de sonido

Antes de continuar, debemos comprobar que el dispositivo de audio está configurado correctamente. Si no lo ha hecho, consulte las instrucciones acerca de cómo configurar su dispositivo de audio en la sección "Configuración de audio básica" en la página 12.

Primeros pasos

Ajustar las salidas de pistas

El siguiente paso importante es indicar a SONAR en qué salida del dispositivo de sonido desea que se reproduzcan las pistas de audio. En algunos casos, es deseable que las pistas se reproduzcan en diferentes salidas (como si estuviera utilizando un procesamiento de hardware externo para efectos). En este caso, deseará ajustar todas las pistas de audio en la misma salida.

Empecemos con la pista de bajo. Localice en el proyecto la pista con el nombre **Bajo**. Observemos con atención varios controles de la pista. Si los controles de pista no son visibles, deberá ampliar la pista para visualizarlos todos.

Ampliar una pista para visualizar todos los controles

- 1. Sitúe el cursor en el borde inferior de la pista.
- 2. Haga clic y arrastre hacia abajo hasta que se muestren todos los controles de pista.



Consejo: También puede hacer doble clic en un espacio vacío de la banda de pista para maximizarla/restaurarla.

Control	Descripción
М	El botón Enmudecer se utiliza para silenciar una pista durante la reproducción. Las pistas que estén enmudecidas no se escucharán.
s	El botón Individualizar se utiliza para silenciar todas las pistas excepto la individualizada. Puede ser muy útil para aislar una interpretación o grabación en particular con el fin de monitorizarla o realizar mezclas. SONAR permite individualizar múltiples pistas simultáneamente.
•	Éste es el botón Estructurar o Activar grabación , que debe estar activado en cualquier pista en la que desee grabar. Para más detalles, consulte la <i>Guía 3 – Grabar voces e instrumentos musicales.</i>

Control	Descripción
•)))	El botón Entrar eco o Monitor de entrada , cuando está activado, permite escuchar la entrada de la pista directamente a través de su salida. Para más detalles, consulte la <i>Guía 3 – Grabar voces e instrumentos musicales</i> .
W	El botón Escribir automatización , cuando está activado, permite grabar cambios en los parámetros de pista ajustables durante la reproducción. Para más detalles, consulte la <i>Guía 7 – Mezclar y añadir efectos</i> .
*	El botón Congelar se utiliza para convertir temporalmente una pista de instrumento o sintetizador a una pista de audio para conservar la potencia de la CPU.

Localice **Salida** en la lista desplegable y haga clic en la pequeña flecha para mostrar todas las salidas disponibles. Seleccione la salida a la que ha conectado los altavoces o auriculares. Si no localiza la lista desplegable de **Salida**, asegúrese de que ha ampliado totalmente la pista arrastrándola hacia abajo.



Nota: Sus opciones serán diferentes de la imagen anterior. Seleccione la salida que corresponde a su tarjeta de sonido o dispositivo de audio.

A continuación, deseará repetir el procedimiento anterior para todas las pistas del proyecto.



Consejo: Si desea cambiar múltiples salidas simultáneamente, también puede realizarlo haciendo clic en **Editar > Seleccionar > Todo**, y luego manteniendo pulsada la tecla CTRL mientras cambia el ajuste Salida de las pistas.

Primeros pasos

Interpretar el proyecto

Ahora que todas las salidas de las pistas están ajustadas al dispositivo adecuado, el siguiente paso corresponde a reproducir el proyecto de manera que pueda oírse y que los sonidos se reproduzcan correctamente.

La barra de control se encuentra en la parte superior de la ventana de SONAR.



La barra de control contiene muchas funciones útiles relacionadas con los proyectos de

SONAR. Por ahora, basta con hacer clic en el botón **Reproducir** bara escuchar el proyecto.

Experimente con los botones **Enmudecer** Me e **Individualizar** de cada pista. Si individualiza múltiples pistas, escuchará todas las pistas individualizadas. Si enmudece algunas pistas, éstas no se escucharán.



Consejo: Puede utilizar la barra espaciadora del teclado para iniciar y detener la reproducción en SONAR.

Cuando haya terminado de escuchar, haga clic en el botón Detener

Guardar archivos de proyecto

SONAR ofrece muchas opciones para guardar el trabajo. Para conocer estas opciones, haga clic en el menú **Archivo** y seleccione **Guardar como**. Se abrirá el cuadro de diálogo **Guardar como**. Antes de llevar a cabo cualquier acción en esta ventana, primero debe seleccionar **Archivos de proyecto** en la lista **Ir a carpeta**. Incluso si ya indica **Archivos de proyecto**, haga clic de todas formas.

Primeros pasos

Save As							×
Save <u>i</u> n:	🗀 Tutorials			• (3 🦻	ت 🦻	•
My Recent Documents	Audio 2-Part Inventio Downtown Latin Magic MixingTutorial	on #13 in A mino					
Desktop	SONAR Audio SONAR_Audio TUTORIAL1 TUTORIAL4 TUTORIAL5 TUTORIAL8	and MIDI DEMO2 Demo1					
My Computer	File name:					•	Save
	Save as type:	Normal				•	Cancel
My Network							Help
(<u>G</u> o to Folder:	Project Files (.)	CWP, CWB, WR	K, MID	"BUN)	•	
	Copy all audio	with project	C Lreate one	nie pe	clip		
	Project Path:	:\Cakewalk\S0	NAR 8.5 Produc	cer\Sa	nple Cor	ntent 🛄]
	<u>A</u> udio Path:	walk\SONAR	3.5 Producer\Sar	mple C	ontent\A	udio 🛄]

Observará que el aspecto de esta ventana es muy similar al cuadro de diálogo **Abrir** explicado anteriormente en esta guía. El cuadro de diálogo **Guardar como** busca los archivos de la misma forma que lo hace Windows. Si desea leer puntos más detallados y obtener una información más extensa acerca de cómo usar esta ventana, haga clic en el botón **Ayuda**. Para este ejercicio, tendremos en cuenta los diferentes tipos de archivos de proyecto que puede guardar en SONAR.

Observe la lista desplegable con la etiqueta **Guardar como tipo**. Haga clic en la flecha **Guardar como tipo** para ver los formatos de archivos compatibles. Observemos ahora los diferentes tipos de archivo:

- Normal. Es la primera opción de la lista y el formato más común utilizado para guardar archivos de proyecto. Si lo selecciona, se creará un archivo de proyecto de Cakewalk con la extensión .cwp. Es importante recordar que los archivos de proyecto de Cakewalk realmente <u>no</u> almacenan datos de audio, sino archivos de audio de referencia de donde se guardan en el disco duro del ordenador.
- Plantilla. Los archivos de plantilla se utilizan como punto de inicio para nuevos proyectos. Las plantillas pueden almacenar información de distribución acerca del proyecto como, por ejemplo, cuántas pistas de audio y MIDI se utilizan y a qué puertos de salida están asignadas. Puede encontrar información detallada acerca de cómo usar las plantillas en el tema *Plantillas* de la ayuda en línea de SONAR.

Primeros pasos

- Cakewalk Bundle. Este formato se utiliza normalmente al transferir proyectos a otros usuarios o a otros ordenadores. Los archivos Cakewalk Bundle utilizan la extensión de archivo .cwb y son similares a los archivos de proyecto de Cakewalk. La principal diferencia es que los archivos Cakewalk Bundle contienen todos los datos de audio del proyecto. Los archivos Cakewalk Bundle tienen un tamaño mucho mayor que los archivos de proyecto de Cakewalk normales, puesto que contienen todos los datos de audio de un proyecto, con lo cual es aconsejable evitar utilizar este formato excepto cuando necesite mover un proyecto entre ordenadores. Al abrir un archivo Cakewalk Bundle, SONAR "descomprimirá" los datos de archivo incrustados y los guardará en una nueva carpeta de audio en el ordenador.
- MIDI. Esta opción permite guardar un archivo MIDI estándar del proyecto. Los archivos MIDI no contienen audio incrustado ni referencias a archivos de audio externos, de manera que los datos de audio de un proyecto se omitirán al guardar un archivo MIDI. Los archivos MIDI pueden ser Format 0 o Format 1. Format 0 combina todos los eventos MIDI en una única pista. Es compatible con una gran cantidad de secuenciadores y teclados antiguos. Los archivos MIDI Format 1 pueden almacenar hasta 256 pistas, y son la mejor opción si desea utilizar un archivo MIDI con una aplicación de otro secuenciador basado en ordenador. Aunque no es muy habitual, SONAR también permite guardar en formato RIFF MIDI. Aunque esté seguro de que el sistema de reproducción requiere un archivo RIFF MIDI, debería utilizar el formato MIDI.

En la mayoría de los casos, la mejor opción para guardar los archivos es **Normal**. Para guardar este proyecto, haga lo siguiente:

- En la lista Ir a la carpeta, seleccione Archivos de proyecto. Aunque Archivos de proyecto ya esté seleccionado, selecciónelo de nuevo para proceder mejor.
- 2. En la lista Guardar como tipo, seleccione Normal.
- 3. Escriba un nombre en la casilla Nombre de archivo .
- 4. Haga clic en Guardar para guardar el proyecto.

Con esto se completa la guía.

Grabar audio en un proyecto

Uno de los aspectos más importantes para crear música en SONAR es la grabación digital. Éste es el proceso de captar el sonido de un micrófono o de un instrumento y grabarlo en una pista de audio. Una vez completado este paso, puede editar y mezclar la canción para prepararla para compartirla con todo mundo.

Esta guía explica los pasos necesarios y ofrece una descripción de cómo conseguir las mejores grabaciones de audio posibles.

Añadir una pista de audio

En la Guía 1, ha aprendido cómo abrir plantillas de proyecto. Abra un proyecto en blanco para esta guía:

- 1. En el menú Archivo, haga clic en Nuevo.
- 2. Seleccione la plantilla En blanco (sin pistas ni buses) y haga clic en Aceptar.

Se creará un nuevo proyecto en blanco.

Con el proyecto en blanco abierto, podrá insertar nuevas pistas a medida que las necesite. Para grabar un audio digital, necesitará una nueva pista de audio. Siga los pasos para insertar una:

- 1. Realice una de las operaciones siguientes:
 - Haga clic en Insertar y, a continuación, haga clic en Pista de audio.
 - Haga clic con el botón derecho en el panel Pistas y seleccione Insertar pista de audio en el menú emergente.

Se añadirá una pista de audio nueva en el proyecto.

 En la nueva pista de audio, amplíe la pista para mostrar todos sus controles (para más información, consulte "Ampliar una pista para visualizar todos los controles" en la página 39).

Se muestran los controles de la pista.

- Haga clic en el menú desplegable Entradas para seleccionar la entrada de la pista. Se visualizarán las entradas disponibles para la pista.
- 4. Seleccione el jack físico al que está conectado el instrumento. Si sabe, por ejemplo, que la guitarra está conectada a la entrada 1, haga clic en el control Entrada y seleccione la primera opción. Algunos interfaces de audio hacen referencia a sus entradas estéreo

Primeros pasos

como pares, como 1/2, 3/4 ó 5/6. Por norma general, los canales izquierdos se representan con números pares, y los canales derechos con números impares.



Nota: La mayoría de micrófonos y guitarras son mono, de forma que puede seleccionar el canal izquierdo o derecho como corresponda.

- Haga clic en el menú desplegable Salida para seleccionar la salida de la pista. Se visualizarán las salidas disponibles para la pista.
- 6. Seleccione el puerto de salida al que desea que se reproduzca la pista de audio durante la reproducción. De esta forma se direcciona el audio a los altavoces. Habitualmente seleccionará 1 y 2, puesto que son las salidas a las que se conectan con más frecuencia los altavoces o los monitores de audio.
- Haga clic en el botón Activar grabación de la pista



Nota: SONAR sólo permite grabar en pistas en las que se haya activado la grabación. Es un requisito necesario, ya que el SONAR permite la grabación multipistas. Informa a SONAR de en qué pista desea grabar el material nuevo. De lo contrario, cada pista debería grabarse durante cada toma.

8. Haga clic en el botón Introducir Eco si si desea oír la entrada durante la grabación. Muchas tarjetas de sonido e interfaces de audio tienen una opción para realizarlo automáticamente en el nivel de hardware. Si ya puede oír la señal de entrada, simplemente pase a la siguiente sección.

Prepararse para grabar

En este punto, debemos comprobar los niveles de entrada para asegurarnos de que son suficientes y no se distorsionan.

Interprete como si estuviera grabando y observe el medidor de la respuesta de la pista a los sonidos que produce.

Si el medidor no se aproxima nunca al máximo, aumente el nivel de entrada. Si, ocasionalmente, el medidor alcanza el máximo, disminuya el nivel de entrada.

Los niveles de entrada habitualmente se ajustan con un mando situado junto al jack de entrada en la tarjeta de sonido, pero este tipo de funciones pueden variar ligeramente según el dispositivo. Por lo tanto, si no ha grabado nunca un instrumento o micrófono con la tarjeta de sonido, es aconsejable leer cómo hacerlo en el manual del dispositivo.

Figura 11. El medidor de grabación muestra el nivel de entrada

La entrada puede ser demasiado baja

-6 -12 -18 -24 -30 -36 -42 -48 -54



La entrada es demasiado alta

Grabar la interpretación

Ahora que todo está configurado, ¡grabemos!

- 1. Ir a Editar > Preferencias > Proyecto Metrónomo para configurar el metrónomo.
- 2. Ajuste el metrónomo para una claqueta de 2 compases.
 - Haga clic en Utilizar el metrónomo de audio, marque la casilla de verificación Grabación y ajuste Grabar claqueta a 2 compases. Para más información sobre cada opción del metrónomo, haga clic en Ayuda.
- Asegúrese de que la grabación está activada en la pista haciendo clic en el botón Activar grabación de la pista. El botón Activar grabación en la pista debería estar iluminado de

color rojo:

- 4. En Transportar, haga clic en Grabar, o pulse R en el teclado del ordenador.
- Oirá dos compases que el metrónomo contará, y a continuación empezará la grabación. Empiece la interpretación al inicio de la tercera cuenta.
- 6. Cuando finalice de grabar, haga clic en el botón **Detener** o pulse la barra espaciadora.

Aparecerá un nuevo clip de audio.

Pulse **Reproducir** para reproducir el proyecto. Si desea rehacer la toma, vaya a **Edición > Deshacer** para deshacer la grabación anterior y repita los pasos 3, 4 y 5 anteriores hasta que consiga la toma deseada.

Ahora que ha grabado la primera pista, puede "sobregrabar" otra parte. Para hacerlo, desactive la grabación en la pista 1 y repita los pasos de esta guía. Después de repetir los pasos, habrá grabado en la pista 2. Ambas pistas grabadas se reproducirán en la reproducción. Además, cada una tendrá sus controles de panoramización y volumen exclusivos, su FX chain y podrán enmudecerse o individualizarse. Obtendrá más información en las siguientes guías.

Primeros pasos

Grabar audio en un proyecto

Solucionar problemas

Si surge algún problema con SONAR, no se preocupe. Este capítulo muestra una lista de algunos de los problemas más habituales y cómo solucionarlos.

Si no encuentra ninguna respuesta satisfactoria en esta sección, también puede consultar en otros dos lugares:

- Consulte el archivo Léame que se entrega con el software. Contiene información adicional que no estaba disponible en el momento de imprimir este *Manual del Usuario*. Para visualizar el archivo Léame, seleccione **Ayuda > Ver LÉAME.RTF**.
- Visite nuestro sitio Web de soporte en wwwcakewalk.com/Support, donde encontrará respuestas a las preguntas más frecuentes, documentos de soporte técnico, patches y actualizaciones del programa, y mucho más.

En este capítulo:

Sólo puedo grabar una parte de mi guitarra/micrófono	48
Las pistas previamente grabadas se mezclan en mis grabaciones nuevas	48
Sólo se graba una línea plana/silencio	49
Para más ayuda	50

Sólo puedo grabar una parte de mi guitarra/micrófono

Es posible que esté grabando una señal mono a través de una entrada estéreo. Las guitarras y los micrófonos producen señales mono. Haga clic con el botón derecho del ratón en la pista y seleccione **Propiedades de pista** en el menú emergente. Se abrirá el cuadro de diálogo **Propiedades de pista**, en el que puede especificar el puerto de entrada deseado. Seleccione el lado correspondiente del par estéreo, ya sea el izquierdo o el derecho en vez de estéreo.

Compruebe también que no haya ningún adaptador mono conectado a la entrada de línea y que haya seleccionado el lado izquierdo de la tarjeta de sonido (mono) para la entrada en SONAR.

Las pistas previamente grabadas se mezclan en mis grabaciones nuevas

Esto puede ocurrir si se ha seleccionado la tarjeta de sonido para grabar todo el sonido que emiten los altavoces del ordenador.

- 1. Abra la ventana de Control de volumen de Windows:
 - Windows 7: Haga clic en el botónInicio de Windows y vaya al Panel de control > Hardware y sonido > Control de volumen.
 - Windows XP: Haga clic en el botón Inicio de Windows y vaya a Todos los Programas > Accesorios > Entretenimiento > Control de volumen.

Aparece la ventana Control de volumen.

2. En el menú Opciones, haga clic en Propiedades.

Aparece el cuadro de diálogo Propiedades.

- 3. En la sección Ajustar volumen de, haga clic en Grabación.
- 4. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Propiedades.

Aparece el mezclador de grabación.

 Compruebe que no haya seleccionado Lo que oye o Mezcla estéreo (el nombre exacto puede variar según el fabricante de la tarjeta de sonido). Si esta opción está activada, marque la casilla de verificación Seleccionar debajo de la entrada deseada (normalmente Line In o Mic).

Este problema también puede producirse si utiliza un mezclador analógico en la configuración. Siga con atención todas las rutas de señal para asegurarse de que la salida de audio de las tarjetas de sonido no se está aplicando un loop hacia ella misma.

También debería considerar la posibilidad de que el micrófono esté capturando la señal de los altavoces o auriculares.

Sólo se graba una línea plana/silencio

Abra la ventana de Control de volumen de Windows:

- Windows 7: Haga clic en el botón Inicio de Windows y vaya al Panel de control > Hardware y sonido > Control de volumen.
- Windows XP: Haga clic en el botón Inicio de Windows y vaya a Todos los Programas > Accesorios > Entretenimiento > Control de volumen.

El mezclador de Windows controla los niveles de volumen de las entradas de la tarjeta de sonido y también puede enmudecer cualquier dispositivo de entrada o salida.

El mezclador de Windows tiene el siguiente aspecto:

📢 Volume Control			
O <u>p</u> tions <u>H</u> elp			
Volume Control	Wave	SW Synth	CD Player
Balance:	Balance:	Balance:	Balance:
Volume:	Volume:	Volume:	Volume:
Mute all	Mute	Mute	Mute
Conexant HD Audio outp	ut		

Figura 12. El mezclador de Windows

Al abrir el mezclador de Windows puede que indique **Control de reproducción** o **Control de grabación**. Deseamos ver los controles de grabación.

Para ver los controles de grabación en Windows XP:

- En el menú Opciones, haga clic en Propiedades para abrir el cuadro de diálogo Propiedades.
- 2. En la sección Ajustar volumen de, haga clic en Grabación.
- 3. En la sección Mostrar los controles de volumen siguientes, haga clic en Línea de entrada y en Micrófono.
- 4. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Propiedades.

Los controles de grabación aparecen en el mezclador de Windows.

 Marque la casilla de verificación Seleccionar situada debajo de la entrada que desea utilizar (normalmente Línea de entrada o Micrófono).

Para ver los controles de grabación en Windows Vista:

- Vaya al menú Inicio de Windows y escriba la palabra SOUND en el cuadro Iniciar búsqueda.
- 2. Aparecerán los resultados de la búsqueda.
- 3. Haga clic en Sonido para abrir el panel de control de sonido de Windows.
- 4. Haga clic en la ficha Grabación.

Todos los dispositivos de entrada disponibles aparecen en una lista junto con un medidor para cada dispositivo.

5. Toque el instrumento o hable por el micrófono.

La actividad del medidor puede verse en uno de los dispositivos de entrada.

 Haga clic con el botón derecho del ratón en el dispositivo de entrada que presenta actividad del medidor y seleccione Ajustar por defecto en el menú emergente.

Para más ayuda

Además de la Guía del Usuario, SONAR incluye documentación de ayuda que puede proporcionarle una referencia rápida siempre que la necesite. Basta con pulsar F1 o hacer clic en el botón Ayuda de cualquier cuadro de diálogo para encontrar la información que necesita. Si es la primera vez que graba y edita música en el PC, consulte como introducción el tema de la Ayuda en línea "Guía para principiantes del software Cakewalk".

Si necesita más información de la que puede encontrar en la Guía de usuario de SONAR o en la documentación de ayuda incluida, puede empezar por aquí:

- Visite la página de soporte de SONAR en http://www.cakewalk.com/Support/product.aspx/SONAR-X1 para obtener información técnica actualizada, respuestas a las preguntas frecuentes, consejos y vídeos útiles.
- Póngase en contacto con otros usuarios de SONAR en los foros de Cakewalk. Es posible que alguien ya conozca la respuesta a su problema, o que lo haya experimentado alguna vez. Para entrar en el foro de SONAR, visite http://forum.cakewalk.com.
- El servicio de soporte técnico de Cakewalk está disponible por correo electrónico para todos los clientes de SONAR registrados. Si no encuentra la respuesta a su pregunta en la documentación incluida o en nuestro sitio Web, visite http://www.cakewalk.com/support/email y envíe su pregunta a uno de nuestros expertos de SONAR.

Ayuda fuera de los EE.UU.

Para soporte técnico y atención al cliente fuera de los EE.UU., visite http://www.cakewalk.com/dealers/global.aspx para encontrar su Centro de Atención al Cliente más cercano.

Solucionar problemas

Para más ayuda

Índice

A

Actualizaciones 47 Audio tipos de entradas 15

B

Barra de control 25

С

Clips 24 Configuración de audio 12 Controlador MIDI conectar 18

D

Dispositivos MIDI configurar 10

E

Equipo conectar 15 Eventos 24 Explorar SONAR 24 G Guitarra eléctrica conectar 17

I

Inspector 31 Instalación 8 Interface MIDI conectar 18

Μ

Micrófono conectar 17

N

Navegador 30

Р

Pantalla Tiempo 24 Patches descargar 47 Perfilador de ondas 10 Pistas 24 Proyecto 24 Proyecto de demostración abrir 19 solucionar problemas 20

R

Registro 22 Regla de tiempo 24 Rueda del ratón 29

Т

Tiempo actual 24

V

Ventana Consola 29 Ventana Pista 26

CAKEWALK, INC.

ACUERDO DE LICENCIA

LEA DETENIDAMENTE LAS SIGUIENTES CLÁUSULAS Y CONDICIONES ANTES DE UTILIZAR ESTE PRODUCTO. LA INSTALACIÓN Y EL USO DE ESTE PRODUCTO INDICA QUE USTED ACEPTA ESTAS CLÁUSULAS Y CONDICIONES. SI NO LAS ACEPTA, DEBERÍA DEVOLVER EL PRODUCTO SIN UTILIZAR DE INMEDIATO Y SE LE ABONARÁ EL DINERO.

1. GARANTÍA DE LICENCIA. Considerando el pago de la cuota de licencia, Cakewalk, Inc. ("Cakewalk" o "Licenciador") le garantiza a usted, el Licenciatario, una licencia no exclusiva para que una persona pueda utilizar el producto de software Cakewalk suministrado (el "Producto") en un solo ordenador personal. Si desea utilizar el Producto en más de un ordenador personal a la vez, o si desea utilizar el Producto en una red, debe obtener licencias separadas de Cakewalk llamando al (617) 423-9004. Esta licencia no le garantiza ningún derecho a mejoras o actualizaciones del Producto. Las mejoras y actualizaciones, si están disponibles, deben obtenerse según las tarifas, cláusulas y condiciones vigentes de Cakewalk.

2. PROPIEDAD DEL PRODUCTO. Ciertas partes del Producto incorporan material de terceros. Cakewalk y los licenciadores de Cakewalk son y continuarán siendo propietarios de todos los títulos, copyright, marcas comerciales y otros derechos de propiedad del Producto. Esta Licencia NO es una venta del Producto ni ninguna copia de él. Usted, el Licenciatario, obtiene sólo los derechos incluidos en este Acuerdo. Usted entiende y acuerda lo siguiente:

2.1. NO puede realizar copias de todo el Producto ni de ninguna de sus partes, excepto copias con finalidad de archivo de los componentes del software del Producto permitidas por la ley,

2.2. NO puede descompilar, desmontar, desinstalar, modificar, incorporar todos o parte de sus componentes a ningún otro producto, ni crear trabajos derivados basados en todas o en alguna de las partes del Producto.

2.3. NO puede extraer ninguno de los avisos de copyright, marca comercial, derechos de propiedad o renuncia de responsabilidad incluidos o incrustados en cualquier parte del Producto.

2.4. NO puede transferir el Producto. Si se transfiere, en su totalidad o en parte, los propietarios originales y subsiguientes perderán todos los derechos para utilizar el software.

2.5 No puede utilizar la documentación para otro propósito que no sea el de consultar acerca del uso del PRODUCTO DE SOFTWARE.

2.6 No puede llevar a cabo análisis de la ingeniería del PRODUCTO DE SOFTWARE, incluyendo análisis de rendimiento, o pruebas patrón, sin el permiso escrito de Cakewalk.

3. CONTENIDO DE INSTRUMENTO

3.1 Las muestras de audio, sonidos grabados, programas, patrones MIDI utilizados por algún instrumento ("contenido de instrumento") incluido con el Producto permanecerán como propiedad del Licenciador y se le licencian, no se le venden, sólo para uso en un ordenador.

3.2 El Licenciatario puede modificar el contenido de instrumento. EL LICENCIATARIO PUEDE UTILIZAR EL CONTENIDO DE INSTRUMENTO PARA PROPÓSITOS COMERCIALES DENTRO DE LAS COMPOSI-CIONES MUSICALES.

3.3. La licencia prohíbe expresamente la reventa, relicenciamiento u otra distribución del contenido de instrumento, tal como se encuentra en estos discos, como en cualquier modificación. No puede vender, prestar, alquilar, arrendar, asignar o transferir todos o cualquiera de los sonidos incluidos a otro usuario, o para uso en cualquier producto de la competencia.

4. RESTRICCIONES EN EL CONTENIDO DE DEMOSTRACIÓN o de TERCEROS. A menos que se especifique en otro lugar del envoltorio del producto, las siguientes restricciones se aplican a todos los sonidos grabados digitalmente, patrones de percusión o archivos de canción en formato Cakewalk o MIDI, y partituras reproducidas digitalmente o impresas, que contenga el producto (el "contenido de demostración"): Todo el contenido de demostración está protegido por copyright y es propiedad de Cakewalk u otras partes que han dado la licencia de estos trabajos a Cakewalk. Cualquier duplicación, adaptación, o arreglo del contenido de demostración sin el consentimiento escrito del propietario supone una violación de la ley de copyright de los EE.UU. o del extranjero y están sujetos a las penalizaciones y responsabilidades incluidas en ella. No puede sincronizar el contenido de demostración con ninguna cinta de video o película, ni imprimir el contenido de demostración en forma de notación musical estándar, sin el permiso escrito expreso del propietario del copyright. El contenido de demostración no se puede utilizar para emisiones o transmisiones de ningún tipo. No puede revender ni redistribuir el contenido de demostración "tal cual" (es decir, independiente) de ningúna forma, incluyendo para su utilización para muestras o unidades de reproducción de muestra, ni en ningún producto de biblioteca de sonidos, ni en emisiones de radio o televisión, bandas sonoras, películas u otros productos comerciales en ningún tipo de soporte, tanto si el trabajo permanece en su formato original o reformateado, mezclado, filtrado, resintetizado o editado de otra forma.

5. RESPONSABILIDAD DEL LICENCIATARIO PARA LA SELECCIÓN Y EL USO DEL PRODUCTO. Cakewalk espera que el Producto le resulte útil para su negocio o para sus trabajos personales. NO OBSTANTE, CAKEWALK NO GARANTIZA EL FUNCIONAMIENTO DEL PRODUCTO NI LA PRECISIÓN O TOTALIDAD DE LA INFORMACIÓN CONTENIDA EN EL PRODUCTO. Usted, y no Cakewalk, es el responsable de todos los usos del Producto.

6. GARANTÍA.

6.1. Garantía limitada. Sujeto a otras disposiciones de los Artículos 4 y 5 de este Acuerdo, Cakewalk le garantiza a usted, el licenciatario original, que el material en el que está grabado el Producto no tendrá ningún tipo de defecto en cuanto a material y fabricación bajo un uso normal durante un periodo de treinta (30) días posteriores a la compra, y que el Producto rendirá substancialmente de acuerdo con la guía del usuario durante un periodo de treinta (30) días posteriores a la compra. La única responsabilidad de Cakewalk bajo esta garantía será, a su discreción, (1) realizar los esfuerzos necesarios para corregir cualquier defecto que se perciba en el producto dentro del periodo de garantía establecido o (2) abonar el precio total de adquisición. Cakewalk no garantiza que el Producto no tenga errores, ni que se corregirán todos los errores del programa. Además, Cakewalk no proporciona ningún tipo de garantía si el fallo del Producto proviene de un accidente, abuso o aplicación incorrecta. Fuera de los EE.UU., estos recursos no estarán disponibles sin una prueba de compra de un distribuidor internacional autorizado. Todas las peticiones de asistencia en garantía deben dirigirse a Cakewalk a la siguiente dirección:

Cakewalk, 268 Summer Street, Boston, MA 02210 EE.UU. 617/423-9004

6.2. Limitaciones de las garantías. LA GARANTÍA EXPRESA ESTABLECIDA ANTERIORMENTE EN ESTE ARTÍCULO 4 ES LA ÚNICA GARANTÍA PROPORCIONADA POR CAKEWALK EN CUANTO A TODO EL PRODUCTO; CAKEWALK NO PROPORCIONA NINGÚN OTRO TIPO DE GARANTÍA, EXPRESA, IMPLÍCITA NI PROCEDENTE DE UN USO PERSONAL O COMERCIAL, Y RENUNCIA ESPECÍFICAMENTE A LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE NO INFRACCIÓN, COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO EN PARTICULAR. CAKEWALK NO SERÁ RESPONSABLE DE LA UTILIZACIÓN DEL PRO-DUCTO NI DE NINGUNA RESPONSABILIDAD DE TERCERAS PARTES PROCEDENTE DEL USO DEL PRO-DUCTO.

ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN LA DURACIÓN DE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, POR LO QUE ES POSIBLE QUE LA LIMITACIÓN ANTERIOR NO LE AFECTE. ESTA GARANTÍA LE PRO-PORCIONA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS, Y ES POSIBLE QUE TAMBIÉN TENGA OTROS DERE-CHOS QUE VARÍAN DE UN ESTADO A OTRO.

7. LIMITACIONES EN LOS RECURSOS. La responsabilidad de Cakewalk en el contrato, agravio o parecido que surja en conexión con el Producto no excederá el precio de compra del Producto. CAKEWALK NO SERÁ RESPON-SABLE EN NINGÚN CASO DE DAÑOS ESPECIALES, FORTUITOS, AGRAVATORIOS O INDIRECTOS (INCLUYENDO DAÑOS QUE RESULTEN DE LA PÉRDIDA DE USO, PÉRDIDA DE INFORMACIÓN, PÉR-DIDA DE BENEFICIOS O PÉRDIDA DE NEGOCIO) PROCEDENTES DE O EN CONEXIÓN CON EL USO DEL PRODUCTO, INCLUSO SI CAKEWALK HA SIDO ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS.

ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE DAÑOS FORTUITOS O INDIREC-TOS, POR LO QUE ES POSIBLE QUE LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN ANTERIOR NO LE AFECTE.

8. DERECHOS RESTRINGIDOS DEL GOBIERNO DE LOS EE.UU. Si usted forma parte de una agencia gubernamental, reconoce que el Producto se ha desarrollado a nivel privado y que el componente de software se le ha entregado sujeto a DERECHOS RESTRINGIDOS. Los derechos gubernamentales en cuanto a su uso, duplicación, reproducción o divulgación por parte del Gobierno están sujetos a las restricciones establecidas en el subapartado (c)(1)(ii) de la cláusula de los Derechos sobre Datos Técnicos y Software Informático en DFARS 252.227-7013, y en los subapartados (c)(1) y (2) de la cláusula de los Derechos Restringidos sobre Software Informático Comercial en FAR 52.227-19. El Contratista es Cakewalk, Inc.

9. RESCISIÓN. Este Acuerdo de Licencia rescindirá inmediatamente si se incumple alguna de sus cláusulas. En caso de rescisión, se le requerirá que devuelva el Producto a Cakewalk de inmediato o que destruya todas las copias del Producto cubiertas por este Acuerdo de Licencia.

10. MISCELÁNEA.

10.1. Legislación aplicable. Las cláusulas de este Acuerdo deben interpretarse de acuerdo con las leyes sustantivas de los EE.UU. y/o la Commonwealth de Massachussets, EE.UU.

10.2. Sin renuncia. En caso de que alguna de las partes no cumpla los derechos concedidos en este Acuerdo o no actúe en contra de la otra parte por incumplimiento del Acuerdo, no se considerará renuncia de esa parte para el cumplimiento posterior de los derechos o acciones posteriores en el caso de futuros incumplimientos.

10.3. Gastos de litigación. Si alguna de las partes toma alguna acción en contra de la otra en referencia al contenido de este Acuerdo, la parte ganadora tendrá derecho a recuperar, además de cualquier otro derecho concedido, las minutas de los abogados y los gastos de litigación.

10.4. Cláusulas no aplicables. Si alguna de las cláusulas de este Acuerdo de Licencia es declarada nula o no aplicable por cualquier tribunal de jurisdicción competente, esta declaración no afectará al resto de las cláusulas contenidas en este Acuerdo.

USTED RECONOCE QUE HA LEÍDO ESTE ACUERDO DE LICENCIA, ENTENDIDO Y ACEPTADO SUS CLÁUSULAS Y CONDICIONES. ADEMÁS LO ACEPTA COMO LA DECLARACIÓN COMPLETA Y EXCLU-SIVA DEL ACUERDO DE LICENCIA ENTRE USTED Y CAKEWALK, QUE SUSTITUYE TODAS LAS PRO-PUESTAS O ACUERDOS ANTERIORES, ORALES O ESCRITOS, Y OTRAS COMUNICACIONES ENTRE USTED Y CAKEWALK EN RELACIÓN AL CONTENIDO DE ESTE ACUERDO DE LICENCIA.