

CUBASE

VST
para Windows

Resolución de Problemas

Steinberg

Manual de funcionamiento por Ernst Nathorst-Böös, Ludvig Carlson

Traducción: C.I.N.C.

Control de calidad de la documentación: Claudia Schomburg, Andrea Menke

La información de este documento está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa ningún compromiso por parte de Steinberg Soft- und Hardware GmbH. El software descrito en este documento está sujeto a un Contrato de Licencia y no puede copiarse por otros medios que los específicamente permitidos en el Contrato de Licencia. Ninguna parte de esta publicación puede copiarse, reproducirse ni por otro lado transmitirse o grabarse, para ningún propósito, sin la previa autorización por escrito de Steinberg Soft- und Hardware GmbH.

Todos los nombres de los productos y de la empresa son marcas registradas TM o [®] de sus respectivos propietarios. Windows y Windows 95 son marcas registradas de Microsoft Corporation.

© Steinberg Soft- und Hardware GmbH, 1998.

Reservados todos los derechos.

Resolución de problemas en Cubase VST

Este documento contiene información relacionada con problemas que pueden ocurrir en la configuración de su hardware. Algunos problemas no sólo se manifiestan como simples errores de hardware, sino que pueden tener sutiles efectos en el trabajo del programa en global.

Por favor, consulte en el manual “Para empezar” la información general sobre cómo realizar sus ajustes. Para información más detallada, por favor lea el capítulo: “Optimización del rendimiento de audio” en la documentación en pantalla (Entrando en detalles).

Ese capítulo también le ofrecerá una comprensible introducción a las cuestiones relacionadas con el hardware, como las que se discutirán aquí. Le recomendamos pues que lea primero ese capítulo.

Además, mientras lea este capítulo observará que algunas de las soluciones recomendadas son similares para diferentes tipos de problemas. Esto es debido al hecho de que el rendimiento de su sistema es el resultado de muchos factores distintos interrelacionados y que los problemas con la configuración de su hardware pueden causar una amplia variedad de síntomas.

Para los que actualizan a la versión Cubase VST 3.55 partiendo de Cubase 3.0x.

P: ¿Por qué han cambiado los ajustes de “mezclado” que programé en Cubase 3.0x?

P: ¿Por qué no puedo mezclar ficheros mono y estéreo en el mismo canal de salida?

P: ¿Por qué mi tarjeta de audio half-duplex ya no funciona como lo hacía?

P: ¿Dónde están los Drummmaps (Mapas de percusión), Mixermaps (Mapas de mezclador) y ficheros Studio?

P: ¿Por qué se retarda el procesador MIDI, las pistas de estilo y el IPS?

P: ¿Dónde está el controlador ACI (Interfaz Adat Ordenador)?

P: ¿Por qué algunos canales de audio son reutilizados por varias pistas?

MIDI

P: ¿Qué debo hacer cuando me encuentre con inestabilidad en la temporización MIDI?

P: ¿Por qué las pistas MIDI y de audio no están correctamente sincronizadas en un sistema con una tarjeta de audio compatible con Windows Multimedia?

Audio

Problemas generales con audio

P: ¿Qué debo hacer cuando experimente desvanecimientos en audio?

P: ¿Por qué la grabación se detiene de manera imprevista?

P: ¿Por qué estoy oyendo crackling (ruido de fritura) y “clics” en el audio?

P: ¿Por qué algunas grabaciones de audio tartamudean o no se reproducen enteras?

P: ¿Por qué recibo el mensaje “Can’t open file” (No se puede abrir el fichero) mientras intento procesar el fichero en el editor de ondas?

P: ¿Por qué recibo el mensaje “Can’t access file” (No puede accederse al fichero) o “Can’t save file” (No puede archivarse el fichero) cuando intento editar un fichero de audio en un editor de ondas externo?

P: ¿Por qué las pistas MIDI y de audio no están correctamente sincronizadas en un sistema con una tarjeta de audio compatible con Windows Multimedia?

Cuestiones sobre la tarjeta de audio

P: ¿Qué tarjetas de audio puedo usar?

P: ¿Qué rendimiento ofrecen las diferentes tarjetas de audio?

P: ¿Cuáles son las configuraciones recomendadas para mi tarjeta de audio?

P: ¿Por qué recibo el mensaje “unable to obtain the input” (imposible obtener la entrada) de mi tarjeta de audio?

P: ¿Por qué recibo el mensaje “unable to obtain the output” (imposible obtener la salida) de mi tarjeta de audio?

P: Tengo una tarjeta Soundblaster, ¿cómo puedo sacarle el máximo rendimiento?

Información adicional del hardware

P: ¿Qué tipos de ordenador son compatibles con Cubase VST 3.55 y qué rendimiento dan?

P: ¿Cuál es el mejor tipo de tarjeta controladora de disco duro?

P: ¿Qué tipo de disco duro debo usar?

Preguntas frecuentemente planteadas

P: ¿Por qué el plugin PC Waves Audiotrack no me está funcionando con Cubase VST 3.55?

P: ¿Por qué no se colocan todos los ficheros en el disco duro al instalar Cubase VST 3.55?

P: ¿Cómo debo interpretar la ventana Performance?

P: ¿Por qué ha desaparecido la barra de transporte?

P: ¿Qué significa ActiveMovie, DirectShow, DirectSound y DirectX?

Para los que actualizan a la versión Cubase VST 3.55 partiendo de Cubase 3.0x.

Si ha actualizado desde Cubase 3.0x a Cubase VST 3.55 puede ser que se plantee algunas de las siguientes preguntas:

P: ¿Por qué han cambiado los ajustes de “mezclado” que programé en Cubase 3.0x?

Hay tres tipos de ajustes de “mezclado”:

Diferencias de volumen entre los eventos

En Cubase VST los volúmenes de los eventos se han implementado como “Rampas”. Esto hace más fácil la creación de “fades” (atenuación o intensificación progresiva del volumen). También reduce la carga de trabajo del ordenador, en comparación con la información de volumen “basada en eventos” de Cubase 3.0x. Recomendamos que reedite sus cambios de volumen en VST. El manejo del volumen es mucho más eficiente cuando se usa de esta “nueva” manera.

Diferencias de volumen del monitor

Desafortunadamente los ajustes de “mezclado” de las canciones 3.0x no pueden traducirse en un equivalente para VST. Por favor reajústelos manualmente. No obstante, gracias a los métodos mejorados de VST para el manejo del volumen, esto es recomendable en cualquier caso.

Volumen Master

La sección Master Volume es nueva en Cubase VST. Cuando arranque Cubase VST 3.55 el valor por defecto de Master Volume será 0 dB. Cuando se haya cambiado este volumen, permanecerá con su ajuste actual (el último).

-
- Precaución: Cuando cargue una canción antigua puede pasar que el nivel de salida sea demasiado elevado. Esto producirá “saturación”. Este problema puede resolverse bajando manualmente los volúmenes desde la sección Master o desde la sección Monitor.
-

P: ¿Por qué no puedo mezclar ficheros mono y estéreo en el mismo canal de salida?

Cubase VST 3.55 no puede mezclar ficheros mono y estéreo en los mismos canales de salida. Los ficheros estéreo usarán dos canales, el canal base para el canal izquierdo del fichero estéreo y el siguiente canal para el canal derecho. Cada canal obtendrá ajustes de EQ y volumen individuales. Ambos canales están ligados por conveniencia, pero también pueden editarse por separado.

Si los ficheros mono y estéreo están en los mismos canales de salida, debe realizar una separación manual:

1. Abra la canción que contiene ficheros mono y ficheros estéreo en el mismo canal de salida.
2. Arrastre las partes mono y las partes estéreo hacia canales separados.

P: ¿Por qué mi tarjeta de audio half-duplex ya no funciona como lo hacía?

“Half-duplex” significa que la tarjeta no puede grabar y reproducir simultáneamente.

El manejo de las tarjetas half-duplex ha cambiado completamente. Cubase VST 3.55 está optimizado para tarjetas full duplex. Si un bus de entrada está activado para una tarjeta half-duplex, es posible grabar pero la reproducción se suspende. Si el mismo bus de entrada está desactivado, es posible reproducir pero la grabación se suspende.

Si quiere grabar utilizando una tarjeta half-duplex, haga lo siguiente:

1. **Abra la ventana “ASIO Multimedia Setup” (Configuración de ASIO Multimedia) seleccionándola desde el submenú de Cubase VST del menú Inicio.**
2. **Despliegue el menú Presets (Preajustes).**
3. **Si hay un preajuste half duplex para su tarjeta de audio, selecciónelo.**
Por ejemplo, si tiene una tarjeta compatible con Soundblaster, debe seleccionar el preajuste llamado “Soundblaster Compatible Half Duplex”.
4. **Si encuentra un preset adecuado, haga clic en OK para cerrar el diálogo “ASIO Multimedia Setup”.**
Entonces siga por el paso 9 siguiente.
5. **Si no encontrará un preajuste para su tarjeta de audio, haga clic en el botón “Advanced Options”.**
El diálogo “Advanced Options” (Opciones avanzadas) se abre. Para información más detallada acerca de este diálogo, vea el capítulo “Optimización del rendimiento de audio” de la documentación principal.
6. **Asegúrese de que la tarjeta está activada en ambas listas, Input Port y Output Port.**
7. **Despliegue el menú “Card Options” (Opciones de tarjeta) y asegúrese de que “Full Duplex” no esté activada.**
8. **Haga clic en OK para cerrar el diálogo “Advanced Options”, y entonces vuelva a cerrar el diálogo “ASIO Multimedia Setup”.**
9. **Abra la ventana Inputs (Entradas) desde el menú Audio de Cubase.**
10. **Active la entrada de la tarjeta haciendo clic en el correspondiente botón “Active” (Activo) de la lista.**
Cuando haga esto, la salida de la tarjeta half-duplex se desactivará automáticamente. Para habilitar posteriormente la reproducción, desactive la entrada.

P: ¿Dónde están los Drummaps (Mapas de percusión), Mixermaps (Mapas de mezclador) y ficheros Studio?

Cubase VST 3.55 viene con una gran variedad de tipos de ficheros. Puesto que muchos de estos ficheros sólo son usados por un pequeño porcentaje de los usuarios, se ha decidido que esos ficheros no sean cargados automáticamente en el disco duro al instalar el programa. Si quiere usar estos ficheros, por favor instálelos manualmente arrastrándolos desde el CD-ROM y soltándolos en el disco duro.

P: ¿Por qué se retarda el procesador MIDI, las pistas de estilo y el IPS?

Cubase VST 3.55 no puede aplicar el procesador MIDI, las pistas de estilo o IPS (Sintetizador de frases interactivo) a los eventos MIDI entrantes sin un considerable retardo. La cantidad de retardo viene determinada por el valor del ajuste “System Pre-rol” de la ventana Synchronization (Sincronización).

Para reducir el retardo, por favor haga lo siguiente:

1. **Abra la ventana Synchronization desde el menú Options (Opciones).**
2. **Reduzca el valor del ajuste “System Pre-rol”.**
El retardo se reducirá en relación directa con este ajuste. Cuanto menor el valor, menor el retardo.
3. **Cierre la ventana Synchronization e intente usar el procesador MIDI, las pistas de estilo y el IPS en los eventos MIDI entrantes.**
El retardo debe ser ahora menor que antes. Repita los pasos anteriores hasta que esté satisfecho con el resultado.

-
- Por favor, tenga en cuenta que cuando reduzca el valor del ajuste System Pre-rol también reduce el búffer MIDI que determina la cantidad de precálculo de la información MIDI. Esto podría producir inestabilidad en la temporización MIDI (véase: “¿Qué debo hacer si me encuentro con inestabilidad en la temporización MIDI?”, en la [página 9](#)).
-

P: ¿Dónde está el controlador ACI (Interfaz Adat Ordenador)?

Cubase VST 3.55 no contiene un controlador ACI especial. En su lugar se usará el controlador MMC (control máquina MIDI). A diferencia de en Cubase 3.0x, el controlador MMC no puede desactivarse, siempre está disponible. Hay una versión firmware disponible para el ACI que admite MMC con comandos de reproducción diferida, como los requeridos por la implementación MMC de Cubase VST 3.55. Por favor, contacte con su distribuidor local de Steinberg si tuviera algún problema.

P: ¿Por qué algunos canales de audio son reutilizados por varias pistas?

Si ha cambiado el número de canales de audio en la ventana “Audio Systems Settings” (Configuración del Sistema de Audio), y abre una canción que originalmente usaba más canales de audio de los que permite su ajuste actual, los mismos canales de audio serán reutilizados por varias pistas. Esto puede inhibir alguna reproducción de audio ya que Cubase VST 3.55 no puede reproducir más de un fichero de audio por canal simultáneamente. Por favor, aumente el número de canales de audio para resolver este problema.

MIDI

P: ¿Qué debo hacer cuando me encuentre con inestabilidad en la temporización MIDI?

Si los eventos MIDI que eran “precisos” de repente se retardan ligeramente de una manera aleatoria, está experimentando inestabilidad en la temporización MIDI.

También podrá encontrar información referente a este tema en la sección “¿Por qué las pistas MIDI y de audio no están correctamente sincronizadas en un sistema con una tarjeta de audio compatible con Windows Multimedia?” de la [página 10](#).

Si se encuentra con inestabilidad en la temporización MIDI, por favor compruebe los siguientes ajustes de Cubase VST:

System Preroll (Synchronization...)

El ajuste “System Preroll” de la ventana Synchronization (Sincronización) determina la cantidad de precálculo de la información MIDI. “System Preroll” funciona igual que un búffer MIDI (“área de almacenamiento”) que asegura que todos los mensajes MIDI están preparados por adelantado justo antes de la reproducción real. Cuanto mayor el valor, más información MIDI será precalculada. Esto aumenta la precisión de la temporización MIDI.

Para subir el ajuste “System Preroll”, haga lo siguiente:

- 1. Abra la ventana Synchronization desde el menú Options.**
- 2. Aumente el valor del ajuste “System Preroll”.**
El valor por defecto es 500 ms, el cual funciona en la mayoría de los sistemas. No tiene ningún sentido elevar este valor por encima de 2000 ms.
- 3. Cierre la ventana Synchronization e inicie la reproducción. Compruebe si la temporización MIDI es más precisa.**
Repita los pasos anteriores hasta que esté satisfecho con el resultado.

-
- Por favor, observe que cuanto más elevado el valor, mayor el retardo de todo el procesado MIDI en tiempo real (véase: “¿Por qué se retarda el procesador MIDI, las pistas de estilo y el IPS?” en la [página 8](#)).
-

Ajuste Priority (Audio System...)

Usando el ajuste Priority de la ventana “Audio System Setup” (Configuración del Sistema de Audio), puede determinarse la prioridad entre MIDI y audio. Con la opción “Low” (Baja) seleccionada, Cubase VST 3.55 da a MIDI mayor prioridad que al audio, y con la opción “Highest” (Máxima) seleccionada, procesará el audio con mayor prioridad que MIDI. Las otras opciones permiten varios ajustes entre estos extremos.

Dar a MIDI una prioridad mayor reducirá la tendencia de inestabilidad en la temporización MIDI. Haga lo siguiente:

1. Abra la ventana **Audio System Setup (Configuración del Sistema de Audio)** desde el menú **Audio**.
2. Cambie el valor en el ajuste **Priority**.
3. Cierre la ventana **“Audio System Setup”** y compruebe si la temporización **MIDI** es más precisa.
Repita los pasos anteriores hasta que esté satisfecho con el resultado.

-
- **Precaución:** Seleccionar una prioridad mayor para MIDI aumentará la precisión de la temporización MIDI, pero reducirá el rendimiento de audio y puede causar desvanecimientos si su sistema tiene una potencia de procesamiento limitada.
-

Color Depth (Profundidad de color)

La profundidad de color (número de colores) puede influir en la temporización MIDI. Reduciendo el número de colores a 256, se necesita menos tiempo de procesamiento para realizar actualizaciones gráficas. Esto permite a su ordenador asignar más tiempo de procesamiento para MIDI (y audio) lo cual reduce el riesgo de inestabilidad en la temporización MIDI.

P: ¿Por qué las pistas MIDI y de audio no están correctamente sincronizadas en un sistema con una tarjeta de audio compatible con Windows Multimedia?

Si las pistas MIDI y de audio se desvían unas en relación con las otras, no están correctamente sincronizadas. Esto también puede causar irregularidades en el rendimiento MIDI, similares a la inestabilidad en la temporización MIDI, ya que la reproducción MIDI puede ir acelerándose y ralentizándose periódicamente. Si esto sucede, es necesario comprobar el ajuste **“Sync Reference”** (Referencia de sincronismo) del diálogo **“ASIO Multimedia Setup”** (Configuración de ASIO Multimedia):

En el diálogo **“Advanced Options”** (Opciones avanzadas), abierto desde la ventana **“ASIO Multimedia Setup”**, se encuentra la opción **“Check buffers and Sync”** (Comprobar búffers y sincronismo). Esta opción le ayudará a encontrar los ajustes óptimos de sincronización para su tarjeta de audio. Su propósito es comprobar que los ajustes de sincronización son correctos para su tarjeta de audio. Los resultados mostrados de la ventana le dirigirán a más cambios en el ajuste de su sistema.

1. **Abra el diálogo Audio System y haga clic en el botón ASIO Control Panel.** Se abre el diálogo ASIO Multimedia Setup básico.
2. **Haga clic en “Advanced Options...”.**
El diálogo de opciones avanzadas se abre. Para información detallada acerca de este diálogo, por favor consulte el capítulo **“Optimización del rendimiento de audio”** de la documentación principal.
3. **Localice en las listas de puertos el puerto que se está usando actualmente como referencia de sincronismo, y selecciónelo.**
La última columna de las listas de puertos muestra qué puerto es la referencia de sincronismo.

4. Haga clic sobre el botón “Check buffers and Sync...” (Comprobar búffers y sincronismo).

El diálogo “Check Buffers and Sync” se abre. Aquí puede comprobar si sus ajustes funcionarán correctamente, ejecutando un test.

5. Fije un período de test con el mando deslizante.

Recomendamos que seleccione la máxima duración (5 minutos) para el test. Entonces, un test satisfactorio indica que la sincronización entre Audio-MIDI debe ser estable al menos durante 5 minutos.

6. Haga clic en el botón Start (Inicio) para ejecutar el test.

El test empieza. La duración del test es indicada por una barra de progreso debajo del mando deslizante “Test Period” (Período de test).

7. Espere hasta que haya terminado el test o, si el valor “Sync lost” (Sincronismo perdido), en la esquina superior izquierda del diálogo, está aumentando rápidamente, haga clic en el botón “Stop” para detener el test.

Si el test fue satisfactorio, una alerta se lo dirá. Si se perdiera el sincronismo o los búffers, se le informará de qué falló, y se le darán algunas sugerencias acerca de lo que puede hacer para remediar el problema:

- **Si el valor “Sync lost” aumenta, esto indica que la sincronización entre MIDI y audio es inestable.**

Pruebe alguno de los siguientes métodos y vuelva a ejecutar el test:

- Cambiar el ajuste de referencia de sincronismo de “Sample Position” (Posición de muestra) a “DMA Block” (Bloque DMA).
- Usar la opción “Detect Buffer Size...” (Detectar tamaño del búffer) de la ventana “Advanced Options” (Opciones avanzadas).
- Si está usando la referencia de sincronismo “Sample Position”, intentar aumentar el tamaño del búffer manualmente.
- Comprobar que actualmente no se están ejecutando tareas en segundo plano en su ordenador (véase [P: ¿Qué debo hacer cuando experimente desvanecimientos en audio?](#)).

- Si usa el tipo de referencia de sincronismo DMA Block, ¡no debe ajustar los tamaños de bloque manualmente! Por el contrario, use la función “Detect Buffer Size” (Detectar tamaño de búffer) en la ventana “Advanced Options”.

- **Si el valor “Buffer lost” (debajo del valor “Sync lost”) aumenta, esto indica desvanecimientos de audio.**

Véase la [página 13](#).

8. Pruebe los diferentes valores hasta que el test sea satisfactorio.

9. Haga clic en “Apply Buffer Settings” (Aplicar ajustes de búffer) y entonces en OK.

Se le retorna al diálogo “Advanced Settings”, con los nuevos ajustes aplicados al puerto seleccionado.

- Aumentando el número de búffers y el tamaño del búffer también se aumentará la latencia (el tiempo entre el momento en que Cubase VST envía los datos y el momento en que éstos llegan realmente a la salida).

Problemas generales con audio

P: ¿Qué debo hacer cuando experimente desvanecimientos en audio?

Si las pistas de audio a veces quedan silenciadas durante la grabación o reproducción, está experimentando desvanecimientos de audio.

En las secciones: “¿Por qué estoy oyendo crackling (ruido de fritura) y “clics” en el audio?” de la [página 15](#) y “¿Qué rendimiento ofrecen las diferentes tarjetas de audio?” de la [página 22](#), también se encuentra información relacionada con el tema.

La siguiente es una lista de cosas a comprobar si se experimentan desvanecimientos de audio:

- **Reduzca el número de colores para la pantalla.**
Esto permite a su ordenador dedicar más de su tiempo de procesado al audio (y MIDI). Los ajustes de colores de pantalla 16-, 24- o 32-bits pueden estorbar gravemente al rendimiento de audio en tiempo real en algunas configuraciones de ordenador.
- **Desactive la opción Búsqueda Rápida de Microsoft Office.**
La opción Búsqueda Rápida no debe estar habilitada ya que sus actividades pueden interrumpir todo el procesado de audio del sistema.
- **No use ninguna tarea en segundo plano programadas en el paquete Windows Plus.**
Funciones que operan en “segundo plano” ocupan un valioso tiempo del procesador necesario para procesar audio.
- **Desactive su salvapantallas.**
No es recomendable usar un salvapantallas mientras se esté ejecutando Cubase VST 3.55. Los salvapantallas con mucha animación son especialmente inadecuados ya que usan mucho tiempo de procesado.
- **Desactive la opción “Auto-Notification” para el controlador de la unidad de CD-ROM.**
Esta opción se encuentra en la página de propiedades de la unidad de CD-ROM en el Administrador de dispositivos (Panel de control Sistema). Si ésta es activada, la inserción de un CD-ROM puede interrumpir el procesado de audio.
- **Si no es posible ninguna reproducción/grabación de audio, elija “Reset Devices” (Reiniciar dispositivos) desde el menú Options.**
Si el desvanecimiento de audio se produjo debido a “sobrecarga” del ordenador (p.e. otra tarea “robó” mucho tiempo de procesado a la salida de audio), eligiendo “Reset Devices” desde el menú Options puede reactivar la reproducción de audio. Si está usando un controlador de audio Windows Multimedia mal escrito, podría ser incluso necesario reiniciar Windows completamente a fin de resolver este problema. Si éste es el caso debe conseguir del fabricante un controlador de tarjeta de audio más nuevo.

Cuando se usa el controlador ASIO Multimedia:

Hay una solución más posible ante el problema de los desvanecimientos de audio cuando se usa un controlador ASIO multimedia: puede tener que aumentar el número de búffers de audio o el tamaño de búffer. Esto se hace en el diálogo “ASIO Multimedia Setup - Advanced Options”, y recomendamos que se use para ello la función “Check Buffers and Sync...” (Comprobar búffers y sincronismo):

- 1. Abra el diálogo “Audio System” (Sistema de audio) y haga clic en el botón “ASIO Control Panel” (Panel de Control ASIO).**
Se abre el diálogo “ASIO Multimedia Setup” (Configuración de ASIO Multimedia).
- 2. Haga clic en “Advanced Options...” (Opciones avanzadas).**
Se abre el diálogo “Advanced Options”. Para información detallada acerca de este diálogo, por favor consulte el capítulo “Optimización del rendimiento de audio” en la documentación principal.
- 3. En la lista de puertos, seleccione el puerto con el que tenga problemas.**
La función “Check Buffers and Sync” (Comprobar búffers y sincronismo) sólo puede probar un puerto al mismo tiempo.
- 4. Haga clic en el botón “Check Buffers and Sync”.**
El diálogo “Check buffers and Sync” se abre. Arriba del diálogo, se muestra el nombre del puerto seleccionado.
- 5. Ajuste un período de test con el mando deslizante.**
Recomendamos que seleccione la máxima duración (5 minutos) para el test. Entonces, un test satisfactorio asegura que durante al menos 5 minutos no debe perderse ningún búffer de audio.
- 6. Haga clic en el botón Start para ejecutar el test.**
El test empieza. La duración del test es indicada por una barra de progreso debajo del mando deslizante Test Period.
- 7. Espere hasta que haya terminado el test o, si el valor “Buffer lost” (Búffer perdido), en la esquina superior del diálogo, está aumentando rápidamente, haga clic en el botón Stop para detener el test.**
Si el test fue satisfactorio, una alerta se lo dirá. Si el sincronismo o los búffers se perdieran, se le informaría sobre lo que falló y se le darían algunas sugerencias sobre lo que podría hacer para remediar el problema:
 - **Si el valor “Buffer lost” aumenta, esto indica desvanecimientos del audio.** Pruebe alguno de los siguientes métodos y ejecute el test de nuevo:
 - Aumentar el número de búffers de audio.
 - Usar la opción “Detect Buffer Size...” de la ventana “Advanced Options”.
 - Si está usando el método de referencia de sincronismo “Sample Position” (Posición de muestra), intentar aumentar el tamaño de búffer manualmente.
 - Comprobar que no hay tareas ejecutándose en segundo plano actualmente en su ordenador.

-
- Si usa el tipo de referencia de sincronismo DMA Block, ¡no debe ajustar los tamaños de bloque manualmente! Por el contrario, debe usar la función “Detect Buffer Size” (Detectar tamaño del búffer) en la ventana “Advanced Options” (Opciones avanzadas).
-

- Si aumenta el valor “Sync lost” (Sincronismo perdido), encima del valor “Buffer lost” (Búffer perdido), esto indica que la sincronización entre MIDI y audio es inestable.

Véase la [página 10](#).

8. Pruebe con otros valores hasta que el test sea satisfactorio.

9. Haga clic en “Apply Buffer Settings” (Aplicar ajustes de búffer) y entonces en OK.

Se le devuelve al diálogo “Advanced Settings”, con los nuevos ajustes aplicados al puerto seleccionado.

-
- ¡Un test satisfactorio no asegura automáticamente que la reproducción y grabación de audio esté libre de problemas! Cuando hagan trabajos de audio “real” en Cubase VST, el ordenador puede tener tareas adicionales que podrían reducir el rendimiento. El test “Buffers and Sync” debe verse como una guía, no como una regla absoluta.
-

P: ¿Por qué la grabación se detiene de manera imprevista?

Si la grabación se para sin ninguna razón aparente, por favor intente inhibir lo siguiente mientras grabe audio (véase más arriba para una explicación detallada sobre cómo realizar estas operaciones):

- Salvapantallas
- Red
- Autorun del CD-ROM

Las funciones de administración de potencia (ahorro de energía) del panel de control de Windows y de la BIOS.

P: ¿Por qué estoy oyendo crackling (ruido de fritura) y “clics” en el audio?

Pueden haber varias razones diferentes para esto:

Tarjetas gráficas

Los controladores de tarjetas gráficas (p.e. para tarjetas Matrox) pueden bloquear el bus PCI cuando se producen actualizaciones de pantalla. Algunos fabricantes de tarjetas gráficas han descubierto que pueden aumentar el rendimiento de la tarjeta diseñando controladores que envían comandos por el bus PCI sin comprobar si la tarjeta está preparada para recibirlos o no (ignorando la comprobación de cola de la tarjeta gráfica). Si la tarjeta no está preparada, el bus PCI queda bloqueado hasta que la tarjeta puede recibir los comandos. Como resultado no pueden producirse otras actividades en el ordenador, lo cual, a su vez, puede producir crackling (ruido de fritura) y “clics” (así como desvanecimientos momentáneos y alternancias de canales).

Indicación de este tipo de problema:

- El crackling (ruido de fritura) es más intenso cuando la ventana Arrange es actualizada después de que el puntero de la posición de la canción llega a la derecha de la ventana, en modo “Follow Song” (Seguir canción).
- El crackling ocurre cuando alguna de las ventanas Transport, Monitor o Master se está visualizando. Si no se están mostrando no se producen “cracks”.
- El crackling ocurre más a menudo cuando se usan modos de visualización a color de 16-24- o 32-bits.

Para resolver este problema, puede simplemente desactivar las mejoras de rendimiento PCI en el controlador de la tarjeta gráfica, conseguir un nuevo y mejor controlador (si está disponible) o cambiar los ajustes del controlador de modo que no envíe comandos a la tarjeta hasta que esté preparada para recibirlos. Aquí damos algunas recomendaciones para algunos de los controladores de tarjetas gráficas más comunes (por favor, contacte con el fabricante si el controlador de su tarjeta gráfica no se menciona a continuación).

- **Controlador ET 6000 VGA**
Si está usando un controlador ET 6000 VGA debe conseguir el más reciente controlador de Tseng labs.
- **DV95112 (Nuevo controlador para tarjeta Hercules Dynamite 128)**
Para la tarjeta Hercules Dynamite 128, hay un nuevo controlador llamado DV95112 (Versión 1.12). Si quiere este controlador para retener los comandos hasta que la tarjeta esté preparada, por favor haga lo siguiente:
 1. En el fichero system.ini, bajo la cabecera [Hercules], busque la línea que dice “Optimization=0”.
 2. Ponga en ella “Optimization=1”.
 3. Archive el fichero system.ini y reinicie.

- **Matrox Millenium**

Si está usando la tarjeta Matrox Millenium, por favor haga lo siguiente para evitar que el controlador bloquee el bus PCI:

1. En el fichero system.ini, añada las siguientes líneas: [mga.driv], PCI Chipset=1.
2. Inhabilite la función "Use Power GDI acceleration" (Usar aceleración Power GDI) en la configuración avanzada de Matrox (Control panel > Display Properties > MGA Settings >Advanced > Performance).

- **Matrox Mystique**

Los propietarios de tarjetas Matrox Mystique, por favor, hagan lo siguiente para hacer que el controlador retenga los comandos hasta que la tarjeta esté preparada para recibirlos.

1. Vaya a Propiedades de pantalla (haga clic con el botón derecho del ratón en la pantalla principal).
2. Vaya a la ficha Configuración y haga clic en el botón PowerDesk.
3. Desactive "Use Bus Mastering".
4. Desactive "Use Automatic PCI Bus retries".
5. En ordenadores equipados con procesador Pentium Pro, desactive "Use Write-Combining", si es posible.
6. Haga clic en OK.

- **Controladores S3**

El personal de S3 ha informado de que todos los controladores S3 (bajados desde www.s3.com) para todas sus tarjetas VGA pueden arreglarse añadiendo una línea en el fichero system.ini:

1. Busque la sección [display] en el fichero system.ini.
2. Después de [display] añada la línea "bus-throttle=1" (o "Bus Throttle=1").
3. Guarde el fichero system.ini y reinicie.

Ajustes del bus PCI

Los ajustes incorrectos del bus PCI en la BIOS pueden crear crackling (especialmente el parámetro "PCI Latency"). Cambiar los ajustes del bus PCI es algo muy delicado. Consulte al suministrador de su ordenador.

Además, en ordenadores equipados con un procesador Pentium Pro la función "Write Combining" puede provocar problemas de audio en tarjetas de sonido basadas en DMA (como las SoundBlaster) y en tarjetas compatibles con Windows Sound System (como Terra Tec Maestro). Si puede, intente desactivar esta función para conseguir un mejor rendimiento del audio. Sin embargo, no todas las configuraciones de BIOS permiten acceder a este ajuste de bus PCI.

Tarjetas SCSI de alta velocidad

Las tarjetas SCSI de alto rendimiento como Adaptec AHA-2940UW u otros adaptadores anfitriones Ultra-Wide SCSI pueden bloquear el bus PCI debido a la gran velocidad de datos, que puede producir crackling y clics. Esto usualmente ocurre con tarjetas de audio de bus master como la Korg 1212 I/O y las Darla/Gina by Echo de Event Electronics.

Si experimenta crackling/clics mientras usa una tarjeta SCSI de alto rendimiento, intente reducir la máxima velocidad de transferencia del bus SCSI a 10 MB/s. El ajuste 10 MB/s aún es suficiente para hasta 32 pistas de audio simultáneas. Por favor consulte el manual que venía con la tarjeta SCSI para información sobre cómo cambiar este ajuste.

Además, si el ordenador contiene un puente PCI podría ser de ayuda poner la tarjeta SCSI y la tarjeta de audio en segmentos PCI separados. Por ejemplo; un ordenador con 6 ranuras podría implementarse como dos segmentos PCI con tres ranuras cada uno. Si una tarjeta tiene más de 5 ranuras PCI tendrá definitivamente un puente PCI. El manual de la placa debe explicar qué ranuras están en el mismo segmento.

Sincronismo de reloj externo (Word-clock)

La sincronización externa de audio difiere de la sincronización MIDI. Para conseguir una sincronización adecuada de las señales de audio digital es vital que todos los dispositivos permanezcan “enganchados” a un mismo reloj de referencia de frecuencia de muestreo. Un método para conseguir esto es a través de una señal de referencia digital llamada “word clock”.

Desafortunadamente, diferentes tipos de dispositivos de audio digital (S/PDIF, AES-EBU o ADAT) no están sincronizados al mismo tipo de señal de reloj “word clock”.

Algunas tarjetas de audio que están equipadas con diferentes entradas digitales contienen un convertidor de frecuencia de muestreo y pueden, por tanto, aceptar señales de reloj que no coincidan, para la entrada y para el procesado interno.

Sin embargo, si no hay ningún convertidor de frecuencia de muestreo, pueden producirse clics ocasionales. Un ejemplo es la tarjeta Korg 1212 I/O, la cual mostrará este problema cuando las entradas PDIF y ADAT sean usadas simultáneamente, pero los dispositivos fuente no estén sincronizados a una señal de reloj común (por ejemplo un reproductor de CD y un ADAT).

Además, si un dispositivo conectado a una salida digital de una tarjeta de audio no está sincronizado al reloj de audio digital de la tarjeta, las grabaciones hechas con ese dispositivo pueden contener clics ocasionales, aun cuando la grabación original no los tenga.

P. ¿Por qué algunas grabaciones de audio tartamudean o no se reproducen enteras?

Si se encuentra con tartamudeo del audio, o si partes de las grabaciones de audio “desaparecen”, lea por favor lo siguiente:

Cambios de ritmo

Si ha subido el ritmo de una canción, después de grabar audio, algunos eventos de audio pueden ser interrumpidos por el siguiente evento. Esto ocurre cuando el evento precedente no ha terminado de reproducirse antes de que empiece el siguiente. Por favor cambie de nuevo al ritmo original.

Ficheros mono y estéreo

Algunos ficheros de audio pueden ser silencios cuando se reproduce una canción grabada en Cubase 3.0x que contiene ficheros mono y estéreo en el mismo canal. Por favor sepárelos arrastrándolos a canales individuales (véase: “¿Por qué no puedo mezclar ficheros mono y estéreo en el mismo canal de salida?” en la [página 6](#)).

Tamaño/número de búffers en la ventana “ASIO Multimedia Setup” (Configuración de ASIO Multimedia)

Tener pocos búffers o tenerlos demasiado pequeños puede causar tartamudeo así como desvanecimientos del audio (véase: “Cuando se usa el controlador ASIO Multimedia” en la sección “Qué debo hacer cuando experimente desvanecimientos en audio” en la [página 12](#)).

Se ha iniciado otra aplicación

Si arranca otra aplicación mientras Cubase VST 3.55 está ejecutándose, la reproducción de audio puede quedar afectada temporalmente.

Sobrecarga de la CPU o del disco

Si se encuentra con tartamudeo del audio, y la ventana Performance muestra que la CPU o el disco está sobrecargado, por favor reduzca el número de pistas de audio silenciando algunas, o realizando una “mezcla”. Para información sobre cómo realizar esta operación, por favor consulte a la sección “Mezclado” de la documentación en pantalla (Entrando en detalles).

P: ¿Por qué recibo el mensaje “Can’t open file” (No se puede abrir el fichero) mientras intento procesar el fichero en el editor de ondas?

Si intenta procesar un fichero de audio en el editor de ondas y Cubase VST 3.55 le da el mensaje “Can’t open file” (No puede abrirse el fichero), probablemente significa que se ha fijado el fichero como fichero de “sólo lectura” (protegido contra escritura) en Windows. Use el Explorador para cambiar los ajustes del fichero particular.

P: ¿Por qué recibo el mensaje “Can’t access file” (No puede accederse al fichero) o “Can’t save file” (No puede archivarse el fichero) cuando intento editar un fichero de audio en un editor de ondas externo?

Si está usando un editor de ondas externo junto con Cubase VST 3.55, puede recibir el mensaje “Can’t access file” (No puede accederse al fichero) o “Can’t save file” (No puede archivarse el fichero) mientras se intenta editar un fichero de audio en el editor de ondas. Si esto ocurre, por favor desactive el ajuste “Play in background” (Reproducir en segundo plano) en la ventana Preferences (Ajustes) del menú File (Archivo). Este ajuste puede interferir con un editor de ondas externo.

Cuestiones de la tarjeta de audio

P: ¿Qué tarjetas de audio puedo usar?

Tarjetas probadas con Cubase VST:

Creative Labs:

SoundBlaster 16 (entrada/salida estéreo analógica, MIDI, ISA).

SoundBlaster AWE 32 (entrada/salida estéreo analógica, MIDI, ISA).

SoundBlaster AWE 64 (entrada/salida estéreo analógica, MIDI, ISA).

SoundBlaster AWE 64 Gold (entrada/salida estéreo analógica, salida S/PDIF estéreo, MIDI, ISA).

Digital Audio Labs:

CardD+ (estéreo analógica, ISA).

Digital Only Card (estéreo S/PDIF, ISA).

Event:

Darla by Echo (entrada estéreo analógica, 8 salidas analógicas, PCI).

Gina by Echo (entrada estéreo analógica, 8 salidas analógicas, estéreo S/PDIF, PCI).

Frontier Design Group:

WaveCenter (8 canales E/S digital ADAT, estéreo S/PDIF, MIDI, ISA).

Hohner Midia:

ARC-44 (4 canales analógicos, ISA).

RME-Audio:

DIGI32 (estéreo S/PDIF, PCI).

TerraTec:

EWS64XL (2 entradas/4 salidas analógicas y S/PDIF, MIDI, ISA).

Maestro 32/96 (estéreo analógica, MIDI, ISA).

TurtleBeach:

Fiji (estéreo analógica, estéreo S/PDIF opcional, MIDI, ISA).

Pinnacle (estéreo analógica, estéreo S/PDIF opcional, MIDI, ISA).

Tahiti (estéreo analógica, MIDI, ISA).

Tarjetas admitidas en Cubase VST con limitaciones:

Digidesign:

Audiomedia 3 (el controlador MME de esta tarjeta no admite full duplex).

Emagic:

AudioWerk 8 (soporte limitado de Windows Multimedia).

Roland:

RAP-10 (generalmente VST PC no admite full duplex mono).

Creamware:

Triple Dat y Masterport (la última versión del controlador MME para estas tarjetas sólo permite operación full-duplex estéreo).

P: ¿Qué rendimiento ofrecen las diferentes tarjetas de audio?

Tarjetas de audio multi E/S

El controlador ASIO Multimedia de Cubase VST admitirá tarjetas de audio multi E/S con múltiples dispositivos wave estéreo o dispositivos wave multicanal.

La norma de-facto para inicio sincronizado de dispositivos wave en una tarjeta también es admitida. Si el controlador de la tarjeta de audio admite esta norma, está garantizada una sincronización precisa de las muestras entre los múltiples dispositivos wave de una tarjeta.

Controladores ASIO para tarjetas de audio multi E/S

Actualmente estamos colaborando con varios fabricantes de tarjetas de audio para crear controladores ASIO para Cubase VST. Se incluyen, entre otros, Lexicon, Korg, Event/Echo, Sonorus y TerraTec.

Las tarjetas ISA requieren rendimiento de la CPU

Las tarjetas de sonido multicanal para el bus ISA requieren mucho trabajo de la CPU. La E/S simultánea de 8 canales (4 entradas y 4 salidas) usará entre el 30% y el 50% de la potencia disponible de la CPU.

Sin embargo, es posible realizar una desactivación manual de las entradas y salidas no usadas para reducir la demanda de trabajo de la CPU. Haga lo siguiente:

1. **Abra la ventana Inputs (Entradas) desde el menú Audio.**
2. **Desactive toda entrada no usada usando los botones "Active" (Activo) de la lista.**
3. **Cierre la ventana Inputs.**
4. **Abra la ventana Master, desde el menú Audio.**
Si su tarjeta tiene más de una salida, ésta tendrá una o más secciones Bus, a la derecha.
5. **Desactive todo bus de salida no usado usando los botones Active.**

Soundblaster 16/AWE-32 y AWE-64

El modo full-duplex de la serie Soundblaster es admitido. Sin embargo, se aplican las limitaciones generales de Soundblaster.

- Si la grabación se hace con calidad de 16 bits, la reproducción se hace con calidad de 8 bits.
- Si la reproducción se hace con calidad de 16 bits, la grabación sólo puede ser con calidad de 8 bits.

En Cubase VST, no es posible la grabación de audio con 8 bits. Por tanto, las limitaciones de Soundblaster tienen las siguientes implicaciones:

- **Para habilitar la grabación de audio, abra la ventana Inputs (Entradas) en el menú Audio y desactive la entrada de audio de la tarjeta.**
Toda reproducción será ahora en calidad de 8 bits (suponiendo que esté seleccionado el mono full duplex, véase a continuación).
- **Para habilitar la reproducción de audio de 16 bits, abra la ventana Input y desactive la entrada de audio de la tarjeta.**
La grabación de audio queda ahora inhabilitada.

En la lista Preset (Preajuste) de ASIO Multimedia encontrará dos modos de operación para la serie Soundblaster o tarjetas compatibles. Una fijará el sistema para operación full duplex. Sin embargo, pueden haber situaciones en las que tenga que seleccionar el Preset para operación half duplex:

- Cuando quiera usar un dispositivo WaveSynth/WG MIDI en una tarjeta de la serie AWE-64 (véase la [página 26](#)).
- Cuando la operación full-duplex no funcione de manera fiable en la configuración de su ordenador.

Para instrucciones sobre cómo seleccionar el modo half duplex, véase la [página 7](#).

También se ha constatado de que en algunas placas madre, el modo full duplex de Soundblaster puede estabilizarse aumentando el ajuste “I/O recovery time” (Tiempo de recuperación de E/S) en la BIOS extendida o en la configuración “Advanced Chipset” (Chipset avanzado).

Acerca de Soundblaster AWE-64

La AWE-64 es básicamente el mismo hardware que la AWE-32. Sin embargo, la AWE-64 crea las posibilidades de sonido ampliadas usando potencia de CPU del ordenador anfitrión. Esto aumentará el rendimiento de audio global.

-
- **Nota:** Para poder usar operación full duplex tiene que inhabilitar el dispositivo Wave synth/WG MIDI en la AWE-64. A veces será necesario desactivar también el mapeador Creative Music Mapper. Esto se hace en el diálogo SetupMME, como se describe en la [página 26](#).
-

P: ¿Cuáles son las configuraciones recomendadas para mi tarjeta de audio?

Con los Presets (Preajustes) de ASIO Multimedia Setup (Configuración de ASIO Multimedia), muchos usuarios no necesitarán cambiar ningún ajuste en el diálogo “Advanced Options” (Opciones avanzadas). Sin embargo, si se tiene una tarjeta de audio para la cual no hay ningún preajuste, o si necesita cambiar alguno de los ajustes por cualquier otra razón, use la siguiente lista de recomendaciones como punto de partida. La lista será actualizada regularmente. Por favor revise nuestro Website, <<http://www.steinberg.net>> para conseguir información adicional y las últimas noticias y consejos.

Soundblaster 16, AWE 32, AWE 64 o AWE 64 Gold de Creative Labs

- **Sync Reference (Referencia de sincronismo)**
Sample Position (Posición de muestra): Output (Salida)
- **Card Options (Opciones de tarjeta)**
Activadas: Full Duplex, Start Input First (Iniciar entrada primero).
Desactivada: Open all Devices before Start (Abrir todos los dispositivos antes de arrancar).
Audio Buffers (Búffers de audio): 5
Buffer Size (Tamaño del búffer): 5512

CardD+ y Digital Only Card de Digital AudioLabs

- **Sync Reference (Referencia de sincronismo)**
DMA Block (Bloque de DMA): Output (Salida)
- **Card Options (Opciones de tarjeta)**
Activadas: Full Duplex, Start Input First (Iniciar entrada primero).
Desactivada: Open all Devices before Start (Abrir todos los dispositivos antes de arrancar).
Audio Buffers: 5
Buffer Size: 4096

Gina y Darla by Echo de Event Electronics

- **Sync Reference (Referencia de sincronismo)**
Sample Position: Output
- **Card Options (Opciones de tarjeta)**
Activadas: Full Duplex, Start Input First, Open all Devices before Start
Desactivada: ninguna
Audio Buffers: 5
Buffer Size: 4096

Midia ARC-44 de Hohner

- **Sync Reference (Referencia de sincronismo)**
Sample Position: Output
- **Card Options (Opciones de tarjeta)**
Activadas: Full Duplex, Start Input First, Open all Devices before Start
Desactivada: ninguna
Audio Buffers: 5
Buffer Size: 4096

DIGI32 de RME Intelligent Audio Solutions

- **Sync Reference (Referencia de sincronismo)**

Sample Position (Posición de muestra): Output (Salida)

- **Card Options (Opciones de tarjeta)**

Activadas: Full Duplex, Start Input First (Iniciar entrada primero), Open all Devices before Start (Abrir todos los dispositivos antes de arrancar)

Desactivada: ninguna

Audio Buffers (Búffers de audio): 5

Buffer Size (Tamaño del búffer): 4096

-
- Nota: Si no se aplica ninguna señal S/PDIF en la entrada, o la frecuencia de muestreo de la señal entrante es diferente de la frecuencia de muestreo de Cubase VST, la entrada no estará accesible y aparecerá una alerta.
-

TerraTec EWS64XL

- **Sync Reference (Referencia de sincronismo)**

DMA Block (Bloque de DMA): Output (Salida)

-
- Nota: El puerto Codec debe usarse para referencia de sincronismo. Por favor, asegúrese de que este puerto está arriba de la lista en el cuadro "Output Ports" (Puertos de salida) en la ventana "ASIO Multimedia Setup" (Configuración de ASIO Multimedia). Si es necesario, suba este puerto seleccionándolo y haciendo clic en el botón "Move up", hasta que esté arriba de la lista.
-

- **Card Options (Opciones de tarjeta)**

Activadas: Full Duplex, Start Input First, Open all Devices before Start

Desactivada: ninguna

Audio Buffers: 5

Buffer Size: 5512

P: ¿Por qué recibo el mensaje "unable to obtain the input" (imposible obtener la entrada) de mi tarjeta de audio?

Operación full duplex

¿Admite su tarjeta operación full duplex (grabar mientras reproduce)? Si no, puede habilitar o bien la entrada, o bien la salida del dispositivo, pero no ambas al mismo tiempo (véase también la [página 7](#)).

Entrada digital

Para algunas tarjetas de audio es necesario aplicar una señal a la entrada digital de la tarjeta siempre que la quiera usar. Si no hay ninguna señal digital conectada, la entrada de la tarjeta no estará habilitada, y se mostrará un mensaje de alerta.

Además, tiene que asegurarse de que "Sample Frequency" (Frecuencia de muestreo) en "Audio System Settings" (Configuración de sistema de audio) coincide con la señal de audio digital entrante.

- Si considera el mensaje de alerta como un problema, desactive la entrada digital en la ventana **Inputs (Entradas)** y guarde un nuevo fichero DEF.ALL. En adelante, la entrada digital tiene que ser habilitada antes de grabar.

P: ¿Por qué recibo el mensaje “unable to obtain the output” (imposible obtener la salida) de mi tarjeta de audio?

Operación full duplex

¿Admite su tarjeta operación full duplex (grabar mientras reproduce)? Si no, puede habilitar o bien la entrada, o bien la salida del dispositivo, pero no ambas al mismo tiempo (véase también: “¿Por qué mi tarjeta de audio half-duplex ya no funciona como lo hacía?” en la [página 7](#)).

Software sintetizador

Si está usando el controlador Windows Multimedia para reproducir audio, Cubase VST 3.55 no puede reproducir MIDI vía software sintetizador (como Virtual Sound Canvas de Roland, Reality de Seer o WaveSynth de Creative Labs) y reproducir audio vía la misma tarjeta de audio, simultáneamente. Necesitará desactivar los puertos de salida MIDI para estos sintetizadores de software. Haga lo siguiente:

1. Arranque el programa Setup MME que viene con Cubase.
2. En el cuadro MME Outputs, haga clic en el nombre del software sintetizador.
3. Desactive el puerto de salida MIDI para el software sintetizador haciendo clic en el botón “Set Inactive” de la derecha.

-
- Si su tarjeta de audio tiene un controlador DirectX instalado, y el software sintetizador es compatible con DirectX, es posible reproducir audio desde Cubase VST y el software sintetizador simultáneamente, seleccionando el controlador ASIO DirectX en el diálogo Audio System de Cubase VST. No obstante, debido a las limitaciones de DirectX, este inhabilitará toda entrada de audio a Cubase VST (véase el capítulo “Optimización del rendimiento de audio” en la documentación principal para más información acerca del controlador DirectX). Además, esto muy probablemente requerirá un ordenador rápido.
-

Editor de muestras

Cubase VST 3.55 no puede conseguir el acceso a la tarjeta de audio cuando un editor de muestras (como Sound Forge o Wavelab) reproduce audio. Por favor, detenga la reproducción en el editor de muestras antes de cambiar a Cubase.

Información adicional sobre hardware

P: ¿Qué tipos de ordenador son compatibles con Cubase VST 3.55 y qué rendimiento dan?

Tipos de CPU admitidas

Cubase VST 3.55 funciona con:

- Intel: Pentium, Pentium MMX, Pentium Pro, Pentium II
- AMD: K5, K6
- Cyrix/IBM: 6X86, 6X86MX

Cuando elija un procesador, por favor tenga en cuenta que las operaciones en coma flotante son cruciales para el rendimiento de audio de Cubase VST. En este aspecto, las CPUs Pentium de Intel son más potentes que las actuales CPU de AMD y Cyrix/IBM.

-
- La configuración completa del ordenador tiene un gran impacto en el rendimiento global. Una CPU supuestamente más lenta en una configuración que sea buena en todo lo demás, puede proporcionar mejor rendimiento que una "mala" configuración con una rápida CPU.
-

P: ¿Cuál es el mejor tipo de tarjeta controladora de disco duro?

La controladora de disco duro maneja la transferencia de datos desde y hacia el disco duro. Una tarjeta controladora con menor intervención de la CPU deja más potencia de la CPU para el procesamiento de audio.

- **PIO (Programmed I/O, E/S programada)**
Cuando un controlador usa algo llamado PIO (y a veces FIFO) significa que la propia CPU realiza la transferencia de datos desde y hacia el disco duro. Esto reducirá el tiempo que la CPU puede dedicar al procesamiento de audio.
- **Busmaster**
Una controladora busmaster, por otro lado, realizará la transferencia de datos desde y hacia el disco duro con muy poca intervención de la CPU. Durante la transferencia de datos real, la CPU aún puede realizar el procesamiento de audio.

P: ¿Qué tipo de disco duro debo usar?

E-IDE

Los discos duros E-IDE son económicos y ofrecen una gran capacidad (hasta 6 GB en discos de 3,5 pulgadas, en el momento de escribir esta información).

Generalmente, los discos duros E-IDE no ofrecen el mismo nivel de rendimiento que los discos compatibles con SCSI. Sin embargo, el rendimiento de algunos discos SCSI y E-IDE es idéntico. Por tanto, los discos SCSI no siempre son mejores ni más rápidos.

Las controladoras E-IDE normalmente usan la CPU para realizar la transferencia de datos desde/hacia el disco (PIO o FIFO), lo cual significa que hay menos potencia de CPU disponible para el procesamiento de audio de Cubase VST.

Las tarjetas controladoras E-IDE Ultra DMA (y algunas placas madre nuevas) contienen controladoras E-IDE “busmaster”. Éstas liberan a la CPU de tener que transferir datos, dejándola entonces, dedicar más tiempo al procesamiento de audio.

Las controladoras E-IDE ISA no son recomendables.

SCSI

Los discos duros SCSI son bastante más caros pero ofrecen una alta velocidad y capacidad (hasta 9 GB en discos de 3,5 pulgadas, en el momento de escribir esta información).

Los discos con los mejores rendimientos actualmente sólo están disponibles con SCSI (Seagate Barracuda, Quantum Atlas II).

Varios discos SCSI pueden operar simultáneamente y ofrecer un rendimiento conjunto más elevado.

Las controladoras SCSI Busmaster (como las Adaptec AHA-2940) son recomendables.

Las controladoras SCSI PIO (como las Adaptec AHA-2920) pueden usarse, pero el número de canales de audio y EQ/FX será inferior.

Los controladores SCSI ISA (como Adaptec AHA-1520 o AHA-1542) no se recomiendan.

-
- Nota: Para la configuración con el mejor rendimiento posible, se recomienda una controladora SCSI busmaster y un buen disco duro SCSI. ¡Pero incluso con configuraciones E-IDE, pueden esperarse rendimientos de audio impresionantes!
-

Preguntas frecuentemente planteadas

Aquí hay algunas de las preguntas más frecuentemente planteadas que están relacionadas directa o indirectamente con el uso de Cubase VST 3.55.

P: ¿Por qué el plugin PC Waves AudioTrack no me está funcionando con Cubase VST 3.55?

El plugin AudioTrack es un plugin DirectX, lo cual significa que tiene que tener DirectX instalado para ejecutarlo. Cuando instale Cubase VST 3.55 desde CD-ROM, DirectX 5.1 se instala automáticamente, pero este podría no ser el caso si bajó una versión nueva de VST desde Internet, etc. Consulte la página web de Microsoft para información sobre cómo instalar DirectX.

P: ¿Por qué no se colocan todos los ficheros en el disco duro al instalar Cubase VST 3.55?

Por favor lea: “¿Dónde están los Drummmaps (Mapas de percusión), Mixermmaps (Mapas de mezclador) y ficheros Studio?” en la [página 8](#).

P: ¿Cómo debo interpretar la ventana Performance?

En la ventana Performance (menú Audio) puede ver el rendimiento de la CPU y del disco. Por favor, tenga en cuenta que 100% no significa máxima potencia de VST. Significa el 100% de la potencia total del ordenador. El nivel más elevado que puede alcanzarse cuando se trabaja con VST es alrededor del 60-70% del indicador.

Además, cuando se visualiza la ventana Performance, es bastante normal que la barra gráfica del disco quede “enganchada” en medio de la imagen mientras vaya cambiando de ventanas.

P: ¿Por qué ha desaparecido la barra de transporte?

Es posible haber movido accidentalmente la barra de transporte de modo que haya quedado oculta detrás de la barra de tareas de Windows. Si esto sucede, por favor mueva la barra de tareas hacia arriba o hacia el lado de la pantalla haciendo clic en una área “vacía” y arrastrándola. La barra de transporte debe entonces quedar visible y puede moverse hacia un lugar adecuado. Si la barra de transporte aún no está visible después de mover la barra de tareas, por favor seleccione “Show Transport Bar” (Mostrar barra de transporte) en el menú Windows, o pulse el botón F12 en el teclado del ordenador.

P: ¿Qué significa ActiveMovie, DirectShow, DirectSound y DirectX?

El término “ActiveMovie” ya no se usa, sino que ha sido reemplazado por “DirectShow” (un subconjunto de Microsoft DirectX). Así es como funcionan todos ellos:

- Microsoft **DirectX** es un paquete completo para manejar varios tipos de multimedia bajo Windows95 y Windows NT.
 - DirectX se divide en dos niveles: **DirectX Foundation** y **DirectX Media**.
 - **DirectX Foundation** contiene controladores y rutinas a nivel de sistema. Esta es la parte de DirectX Foundation que comunica con el hardware del ordenador. La única parte de DirectX Foundation que es usada por Cubase VST se llama **DirectSound**. Ésta es la que usa si selecciona el controlador ASIO DirectX para reproducir audio en Cubase VST.
 - **DirectX Media** contiene servicios a nivel de aplicación. Esta es la parte de DirectX que comunica con las aplicaciones y programas. La única parte de DirectX Media que es usada por Cubase VST es **DirectShow** (anteriormente llamada ActiveMovie), una norma para reproducción de medios, propagación y captura. Esta es la norma usada por los plugins de efectos DirectX en Cubase VST.
-
- En la documentación de Cubase VST, el término general DirectX se usa tanto para DirectShow como para DirectSound.
-