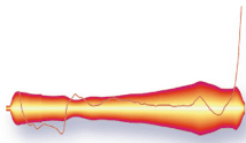


# melodyne

essential



manual de usuario

Última actualización 14.01.2015



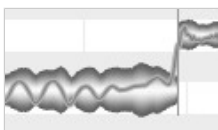
## Acerca del manual de uso en línea de Melodyne y de este documento PDF

Este documento PDF fue creado de manera automática a partir de los contenidos del manual de uso en línea de Melodyne. Contiene la última versión de los textos e imágenes de acuerdo a la fecha indicada en la página de inicio.

Sin embargo, regularmente agregamos y actualizamos la edición en línea del manual de uso, acompañándola de muchos videos y tutoriales inspiradores. También los encontrarás los contenidos en la última versión del documento PDF que se encuentra en nuestro sitio web. ¿Por qué no consultarlos ahora?

Manual de uso en línea de Melodyne: <http://www.celemony.com/id/helpcenter>

## Introducción



### Instalación y activación

[Instalación y terminología](#) • [Melodyne "singletrack" – ¿Qué significa?](#) • [Información importante relacionada con la Activación](#) • [La alternativa iLok](#) • [¿Dónde puedo encontrar el número de serie de mi Melodyne?](#)



### ¡Bienvenido!

[Qué es Melodyne y para qué se utiliza](#)



### Guía de inicio rápido

[Stand-alone o Plugin](#) • [Transferencias y rango de reproducción](#) • [Detección de notas y selección del algoritmo](#) • [Navegación, funciones de reproducción y modo ciclo](#) • [Selección y copiado de notas](#) • [Macros y herramientas](#) • [La cuadrícula de afinación y funciones de escala](#) • [Funciones de tempo](#) • [Guardando tu trabajo: administración de archivos](#)



### **Melodyne condensado : la interfaz de uso en pocas palabras**

[Funciones generales del programa](#) • [Navegación, selección y reproducción](#) • [Funciones de herramientas](#)



### **Estrategias para optimizar el desempeño y estabilidad**

[Sugerencia 1: El tamaño del búfer de tu aplicación DAW](#) • [Sugerencia 2: evitar la escasez de memoria RAM](#) • [Sugerencia 3: Asignaciones correctas en la aplicación DAW](#) • [Sugerencia 4: Utiliza siempre la última versión de Melodyne](#) • [Sugerencia 5: Utiliza el formato de controlador de audio correcto](#) • [Sugerencia 6: Utiliza la última versión del controlador de audio](#) • [Si nuestras sugerencias no son de ayuda](#)



### **Preferencias**

[La hoja de propiedades de las preferencias de Melodyne Plugin](#) • [La hoja de propiedades de las preferencias de Melodyne Stand-Alone](#)

## **Melodyne y tu aplicación DAW**



### **Melodyne en Pro Tools**

[Cuestiones actuales: sugerencias para pasar de Pro Tools 10 a Pro Tools 11](#) • [Cargando Melodyne plug-in](#) • [Almacenando e intercambiando proyectos](#) • [Duplicando pistas](#) • [Guardando las asignaciones de plug-in para Melodyne](#) • [Regrabando ediciones Melodyne](#) • [Rewire](#) • [Notas generales](#) • [Notas relacionadas con versiones anteriores](#)



### **Melodyne en Logic Pro**

[Cargando el plug-in Melodyne](#) • [Copias de respaldo e intercambio de proyectos](#) • [Duplicando pistas](#) • [Guardando las asignaciones de plug-in para Melodyne](#) • [Regrabando las ediciones realizadas con Melodyne](#) • [Rewire](#) • [Notas generales](#) • [Notas relacionadas con versiones anteriores](#)



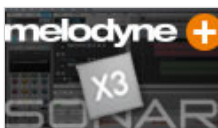
### **Melodyne en Cubase/Nuendo**

[Cargando el plug-in Melodyne](#) • [Copias de respaldo e intercambio de proyectos](#) • [Duplicando pistas](#) • [Guardando las asignaciones de plug-in para Melodyne](#) • [Exportando/regrabando ediciones Melodyne \(mezcla de audio\)](#) • [Rewire](#) • [Notas generales](#)



### **Melodyne en Presonus Studio One utilizando ARA**

[Carga e instalación de Melodyne](#) • [Editando un evento de audio con Melodyne y ARA](#) • [Procedimientos operativos que ya no son necesarios gracias a ARA](#) • [Cambios a eventos de audio que Melodyne sigue de manera automática](#) • [Comportamiento de Studio One y Melodyne en tareas de alteración de tiempo](#) • [Insertando Melodyne en un canal \(channel strip\): sin ARA](#) • [Anulando o eliminando Melodyne en un evento de audio](#) • [Trucos & Sugerencias](#)



### **Melodyne en Cakewalk Sonar X3 con ARA**

[Instalando Melodyne](#) • [Editando una región de audio o un clip con Melodyne y ARA](#) • [Procedimientos que ya no son necesarios gracias a implementar ARA](#) • [Cambios en clips de audio que Melodyne reconoce de manera automática](#) • [El comportamiento estiramiento/compresión de tiempo de Sonar y Melodyne](#) • [Insertando Melodyne dentro de un canal: sin implementar ARA](#) • [Desactivar Melodyne o eliminarlo de un clip](#) • [Otros temas que deberías conocer sobre el uso de Sonar](#)



### **Melodyne en Live**

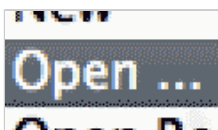
[Cargando el plug-in Melodyne](#) • [Melodyne en la vista Session de Live](#) • [Almacenando e intercambiando proyectos](#) • [Duplicando pistas](#) • [Guardando asignaciones de plug-in para Melodyne](#) • [Imprimir ediciones Melodyne \(congelar/aplanar\)](#) • [Rewire](#) • [Notas generales](#)

## **Cargando, transfiriendo y guardando**



### **Transfiriendo material de audio a Melodyne Plugin**

[Transfiriendo audio](#) • [Rango de reproducción](#)



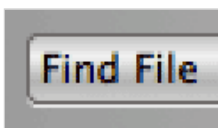
### **Cargando y guardando audio en Melodyne Stand-Alone**

[Abriendo archivos desde el menú Archivo](#) • [Abriendo archivos mediante el método "arrastrar y soltar"](#) • [Guardando tu trabajo](#) • [Guardar como Documento de proyecto Melodyne](#)



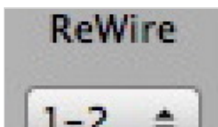
### **Grabando audio en Melodyne Stand-Alone**

[Asignaciones de audio](#) • [Tempo y metrónomo](#) • [Iniciando y deteniendo la grabación](#)



### **Administrando los archivos de audio y asignando archivos perdidos**

[Archivos de transferencias de Melodyne Plugin](#) • [El administrador de archivos de Melodyne Plugin](#) • [Eliminando archivos no necesarios en la versión plug-in](#) • [Asignación de archivos perdidos en la versión plug-in](#) • [Asignando archivos perdidos en la implementación Stand-Alone](#)



### **Utilizando Melodyne con Rewire**

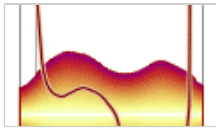
[Rewire y Melodyne](#) • [Activando Rewire en Melodyne Stand-Alone](#) • [Activando Rewire en tu aplicación DAW y estableciendo el vínculo](#) • [Seleccionando canales Rewire en Melodyne](#) • [Sincronización y comportamiento de tempo](#)

## **Comprobando y editando la detección de notas**



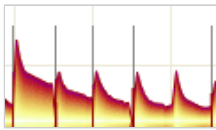
### **Eligiendo el algoritmo**

[El proceso de detección](#) • [Melódico](#) • [Percusivo](#) • [Polifónico](#) • [Cambiando algoritmos](#) • [Asignando un algoritmo predeterminado \(sólo Melodyne editor\)](#)



### **Comprobando y editando la asignación de notas con material melódico**

[El procedimiento](#) • [El Sintetizador de monitoreo](#) • [Separación de nota](#) • [Saliendo del modo asignación de notas](#)



### **Comprobando y editando la asignación de notas con material rítmico**

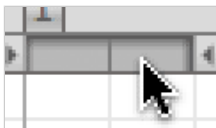
[El procedimiento](#) • [Saliendo del modo asignación de notas](#)

## **Mostrando, recorriendo y reproduciendo audio**



### **Reproducción, exploración y acercamiento**

[Cambiando el tamaño de la ventana](#) • [Ajustando la reproducción utilizando el teclado y la barra de transporte](#) • [Controlando la reproducción, la reproducción manual \(scrubbing\) y funciones de zoom con la regla de compases](#) • [Desplazamiento y visualización en el panel de edición](#) • [Funciones de reproducción en Melodyne Stand-Alone y Plugin \(cuando la aplicación DAW se encuentra detenida\)](#) • [Funciones de exploración y visualización](#)



### **Activando y ajustando el rango de un ciclo**

[El procedimiento](#)



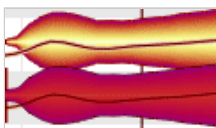
### **Seleccionar opciones de visualización**

[Auto desplazamiento](#) • [Mostrar curva de afinación](#) • [Mostrar separaciones de notas](#) • [Mostrar información de notas](#) • [Mostrar notas de destino](#) • [Mostrar rango de reproducción \(sólo Plugin\)](#)



### **Seleccionando notas**

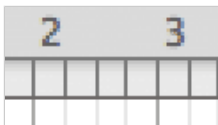
[Técnicas de selección tradicionales](#) • [Selección libre](#) • [Seleccionando con la regla de afinación](#)



### **Copiando notas**

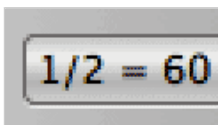
[Insertando una nota](#) • [Reemplazando una nota](#) • [Copiando y pegando múltiples notas](#)

## Ajustando la Cuadrícula de tiempo y la Cuadrícula de afinación



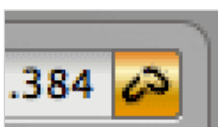
### **Selección de la cuadrícula de tiempo**

El procedimiento



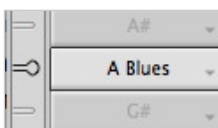
### **Alineando la cuadrícula de tiempo de Melodyne Stand-Alone al audio**

Desplazando el marcador '1' • Corrigiendo la interpretación de tiempo • Asignando un tiempo fijo • Asignar el compás 1 al inicio del archivo • Volver a detectar tiempo



### **Ajustando a las variaciones de tempo en la aplicación DAW**

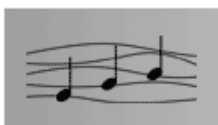
Un nuevo tempo constante • Un cambio progresivo de tempo • Importante cuando trabajas con tempo variable



### **La cuadrícula de afinación y escalas**

Funciones de escala de Melodyne • Eligiendo la cuadrícula de afinación • Las reglas de escala y de afinación de referencia • Ajustando la afinación principal • Seleccionando la tónica y variedad de escala • La ventana Abrir escala

## Editando notas con las funciones Macro y con las herramientas



### **Corrección de afinación con la función macro**

El procedimiento



### **Corrección de tempo utilizando la función macro**

Corregir tempo: qué y dónde • Utilización de la función macro corregir tempo



### **Trabajando con la herramienta principal**

Modificando afinación y tiempo • Modificando la duración de las notas • Editando separaciones de notas

## Instalación y activación

A continuación, aprenderás cómo instalar y activar Melodyne.

### Instalación y terminología

Melodyne es extremadamente sencillo de instalar: sólo inicia el programa de instalación (ya sea desde el CD o de la versión de descarga) y sigue las instrucciones en pantalla. El proceso completo de instalación toma unos pocos minutos. Sin embargo, antes de utilizar el programa debes registrar y activar Melodyne. Aquí encontrarás una explicación breve de la terminología:

**Número de serie:** Tu número de serie representa tu licencia para Melodyne y determina qué edición de Melodyne posees y a qué funciones puedes acceder.

**Registro:** El proceso de registro involucra la creación de una cuenta myCelemony vinculada a tu número de serie. Para registrar debes ingresar algunos datos personales e indicar si deseas recibir las novedades de Celemony, y si es así, en qué formato. Si has comprado Melodyne en nuestra tienda web, el proceso de registro ya está completo.

**Activación:** Una vez registrado, Melodyne debe ser activado antes de comenzar a utilizarlo. El método estándar es la activación basada en equipo que alcanza hasta dos computadoras u ordenadores. De manera alternativa, puedes transferir tu licencia a un dispositivo iLok.

Antes de comenzar con los detalles del proceso de activación, nos gustaría compartir una mirada rápida al software instalado y sus características.

### Melodyne "singletrack" – ¿Qué significa?

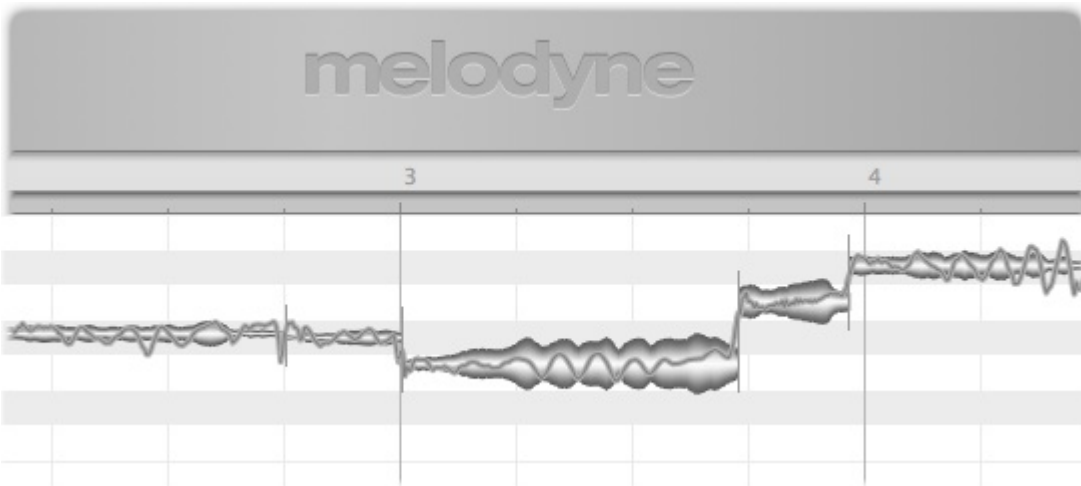
Durante el curso de la instalación, Melodyne se copia como plug-in, en la carpeta de plug-ins correspondiente, y como programa independiente o stand-alone, en tu carpeta de programas. Los plug-ins reciben, simplemente, el nombre "Melodyne", mientras que la versión independiente, se denomina "Melodyne singletrack". Puedes estar sorprendido por este nombre – después de todo, tu edición de Melodyne tiene un nombre diferente: "Melodyne editor", "Melodyne assistant" o "Melodyne essential".

Estas tres ediciones de Melodyne se entregan como un paquete con un programa individual. Es sólo tu número de serie (tu licencia) y el proceso de activación iniciado en consecuencia, los que determinan qué edición se ejecuta desde el programa instalado. Ya que su identidad no se conoce antes del proceso de activación, y como no es posible cambiar el nombre del programa, posteriormente, todos los plug-ins muestran el nombre "Melodyne" y todas las versiones independientes, "Melodyne singletrack" (para distinguirlas de la edición multitrack 'Melodyne studio').

El nombre de la edición actual se muestra entre las herramientas y las funciones macro en la interfaz de usuario. Es probable que tengas que aumentar el tamaño de la ventana de Melodyne para verlo.



El código común del programa tiene como objetivo primario, hacer posible la compatibilidad completa entre las versiones de Melodyne editor, assistant y essential. No es un problema abrir en Melodyne assistant o Melodyne editor, un proyecto iniciado en Melodyne essential, y trabajar, posteriormente, con las funciones extendidas disponibles en las versiones mayores. También funciona de manera inversa: un proyecto iniciado en Melodyne editor puede ser cargado en alguna de las ediciones más pequeñas, y también reproducido y editado con las funciones disponibles allí. Sólo cuando las funciones DNA de Melodyne editor fueron utilizadas para la edición de material polifónico, podrás escuchar el documento pero no será posible editarlo en las versiones más pequeñas. Cuando ocurre esto, decimos que Melodyne se ejecuta en 'Modo Reproducción'.



Melodyne puede ejecutarse en Modo Reproducción cuando ha sido instalado pero no activado. En tales casos, aún es posible abrir y reproducir todos los documentos existentes, pero no podrás editarlos. El Modo Reproducción puede ser muy útil cuando quieres pasar el proyecto a un equipo en donde Melodyne, o bien, nunca se activó o ha sido desactivado, ya que te permite reproducir las pistas editadas en Melodyne – sin tener que exportarlas (bounce), antes. El Modo Reproducción puede utilizarse en cualquier momento – sin registro, activación o sin conexión a Internet.

El código común del programa también te permite, cuando trabajas con una de las ediciones más pequeñas de Melodyne o con una instalación que aún no ha sido activada, pasar al Modo de prueba de Melodyne editor. En el Modo de prueba, puedes utilizar el esquema completo de funciones de Melodyne editor durante un tiempo limitado. Cuando el periodo de pruebas finaliza, Melodyne vuelve



a la licencia original o pasa a Modo Reproducción. Sólo puedes aprovechar las ventajas del periodo de pruebas gratuito una vez en una determinada computadora. Para registrar, y cada vez que inicies Melodyne editor durante el periodo de pruebas, necesitaras tener conexión a Internet.

El código común del programa también hace posible actualizar en cualquier momento, sin necesitar una nueva instalación, desde Melodyne assistant o Melodyne essential a Melodyne editor. Para este propósito es suficiente con sólo comprar una licencia para Melodyne editor y proceder a activarla, proceso que se realiza con unos pocos clics de mouse en nuestra tienda web.

### **Información importante relacionada con la Activación**

La primera vez que inicies Melodyne aparecerá el Asistente para activación. Si has adquirido el programa en nuestra tienda web, sólo necesitas hacer un clic en el Asistente para activarlo y comenzar a utilizarlo. Si tu Melodyne vino en una caja, el Asistente te guiará durante los pasos necesarios para completar el registro y la activación. La activación se realiza estando el equipo conectado a Internet. Si tu computadora/ordenador no posee acceso a Internet, el Asistente te propondrá un método para activar el programa sin utilizar una conexión a Internet.

Puedes acceder al Asistente para activación cada vez que lo necesites desde “Licencia...”, en el menú de Ayuda de Melodyne. Todas las opciones ofrecidas por el Asistente son explicadas por la misma aplicación. Las siguientes secciones explican cómo se relacionan estas opciones y, también, brindan información importante sobre la activación. Léelas cuidadosamente ya que conciernen directamente con preguntas tales como cuándo, por qué y cómo puedes instalar y utilizar Melodyne en computadoras/ordenadores.

- **Dos activaciones basadas en equipo:** La activación de Melodyne se realiza, de manera predeterminada, con el método basado en equipo (computadora u ordenador). En otras palabras, la activación está atada al equipo en donde se ejecuta. Una licencia Melodyne te habilita a activar y utilizar Melodyne en dos equipos (computadora/ordenador) de manera simultánea, por ejemplo, la computadora de tu estudio y una portátil. Las activaciones son administradas y otorgadas por nuestro servidor. Verás cuántos créditos de activaciones posees en cualquier momento, inmediatamente, después de acceder a tu cuenta myCelemony.
- **Desactivando un equipo:** Te ofrecemos control completo sobre la asignación de tus derechos de activación, ofreciéndote la posibilidad de desactivar equipos. Supongamos, por ejemplo, que has activado Melodyne en dos computadoras/ordenadores pero deseas utilizarlo en otro equipo de manera temporal. No hay problemas: todo lo que tienes que hacer es desactivar uno de los equipos actualmente activos. Eso liberará un crédito de activación que se transferirá a nuestro servidor. Luego, podrás utilizarlo para activar el tercer equipo. Si, posteriormente, deseas volver a tu configuración original, simplemente desactiva el tercer equipo y vuelve a activar el que habías desactivado antes.

De manera que, nuestro servidor te provee de dos activaciones que puedes compartir con libertad entre varias computadoras. Esto facilita, por ejemplo, el cambio a una nueva computadora. En lugar

de tener que preocuparte por si podrás, o no, utilizar Melodyne en el nuevo equipo, simplemente desactiva el modelo anterior, liberando de esta manera, automáticamente, un crédito de activación para la nueva computadora.

Sin embargo, esta posibilidad demanda que procedas con cuidado. Las activaciones están dirigidas exclusivamente a ti y están atadas a tu cuenta de cliente. Por lo tanto, no regales una activación a un tercero. Además, considera que el proceso para eliminar una activación de un equipo sólo puede realizarse en ese equipo. Si ya no tienes acceso a una computadora activa, la activación en lo que a ti refiere, está perdida. Esto es algo que debes considerar, por ejemplo, antes de vender o desechar un equipo en donde Melodyne se encuentra activo. ¡Asegúrate, en primer lugar, de desactivar Melodyne!

Por otro lado, no tienes que preocuparte si todo lo que vas a hacer es cambiar o formatear tu disco duro para reinstalar el sistema operativo. En ese caso, tu activación no se pierde. La primera vez que inicias Melodyne, después de realizar alguna de estas tareas, el programa se contactará con el servidor de Celemony que reconocerá el equipo inmediatamente y lo reactivará – sin el costo de un crédito de activación.



### La alternativa iLok

Melodyne editor y Melodyne assistant (pero no Melodyne essential) pueden, como método alternativo a la activación basada en computadora descrita arriba, ser activados utilizando un dispositivo de protección de copia iLok (para más información visita [www.ilok.com](http://www.ilok.com)). Este procedimiento involucra la transferencia de tu licencia Melodyne a tu cuenta iLok, desde la cual puedes descargarla a tu dispositivo iLok. Con este dispositivo podrás, luego, activar y operar Melodyne en cualquier cantidad de equipos, pero sólo en uno a la vez, es decir, sólo el equipo donde el iLok se encuentra insertado.

Sin embargo, antes de optar por una activación iLok, considera lo siguiente: el sistema iLok puede usarse como alternativa (pero no en forma paralela) a la activación basada en equipo. Una vez que has optado por el sistema iLok no podrás obtener más activaciones posteriores basadas en equipo. No es posible volver a la activación basada en computadora una vez que has realizado el cambio al dispositivo iLok. Si optas por la activación iLok, obtendrás **una** licencia Melodyne para **un** dispositivo iLok que puede ser utilizado en cualquier momento en sólo **una** computadora – considerando que la

activación basada en computadora u ordenador te ofrece la posibilidad de ejecutar Melodyne en dos computadoras al mismo tiempo.

Una consideración posterior: si estás vendiendo Melodyne, no puedes, simplemente, transferir la licencia a la cuenta iLok del comprador. En su lugar, debes contactar a nuestro departamento de soporte. Además de ahorrar dinero, ya que, normalmente, tendrías que pagar para transferir una licencia desde una cuenta iLok a otra, este sistema nos permite crear una cuenta myCelemony para el comprador, tarea que de otro modo nos sería imposible de realizar. Si tú mismo realizarías la transferencia, la licencia permanecería atada a tu propia cuenta myCelemony.

### **¿Dónde puedo encontrar el número de serie de mi Melodyne?**

Aquí te explicamos dónde puedes encontrar tu nuevo número de serie después de adquirir una versión completa o actualización de Melodyne, y dónde ingresarla. Los números de serie representan la base de los procesos de registro y activación, y en consecuencia, son fundamentales para utilizar Melodyne.

**Versión Full (completa) adquirida en una tienda:** Encontrarás tu número de serie en el manual de uso que se encuentra dentro de la caja. Cuando instales e inicies Melodyne por primera vez, aparecerá el asistente de activación. Te pedirá tu número de serie y te guiará durante los pasos posteriores de los procesos de registro y activación.

**Versión Full (completa) adquirida en la tienda Web:** Como ya haz registrado Melodyne y haz recibido un programa de instalación personalizado en el momento de hacer la compra en la tienda Web, no necesitas en este momento ingresar un número de serie. La primera vez que inicies el programa después de la instalación, nuestro servidor reconocerá tu copia y la activará. Sin embargo, si necesitas tu número de serie podrás localizarlo en la parte superior de la ventana del asistente de activación que se abre cuando eliges el comando Licencia desde el menú Ayuda.

**Actualización adquirida en una tienda:** Si compras una actualización para una edición más potente o una actualización a una versión más nueva de Melodyne, en una tienda, encontrarás un nuevo número de serie en la caja. Cuando inicies el programa por primera vez luego de realizar la instalación de la actualización, aparecerá un asistente que te pedirá el número de serie y te guiará durante los pasos posteriores.

**Actualización adquirida en la tienda Web:** Debido a que necesitas colocar tus datos de acceso para comprar una actualización en la tienda Web, tu nuevo número de serie se agregará automáticamente a los datos de tu cuenta de cliente. Cuando inicies por primera vez la nueva versión o edición del programa luego de la instalación, nuestro servidor reconocerá y activará tu copia automáticamente. Sin embargo, si necesitas tu número de serie podrás localizarlo en la parte superior de la ventana del asistente de activación que se abre cuando eliges el comando Licencia desde el menú Ayuda.

**Nuevos números de serie y el dispositivo iLok:** Cada vez que adquieres una actualización o

descargas otra para una versión superior (por ejemplo, para pasar de la versión 1.x a la versión 2.x) de Melodyne, se te asignará un nuevo número de serie. Nuestro servidor enviará entonces una nueva licencia a tu cuenta iLok. Simplemente, ingresa a [www.ilok.com](http://www.ilok.com) y descarga la nueva licencia a tu dispositivo iLok para que puedas utilizar tu nueva edición o versión de Melodyne de la misma manera que lo hacías con la anterior.

**Melodyne essential incluido con Studio One:** En la ventana “Studio One Installation...”, haz clic en “Download content from Presonus User Account” (Descargar contenido desde una cuenta de usuario Presonus) y baja hasta localizar la entrada “Melodyne essential”. Desde allí, puedes copiar el número de serie y descargar el programa de instalación directamente. Recuerda que sólo la versión Studio One Professional incluye un número de serie Melodyne, pero si utilizas alguna de las otras ediciones, también puedes descargar el programa de instalación y ejecutar Melodyne en modo de prueba.

### **Temas relacionados**

- [¡Bienvenido!](#)

## ¡Bienvenido!

Muchas gracias por tu interés en Melodyne. Te damos una cordial bienvenida al círculo de usuarios Melodyne.

Melodyne se encuentra en todos los grandes estudios de grabación del mundo. Por años se ha sido valorado por sus funciones intuitivas de edición y su alta calidad de sonido.

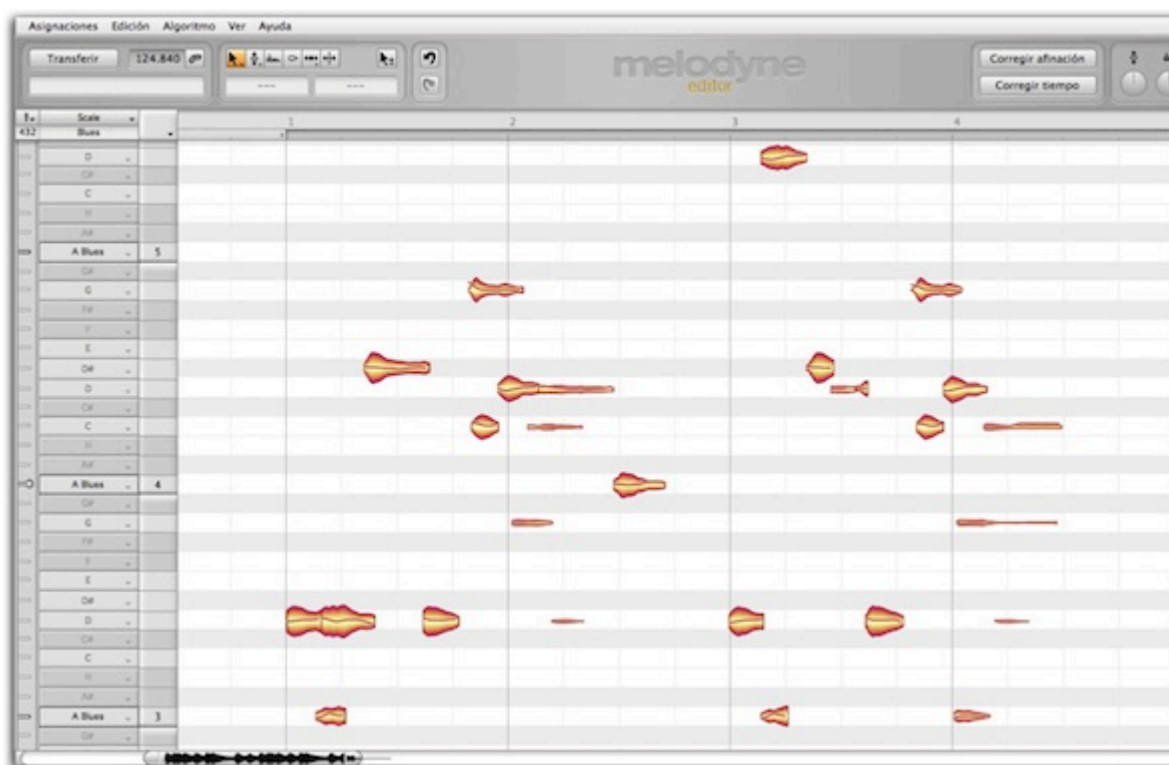
Como un usuario Melodyne, estás en la mejor – y hasta podríamos decir – la más ilustre compañía!

Aquí en Melodyne hemos trabajado muy duro para hacer de Melodyne una aplicación tan potente, útil, y fácil de usar, como sea posible. Esperamos que Melodyne haga más fácil tu vida en el estudio, que te diviertas utilizándolo y te inspire para conseguir altos niveles de creatividad. Déjanos saber cuánto te gusta. No dudes en contactarte con nosotros si algo no funciona como debería. En [www.celemony.com](http://www.celemony.com) siempre estamos para ti.

Esperamos que tu trabajo con Melodyne sea productivo y que te brinda la más amplia satisfacción.

Saludos cordiales

El equipo de Celemony



## Qué es Melodyne y para qué se utiliza

Melodyne te permite editar y mostrar material de audio de una manera altamente musical. Lo más importante es que Melodyne reconoce las notas en la información de audio y las muestra en cuadrículas de afinación y tiempo. Esta presentación es mucho más informativa que la clase de visualización de valores de amplitud a lo largo del eje de tiempo que ofrecen los editores y secuenciadores de audio típicos. Con Melodyne no sólo aprecias qué partes de una grabación tienen más volumen y cuáles son más suaves; aprecias dónde comienzan y finalizan las notas, y también la afinación o altura tonal de cada una. Eso – obviamente – constituye una gran diferencia.

Y, por supuesto, es posible no sólo observar sino también capturar y modificar las notas mostradas. Si una nota se encuentra más abajo del tono correcto, por ejemplo, puedes, simplemente, arrastrarla hasta la afinación adecuada; si es demasiado corta, puedes extenderla.

El acercamiento basado en notas de Melodyne no sólo lo convierte en una herramienta muy precisa para corregir y optimizar tus grabaciones, sino que también te ofrece la posibilidad de hacer profundos cambios en tu material de audio, reestructurarlo y crear a partir de ese lugar algo completamente nuevo.

Melodyne disputa, desde hace años, de una excelente reputación para la edición de voces solistas ya que permite la corrección de una manera musical e intuitiva que es, virtualmente, indetectable para el oído. Pero lo que funciona para la más crítica de las disciplinas también hace maravillas con otras fuentes como instrumentos musicales. Una vez que hayas trabajado con Melodyne durante un tiempo descubrirás que además de corregir errores existe una amplia cantidad de otras aplicaciones que puedes explorar. Algunos ejemplos:

- La creación de segundas voces o de un ensamble completo a partir de la pista original
- La creación de variaciones melódicas o armónicas cuando se repiten frases
- Corrección y acondicionamiento del tiempo de batería y bajo
- Ajustar ritmos o utilizar técnicas de cuantización para alterarlos
- Crear breaks y variaciones en loops de batería
- y también disciplinas estándar como desplazamiento de afinación y estiramiento/compresión de tiempo, en donde Melodyne editor te ofrece una maestría completa entregando, entre tanto, una sorprendente calidad de sonido.

Melodyne editor te ofrece la posibilidad de intervenir en armonías de material de audio polifónico para, por ejemplo, cambiar una única nota dentro de un acorde para pasarla de una tercera mayor a tercera menor. Esto es algo sin precedentes en la historia del procesamiento de audio y presenta una dimensión de libertad creativa completamente nueva.

Con Melodyne assistant y essential puedes editar fuentes de material monofónico (voces solistas, saxo, bajo, flauta, etc.) y también material de audio rítmico o sin afinación (loops de batería, percusión, sonidos ambient y ruido).



### Descargar proyectos demo

[Para Mac OS X \(dmg, 44,1 MB\)](#)

[Para Windows \(exe, 42,8 MB\)](#)

## Guía de inicio rápido

La siguiente guía explica, en resumidas cuentas, todo lo que necesitas saber para utilizar Melodyne de manera exitosa.

Para comenzar te recomendamos, además de esta sección, el video, disponible en varios idiomas, llamado “Primeros pasos”, que encontrarás en la parte superior de esta página, en donde se demuestran con claridad los puntos más importantes. También puedes probar las cosas que ves en el video ya que todos los archivos de audio utilizados en la película se encuentran disponibles para su descarga, preparados en proyectos para las aplicaciones DAW más utilizadas.

Con respecto a los atajos de teclado: donde mencionamos la tecla ‘[Command]’ nos referimos, en Mac, a la tecla conocida como ‘Command’ o ‘Apple’; en PC se identifica como ‘[CTRL]’. El resto de las teclas mencionadas poseen los mismos nombres, tanto en Mac como en PC.

### Stand-alone o Plugin

Puedes emplear Melodyne como aplicación independiente (stand-alone) o como plug-in, con cualquier aplicación DAW compatible, en cuyo caso encontrarás a Melodyne entre tus plug-ins de efectos de audio (no los plug-ins de instrumentos). Melodyne se utiliza de la misma manera que un plug-in de audio insertado, pero no como un plug-in de instrumento. El plug-in trabaja en conjunto con tu aplicación DAW, lo que es ideal si quieres llevar a cabo y comprobar tu edición dentro del contexto de una canción. Para este propósito puedes abrir, de manera simultánea, tantas instancias de Melodyne como permitan la memoria y capacidad de procesamiento de tu equipo.

Luego de la instalación, encontrarás la versión independiente en la carpeta de programas de tu computadora/ordenador. Utiliza esta versión de la misma manera que un editor de audio: inicia la aplicación; abre tus archivos de audio; éditalos, y al finalizar guárdalos. La versión independiente (stand-alone) es muy práctica cuando quieres editar muestras de manera independiente del proyecto de una canción. No obstante, gracias al soporte ReWire también puedes conectarla con una aplicación DAW ofreciendo una alternativa a la ejecución de Melodyne como plug-in. Puedes aprovechar esta ventaja si tu aplicación DAW no permite utilizar plug-ins, o si es incompatible con Melodyne pero ofrece soporte ReWire.

En lo que respecta a las funciones centrales, no existe diferencia entre las versiones plug-in y stand-alone de Melodyne; ambas ofrecen las mismas posibilidades de edición para editar tu material

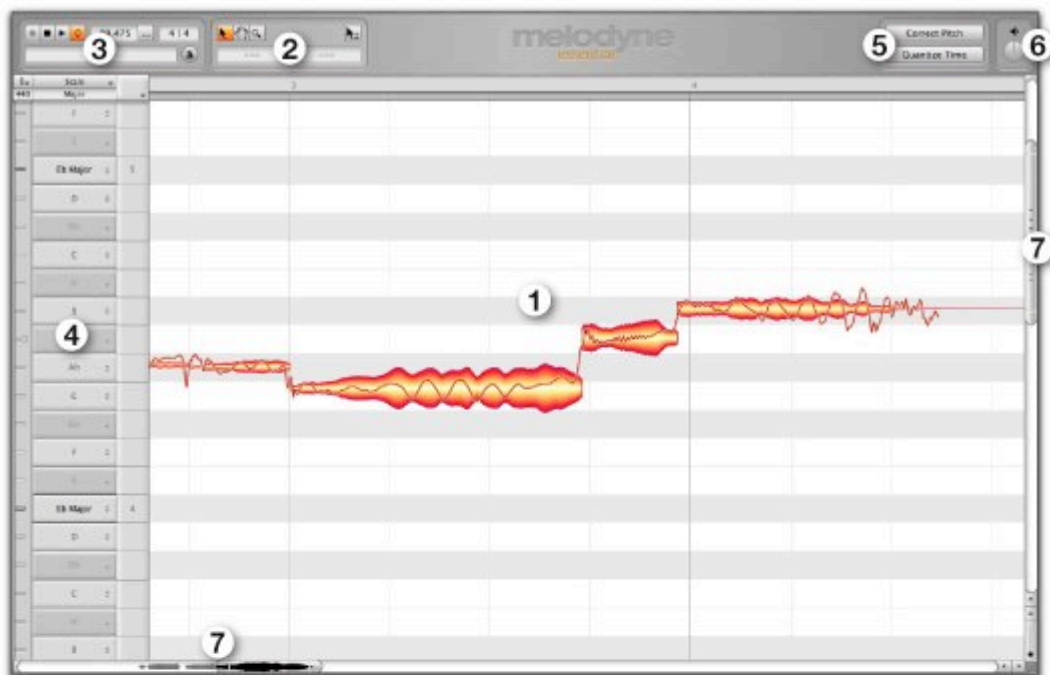


de audio.

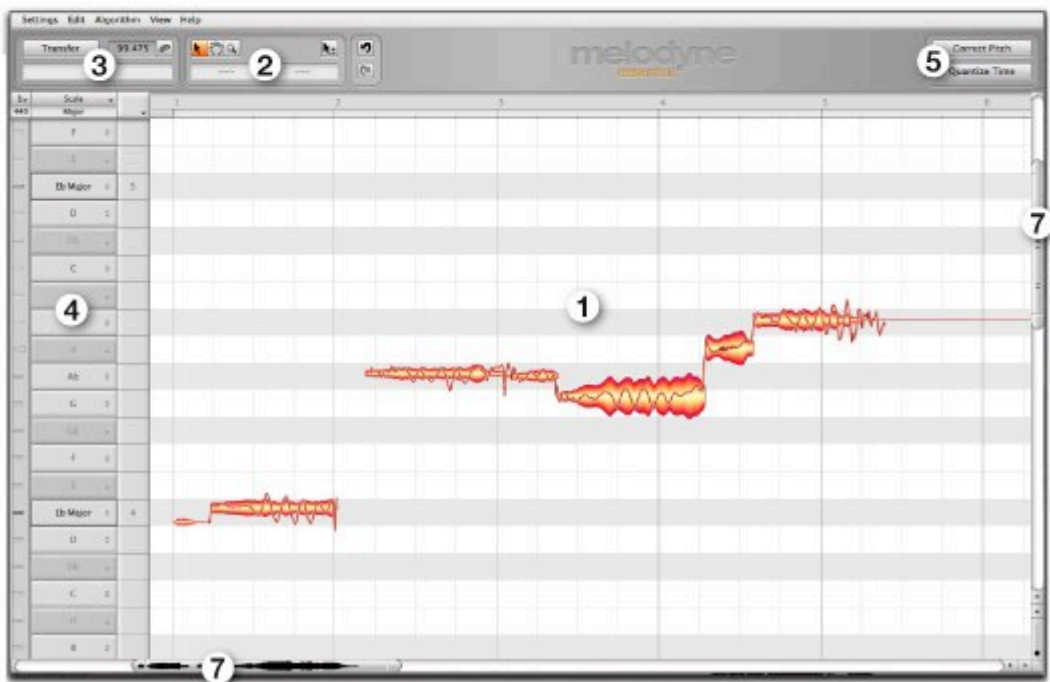
Zonas de la interfaz de usuario y sus funciones:

1. Panel de edición y notas
2. Caja de herramientas e inspector
3. Botón Transferir (Plugin) o barra de transporte (Stand-Alone)
4. Regla de afinación y zona de escala
5. Macros para corrección de afinación y tiempo
6. Controles de volumen en tiempo real (Stand-Alone), afinación y formantes (sólo Plugin).
7. Zoom y barras de desplazamiento

Stand-Alone



Plugin



## Transferencias y rango de reproducción

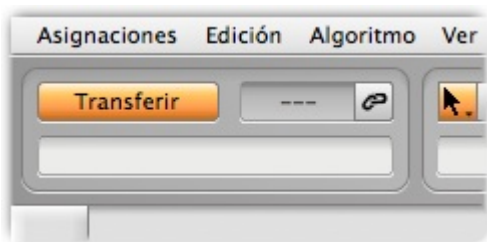
Mientras que con Melodyne Stand-alone ingresas el material a editar abriendo el archivo de audio indicado, con Melodyne Plugin consigues lo mismo mediante una transferencia. Esto significa que luego de abrir el plug-in en la pista adecuada debes transferirle los fragmentos con los que necesitas trabajar para poder verlos y editarlos dentro de Melodyne. Cuando transfieres fragmentos a Plugin es como si hubiesen sido grabados. Luego, durante la reproducción (playback), los fragmentos transferidos serán reproducidos por Melodyne mientras que los pasajes precedentes y los que siguen serán reproducidos, como antes, desde la pista de audio original, es decir, desde tu aplicación DAW.

Las transferencias son esenciales para utilizar Melodyne Plugin; el programa no funciona de la misma manera que un efecto de inserción en tiempo real.

Habiendo mencionado lo anterior, si tu aplicación DAW soporta 'ARA', una extensión Celemony para interfaces de plug-in muy utilizadas, las transferencias no son necesarias. Con ARA puedes abrir en Melodyne una región de audio desde la pista de tu aplicación DAW sin tener que realizar, previamente, una transferencia.

- Activa el botón Transferir en Melodyne; inicia la reproducción de audio en la aplicación DAW en el sector que deseas transferir, cuando hayas finalizado debes detener la reproducción. Puedes transferir a Melodyne varios fragmentos desde diferentes partes de la misma pista.

Una vez finalizada la edición de una pista puedes guardar tu trabajo utilizando la función 'Bounce' o 'Mixdown' de tu aplicación DAW, insertar el archivo de audio creado en la pista original, y eliminar Melodyne de la pista.



Durante la reproducción de audio, después de transferir uno o más fragmentos, aquellos pasajes que fueron transferidos a Melodyne serán reproducidos, precisamente, por Melodyne; el resto de las partes de la pista original serán reproducidas por la aplicación DAW.

En menú Ver, selecciona "Mostrar rango de reproducción". Todas las secciones o regiones que serán reproducidas por Melodyne (de manera opuesta a la aplicación DAW) serán marcadas. Esas regiones se pueden extender simplemente arrastrando sus bordes con el mouse.

Para acortar una región de reproducción, elimina algunas notas y selecciona "Limitar rango de reproducción a notas" desde el menú de contexto de la regla de compases.



### Detección de notas y selección del algoritmo

En primer lugar, el material de audio debe ser analizado por Melodyne para detectar las notas que contiene, y permitir, entonces, su edición. Este análisis explica por qué Melodyne no se puede utilizar en tiempo real como un procesador de reverb o delay. Sólo después de haber analizado el material se pueden mostrar las notas y utilizar las exclusivas funciones de Melodyne. Éstas, por supuesto, luego trabajan en tiempo real: cada cambio que realizas a las notas de audio dentro de Melodyne tiene efecto inmediato y se puede escuchar sin retraso.

Con Melodyne puedes editar material monofónico (melódico) y rítmico/sin afinación.

Es el propio Melodyne, basado en su análisis, el que decide con qué tipo de material está tratando. No obstante, puedes forzarlo a adoptar una interpretación diferente si, por así decirlo, el material no se muestra de la manera que mejor se ajusta al tipo de edición que tienes en mente.

- Cuando finaliza el análisis, selecciona un algoritmo diferente en el menú Algoritmos para forzar una reinterpretación del material.



Dependiendo del material, puede ser necesario editar la detección en forma manual y reasignar notas detectadas.

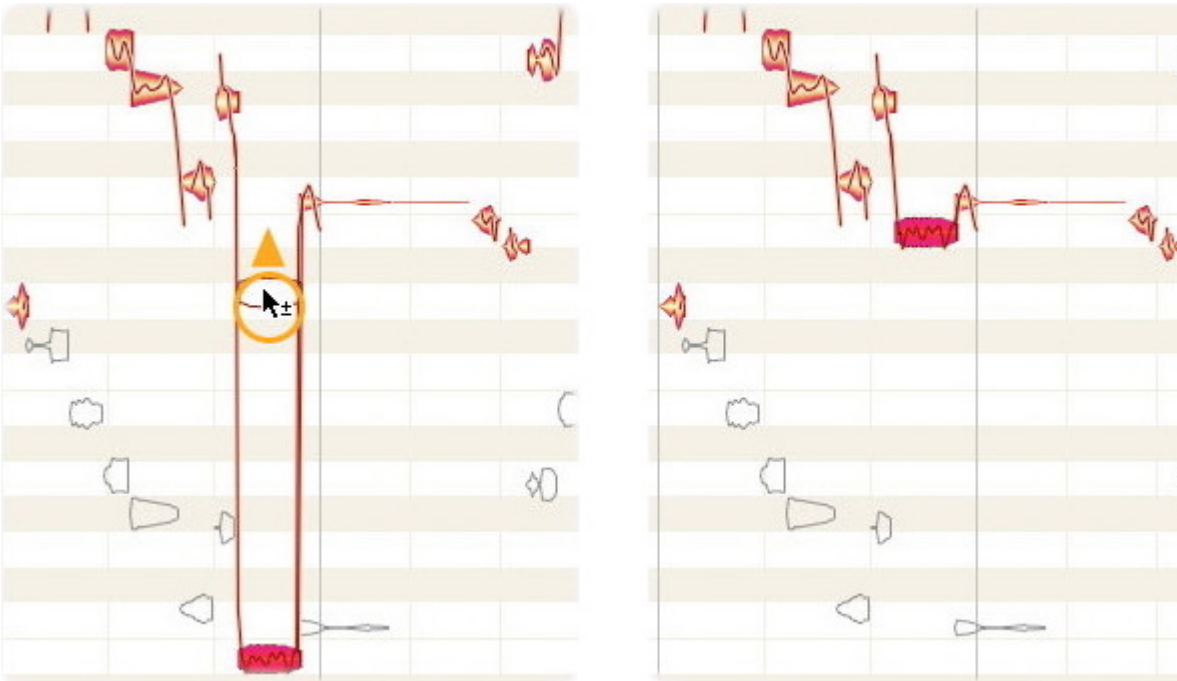
Al trabajar con material melódico puede suceder, ocasionalmente, que una nota es confundida con la misma nota ubicada una octava arriba o abajo. Antes de editar ese tipo de material necesitas reasignar esas notas a sus posiciones o afinaciones correctas, de otra manera podrían producirse sonidos extraños en el momento de editar el material. El propósito es asegurar que las notas que ves en Melodyne corresponden tanto como sea posible con las notas ejecutadas en realidad.

- Selecciona la herramienta  $\pm$ , que se encuentra un tanto separada de las otras, para cambiar al modo de asignación de notas.

Puedes salir del modo de asignación de notas en cualquier momento, simplemente, seleccionando otra herramienta.



- Si una nota se muestra en la octava equivocada, arrástrala hacia la octava correcta y Melodyne intensificará su búsqueda en el área indicada y volverá a ubicar la nota; de manera alternativa, si una nota "sin relleno" se presenta en la octava correcta, sólo haz doble clic en la misma.
- El icono representado con la forma de onda Seno, ubicado al lado, cambia entre el sonido original y el sonido del Sintetizador de monitoreo, del cual es, además, su control de volumen. El Sintetizador de monitoreo sólo ejecuta las notas visibles y, por lo tanto, facilita la tarea de evaluación para decidir si éstas corresponden o no con las notas ejecutadas
- Al trabajar con la versión Melodyne Stand-Alone, la combinación de teclas [Shift]+[Barra] permite intercambiar la reproducción entre el audio original y el sintetizador de monitoreo. En la versión Plugin, se consigue el mismo efecto mediante la combinación [Shift]-doble clic en la regla de compases.



### Navegación, funciones de reproducción y modo ciclo

Todas las notas detectadas se muestran en el área de edición. El tamaño del área de edición puede modificarse, y además es posible desplazar, acercar y alejar la zona de visualización de las notas.

- Para cambiar el tamaño de la ventana (también en la versión Plugin), arrastra la esquina inferior derecha.
- Presiona y sostiene la tecla [Command] y arrastra el fondo de la zona de edición para desplazar el área visualizada.
- Utiliza la rueda del mouse para desplazar la pantalla verticalmente, o en forma horizontal al mantener presionada la tecla [Shift].
- Presiona [Command]+[Alt] y arrastra dentro de la zona de edición para hacer acercarte/alejarte en forma horizontal y/o vertical.
- Presiona [Command]+[Alt] y utiliza la rueda del mouse para hacer acercarte/alejarte en ambos ejes simultáneamente.
- Presiona [Command] + doble clic para acercarte a una nota o a la selección actual.
- Presiona [Command] + doble clic en el área de edición para volver a la visualización anterior.
- Arrastra los bloques deslizantes de las barras de desplazamiento para mover el área de visualización de manera horizontal o vertical.
- Arrastra los extremos de los bloques para acercarte/alejarte de manera horizontal o vertical
- Tira de uno de los extremos de los bloques deslizantes horizontal o vertical, para incrementar el tamaño del área visualizada (esto es importante en la versión plug-in, por ejemplo, cuando has transferido sólo los primeros cuatro compases y deseas limitar la navegación a esa zona, pero luego quieres insertar algo en el compás 20).
- Haciendo doble clic en los controles deslizantes de las barras de desplazamiento consigues visualizar todas las notas, de manera horizontal o vertical.
- El control deslizante ubicado en la esquina inferior derecha ajusta el tamaño de las representaciones de las notas.

En Melodyne Stand-Alone, las tradicionales teclas de transporte se ubican en la parte superior izquierda de la ventana. Puedes escuchar el material a medida que arrastras el puntero del mouse en la regla de compases (Scrubbing). Para iniciar la reproducción en un lugar preciso, haz doble clic en la regla de compases. En la versión Melodyne Plugin puedes conseguir lo mismo suponiendo que la aplicación DAW se encuentra detenida. No es posible controlar las funciones de reproducción de la aplicación DAW desde Melodyne Plugin.

Funciones de reproducción en Melodyne Stand-Alone y Plugin (cuando la aplicación DAW se encuentra detenida):

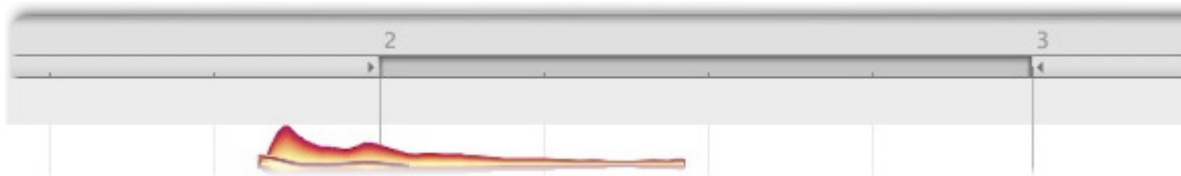
- Haz clic en la regla de compases para posicionar el cursor de reproducción
- Haz doble clic en la regla de compases para iniciar la reproducción desde ese lugar
- Presiona [Alt]+doble clic en cualquier lugar de regla de compases para reproducir la selección actual
- Con la mayoría de las aplicaciones DAW, al presionar la barra espaciadora se detiene la reproducción local del Plugin
- Utiliza las flechas del cursor para seleccionar y reproducir la siguiente nota o la anterior, o bien, la de arriba o abajo.

\*Haz clic en la regla de compases para detener la reproducción y posicionar el cursor

- Haz clic y arrastra el mouse en la regla de compases para escuchar el audio a medida que avanzas (Scrubbing)

Funciones de reproducción en Melodyne Stand-Alone:

- [Barra]: Reproducir/Pausa
- [Alt]+[Barra]: Reproduce la selección actual
- [Enter en el teclado numérico]: Reproducir (Play)
- [0 en el teclado numérico] 1 vez: Detener (Stop)
- [0 en el teclado numérico] 2 veces: Vuelve a la posición de inicio anterior
- [0 en el teclado numérico] 3 veces: Vuelve al principio del archivo
- Caja de tempo: arrastra el valor anterior o ingresa un nuevo valor para modificar el tempo y estirar/comprimir el audio. También puedes ingresar valores porcentuales



Tanto Melodyne Stand-Alone como Melodyne Plugin cuentan con un modo Ciclo.

Con el plug-in sólo puedes activar el modo Ciclo cuando la aplicación DAW se encuentra detenida.

- Arrastra el mouse de manera horizontal en la parte baja de la regla de compases para definir la zona para el ciclo
- Haz doble clic en la zona del ciclo para activar o desactivar este modo
- Para desplazar alguno de los localizadores del ciclo, simplemente haz clic y arrástralo
- Arrastra la parte central de la zona de ciclo para desplazar el sector hacia la derecha o izquierda
- Si la Cuadrícula de tiempo se encuentra activa tendrá influencia en la posición de los localizadores del ciclo
- Para ignorar la Cuadrícula de tiempo, presiona y sostiene la tecla [Alt] a medida que desplazas los localizadores de ciclo
- Presiona [Shift]+clic cerca de un localizador para desplazarlo a la posición designada
- Presiona [Shift]+doble clic en cualquier lugar dentro de la zona de Ciclo para desplazar los localizadores hacia la primera y última nota seleccionada
- [Shift]+[Alt]+doble clic ubica los localizadores exactamente sobre las notas seleccionadas

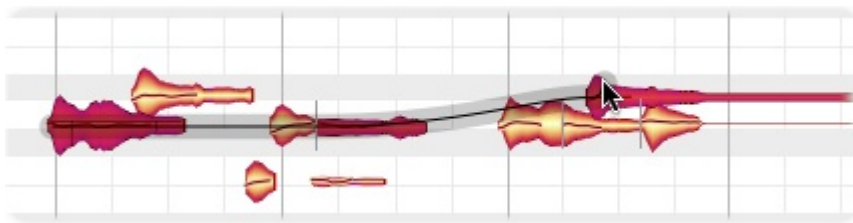
Atajos de teclado no visualizados en el menú de Melodyne Stand-Alone

- Detener: [0 en el teclado numérico]
- Reproducir: [Enter en el teclado numérico]

- Herramienta Principal: [F1]
- Herramienta desplazamiento: [F2]
- Herramienta zoom: [F3]
- Abrir Macro para corregir afinación: [Command][Shift][P]
- Abrir macro para corregir tiempo: [Command][Shift][T]

## Selección y copiado de notas

- Técnicas estándar como clic; [Shift]+clic; enlazar las notas que se desean seleccionar
- [Shift]+clic arrastrando el mouse para ingresar al modo de selección libre
- Seleccionar notas haciendo clic o arrastrando el mouse en la regla de notas. Doble clic en la regla de notas selecciona notas con el mismo nombre en todas las octavas
- [Shift]+clic o [Shift]+arrastrar en la regla de notas permite agregar o eliminar notas a una selección
- El menú Edición ofrece el habitual comando 'Seleccionar todo'.



Melodyne te permite cortar, copiar y pegar notas. Si antes de pegar una nota (la nota “fuente”) seleccionas otra nota (la nota “destino”), al pegar, la primera nota reemplazará a la nota de destino. Si no existen notas seleccionadas, la nota fuente se pegará en la posición del cursor. No obstante, si la nota estaba desplazada de la cuadrícula antes de ser copiada, al pegarla aparecerá desplazada de la posición del cursor en la misma distancia. Si deseas que el punto de inserción y la posición del cursor coincidan, ajusta la Cuadrícula de tiempo en “Segundos” antes de pegar.

## Macros y herramientas

Las funciones macro para corregir afinación y tiempo (disponibles al presionar los botones Corregir afinación y Corregir tiempo, respectivamente, ubicados en la esquina superior derecha de la ventana) pueden utilizarse en una selección. Si no existen notas seleccionadas las funciones Macro actuarán sobre todas las notas.

La edición manual se realiza utilizando la herramienta principal de la caja de herramientas. Esta herramienta es sensible al contexto, ofreciendo distintas funciones cuando se desplaza sobre diferentes partes de una nota. Para ajustes finos, presiona y sostiene la tecla [Alt] mientras modificas los parámetros. Puedes abrir la caja de herramientas haciendo clic derecho en área de edición.

El atajo [Command]+[teclas de flechas] aplica la función de la herramienta a las representaciones de notas seleccionadas, moviendo las notas hacia arriba o hacia abajo en afinación o hacia adelante y



hacia atrás en tiempo. Presiona y sostiene la tecla [Alt] para modificar los valores en incrementos más finos.

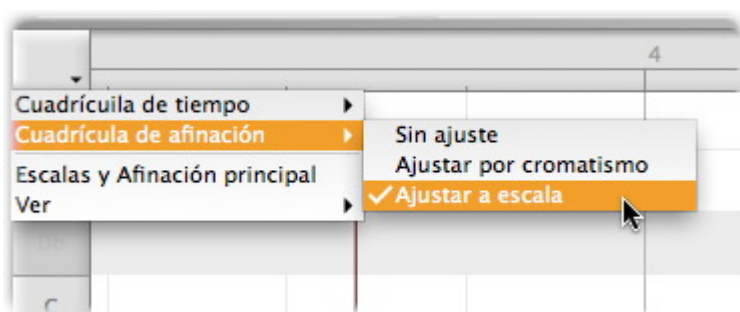
La tabla que se aprecia a continuación brinda un resumen de las funciones de las herramientas, indicando su comportamiento dependiendo en qué posición de la nota se realiza clic o se arrastra el mouse, considerando, además, si se efectúa clic o doble clic. La forma del puntero del mouse brinda una indicación complementaria acerca de la función que realizará una determinada herramienta en un contexto dado.

	Clic			Doble clic
	Parte de una nota			
	Izquierda	Centro (función principal)	Derecha	Centro
Herramienta Principal	desplazar inicio	desplazar afinación/posición	desplazar final	insertar/eliminar separación de nota (parte superior de una nota)

### La cuadrícula de afinación y funciones de escala

Con Melodyne puedes cambiar la afinación de las notas de manera continua, o de modo que se ajusten siguiendo una cuadrícula. Si la función de ajuste se encuentra activa, las notas sólo se pueden mover a puntos de afinación permitidos por la cuadrícula. La misma puede basarse en la escala cromática, la escala de Do Mayor o cualquier otra escala.

Haciendo clic derecho en la Regla de afinación abres un menú contextual desde donde puedes seleccionar en la parte superior, "Sin ajuste", "Ajuste por cromatismo" y "Ajustar a escala".



Selección y Afinación principal: presenta nuevas reglas con las que puedes seleccionar una escala y asignar la afinación general. Haz clic en la regla más ancha de las dos para seleccionar una escala.

## Funciones de tiempo

El botón ubicado al lado de la caja de tiempo, permite abrir el cuadro de diálogo de asignaciones de tiempo. Tanto la caja como el cuadro de diálogo poseen funciones diferentes en Melodyne Stand-Alone y Melodyne Plugin.

En la edición Plugin: el valor de tiempo de la caja es simplemente una visualización; no puede ser ajustado debido a que el tiempo está determinado por la aplicación DAW. Cuando se producen cambios de tiempo en la aplicación DAW, deberías abrir el cuadro de diálogo e indicar a Melodyne Plugin la naturaleza del cambio: ¿se trata de un nuevo tempo constante, o es una progresión de tempo (un cambio de tempo gradual intencionado)? En el segundo caso, deberías reproducir la canción completa para que Melodyne pueda “aprender” la progresión de tempo – realiza esto antes de la primera transferencia. Cuando trabajes con cambios de tempo o métrica consulta el capítulo ‘Ajustando a las variaciones de tempo en la aplicación DAW’ en el manual de uso de Melodyne. En el cuadro de diálogo Tempo, también debes seleccionar si debería aplicarse, o no, estiramiento o compresión de tiempo en el audio a fin de tomar cuenta de cualquier cambio de tempo.

En la edición Stand-Alone: arrastrando un valor existente en la caja de tiempo, o escribiendo directamente un nuevo valor, se altera el tempo, y en consecuencia, el audio se comprime o estira. Si en lugar de esto, sólo deseas cambiar la cuadrícula debajo de las notas (sin tener influencia en el tempo del audio), utiliza el cuadro de diálogo de asignaciones de tempo. Generalmente, desearás cambiar la resolución de la cuadrícula debido a que el tempo detectado es el doble o la mitad del que prefieres, o porque variaciones sutiles de tempo realizadas por el músico han provocado que el programa detecte un tempo variable, cuando se requiere un tempo fijo.



## Guardando tu trabajo; administración de archivos

Con Melodyne Stand-Alone guardas los cambios de la manera tradicional, en un nuevo archivo de audio con el mismo formato que el archivo original. El archivo original se conserva como respaldo.

Si deseas continuar la edición de un archivo en otro momento, deberías elegir “Guardar como”, en el menú Archivo, y el formato “Documento de proyecto Melodyne”. Este formato guarda la edición de manera separada del archivo de audio, por lo tanto, el programa no necesita realizar un nuevo análisis cada vez que sigas con tu trabajo. Solamente cuando hayas finalizado completamente la edición deberías guardar los resultados como un archivo de audio.

Con Melodyne Plugin no es necesario que guardes tu trabajo en forma manual ya que la aplicación DAW se encarga de hacerlo. Si quieres guardar el contenido de Melodyne Plugin, como un archivo de audio, debes utilizar la función Exportar o Bounce de tu aplicación DAW.

Cada vez que se transfiere un material de audio, Melodyne Plugin crea una copia del nuevo segmento. Estos archivos son almacenados, de manera predeterminada, en la carpeta indicada en Asignaciones > Administrador de archivos > Ruta para transferencias. Recuerda que si estás moviendo un proyecto también **debes** incluir los archivos transferidos con Melodyne, de otra manera, Melodyne no podrá reproducir los fragmentos transferidos. Por esta razón, puedes seleccionar un destino diferente para cada proyecto – la carpeta del proyecto, por ejemplo – para asegurar que los archivos transferidos están almacenados y transportados con el proyecto.

Con Melodyne Stand-Alone puedes seleccionar la ubicación de almacenamiento temporal de los archivos creados por la aplicación en Preferencias > Audio > Carpeta de grabación.

## Melodyne condensado : la interfaz de uso en pocas palabras

Atajos de teclado que te permiten trabajar más rápidamente, eliminando movimientos del mouse. Además, a menudo, presionando algunas teclas en particular mientras trabajas con el mouse accedes a opciones adicionales. Aquí encontrarás un detalle de todas estas técnicas, junto con las operaciones más importantes que puedes realizar en Melodyne con un clic o doble clic.

Nota: donde mencionamos la palabra “COMMAND” nos referimos a la tecla Command o tecla Apple en Mac, y a la tecla CTRL en PC.

### Funciones generales del programa

Aquí encontrarás los comandos de teclado y mouse para las funciones básicas de Melodyne

Abrir menú contextual de representaciones de notas y de otros varios objetos en la interfaz de usuario	Clic derecho en el objeto
Seleccionar todo	COMMAND+A
Eliminar selección	SUPRIMIR (PC) BACKSPACE (Mac)
Cortar selección	COMMAND+X
Copiar selección	COMMAND+C
Pegar selección	COMMAND+V
Deshacer	COMMAND+Z
Rehacer	COMMAND+SHIFT+Z, bajo Windows también COMMAND+Y
Hacer ajustes finos con herramientas o campos de datos	ALT-arrastrar
Seleccionar valor en inspector	Doble clic en el valor
Seleccionar la entrada completa en el inspector	Triple clic en el inspector

### Funciones adicionales del programa (sólo versión Stand-Alone)

Los siguientes comandos adicionales sólo se encuentran disponibles en la versión independiente (Stand-alone) de Melodyne.

Documento nuevo	COMMAND+N
Abrir documento	COMMAND+O
Guardar documento	COMMAND+S

Guardar documento como	COMMAND+SHIFT+S
Cerrar documento	COMMAND+W
Desplazar la pantalla automáticamente durante la reproducción	COMMAND+ALT+F
Activar/desactivar la cuadrícula de tiempo	COMMAND+ALT+T
Abrir la función macro “corregir afinación”	COMMAND+SHIFT+P
Abrir la función macro “corregir tiempo”	COMMAND+SHIFT+T

## Navegación, selección y reproducción

Aquí encontrarás todos los comandos requeridos para navegar, hacer zoom, seleccionar, reproducir y trabajar con la función ciclo.

### Navegación

Posicionar el cursor de reproducción	Clic en la regla de tiempo
Posicionar el cursor de reproducción y usar reproducción manual (scrub)	Arrastrar horizontalmente en la regla de tiempo (arrastra en forma vertical para hacer zoom)
Posicionar el cursor de reproducción en el último punto de inicio	Presionar la tecla numérica 0 una vez cuando la aplicación se encuentra detenida, dos veces durante la reproducción (sólo en la versión Stand-Alone)
Posicionar el cursor de reproducción al inicio	Presiona la tecla numérica 0 dos veces cuando la aplicación se encuentra detenida, tres veces mientras se encuentra en reproducción (sólo en la versión Stand-Alone)
Mover la zona de edición (herramienta desplazamiento)	COMMAND-arrastrar en el panel de edición

### Acercar/alejar la visualización (Zooming)

Zoom en tiempo	Arrastrar de manera vertical en la regla de tiempo (arrastra horizontalmente para reproducción manual (scrub))
Zoom horizontal/vertical (herramienta zoom)	COMMAND+ALT-arrastrar horizontal/verticalmente en el panel de edición
Zoom en una representación de nota (o una selección)	COMMAND-doble-clic en la representación de la nota (o en cualquier representación de nota seleccionada)
Alejar	COMMAND-doble-clic en el fondo de edición

Zoom horizontal/vertical en todas las representaciones de notas	Doble-clic en los controles deslizantes horizontal/vertical de las barras de desplazamiento
---	---

### Edición en modo ciclo

Activar/desactivar ciclo	Doble-clic en el indicador de ciclo
Definir rango del ciclo (ajustar a la cuadrícula)	Arrastrar en la regla de ciclo
Definir rango de ciclo (sin ajustar a la cuadrícula)	ALT-arrastrar en la regla de ciclo
Coincidir rango de ciclo con selección actual	SHIFT-doble-clic en la regla de ciclo
Despazar indicadores de ciclo o bordes de ciclo (ajustar a cuadrícula)	Arrastrar los indicadores o límites de ciclo
Desplazar los indicadores de ciclo o los bordes del mismo (sin ajustar a la cuadrícula)	ALT-arrastrar indicadores o bordes del ciclo
Reposicionar los bordes del ciclo	SHIFT-clic cerca del borde en la regla de ciclo
Reposicionar los bordes del ciclo (sin ajustar a la cuadrícula)	SHIFT+ALT-clic cerca del borde en la regla de ciclo

### Selección

Seleccionar representación de nota	Clic en la representación de nota
Agregar/eliminar representación/es de nota/s a/de una selección	SHIFT-clic en la/s representación/es o utiliza la herramienta de selección lazo
Agregar/eliminar notas a/de una selección utilizando la regla de afinación (sólo dentro del rango del ciclo cuando el ciclo se encuentra activo)	SHIFT-clic o arrastra en la regla de afinación
Agregar/eliminar notas (en todas las octavas) a/de una selección utilizando la regla de afinación (sólo dentro del rango del ciclo cuando el ciclo se encuentra activo)	SHIFT-doble-clic
Seleccionar representación de nota adyacente	FLECHAS DE CURSOR
Agregar representación de nota adyacente a una selección	SHIFT+FLECHAS DE CURSOR
Selección libre	SHIFT-clic en una representación de nota y arrastra hacia otras

Seleccionar todo	COMMAND+A
------------------	-----------

### Reproducción (Plugin)

En la implementación plug-in de Melodyne es posible iniciar la reproducción de manera independiente de la aplicación DAW con el objetivo de escuchar sólo a Melodyne. Esto sólo es posible cuando la reproducción en la aplicación DAW se encuentra detenida. Denominamos a esto “reproducción local”.

Iniciar reproducción local	Doble-clic en la regla de tiempo cuando la reproducción en la aplicación DAW se encuentra detenida
Iniciar reproducción local (sólo para notas seleccionadas)	ALT-doble-clic en la regla de tiempo cuando la reproducción en la aplicación DAW se encuentra detenida
Detener reproducción local	BARRA ESPACIADORA o clic en la regla de tiempo

Para facilitar la edición en el modo de asignación de notas puedes optar por escuchar las notas reproducidas por un sintetizador o bien, elegir entre la reproducción original y la realizada con el sintetizador.

Alternar entre el sonido sintetizado y el sonido original en el modo asignación de notas	SHIFT-doble-clic en la regla de tiempo
--	--

### Reproducción (Stand-Alone)

Iniciar reproducción	BARRA ESPACIADORA o ENTER (teclado numérico) o doble-clic en la regla de tiempo
Reproducir selección y luego detener	ALT+BARRA ESPACIADORA
Detener reproducción	BARRA ESPACIADORA o 0 (teclado numérico), o clic en la regla de tiempo

Para facilitar la edición en el modo de asignación de notas puedes optar por escuchar las notas reproducidas por un sintetizador o bien, elegir entre la reproducción original y la realizada con el sintetizador.

Alternar entre el sonido sintetizado y el sonido original en el modo asignación de notas	SHIFT-doble-clic en la regla de tiempo
--	--

### Funciones de herramientas

Es posible seleccionar herramientas y ejecutar sus funciones principales utilizando sólo el teclado.

#### Herramienta principal

--

Seleccionar la herramienta principal	F1 (sólo en versión Stand-Alone)
Aumentar/disminuir la afinación un semitono	COMMAND+FLECHAS ARRIBA/ABAJO
Aumentar/disminuir la afinación un cent	COMMAND+ALT+FLECHAS ARRIBA/ABAJO
Desplazar en incrementos de la cuadrícula	COMMAND+FLECHAS IZQUIERDA/DERECHA
Desplazar en incrementos finos	COMMAND+ALT+FLECHAS IZQUIERDA/DERECHA

**Herramienta desplazamiento (mano)**

Seleccionar herramienta desplazamiento	F2 (sólo en la versión Stand-Alone only)
--	--

**Herramienta zoom (lupa)**

Seleccionar la herramienta zoom	F3 (sólo en la versión Stand-Alone)
---------------------------------	-------------------------------------

**Temas relacionados**

- [Preferencias](#)
- [Estrategias para optimizar el desempeño y estabilidad](#)
- [Guía de inicio rápido](#)

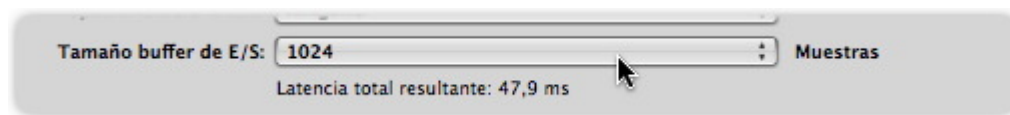


## Estrategias para optimizar el desempeño y estabilidad

Melodyne ofrece posibilidades únicas en los límites de lo que es técnicamente posible, pero en contrapartida requiere de ciertas demandas de tu computadora. Esto se puede probar cuando tienes múltiples instancias de Melodyne y otros plug-in de uso intensivo del procesador cargados en tu aplicación DAW al mismo tiempo. Conocer cómo obtener el máximo de los recursos disponibles en esas ocasiones tiene fundamental importancia para la correcta operación y estabilidad del sistema general. Por lo tanto, en este capítulo te mostraremos cómo obtener el máximo de Melodyne y de tu entorno de trabajo.

### Sugerencia 1: El tamaño del búfer de tu aplicación DAW

En algún lugar en las asignaciones de audio de la aplicación DAW que utilices, encontrarás una que te permite ajustar el tamaño del búfer. El tamaño del búfer está expresado en samples (muestras de audio), y a menudo está acompañado de un valor en milisegundos. En palabras sencillas, el tamaño del búfer determina el tamaño de los bloques de datos de audio que recibe la computadora desde la aplicación DAW para procesarlos.



- Para que Melodyne funcione de manera fiable el tamaño del búfer de la aplicación DAW debe ser de al menos 512 samples, no obstante te recomendamos utilizar un tamaño de 1024 samples.

Si el tamaño del búfer es inferior la carga de procesamiento en el procesador (CPU) se incrementa de manera considerable provocando, rápidamente, caídas y fallas en la reproducción de audio. Contar con un búfer de tamaño suficiente no sólo es importante para utilizar Melodyne sino también para el mejor funcionamiento de otros plug-ins y de la misma aplicación DAW.

Por supuesto, existen situaciones en las que un tamaño mayor de búfer puede ser una desventaja. Cuando se monitorea desde la computadora o se utilizan instrumentos virtuales, por ejemplo, un mayor tamaño de búfer provoca una latencia o delay más grande y eso puede resultar molesto. Por lo tanto, si es posible deberías utilizar la función de monitoreo directo sin latencia en el canal de tu mezclador o interfaz de audio.

Sin embargo, si durante la grabación estás obligado a monitorear desde la computadora o necesitas utilizar un tamaño de búfer más pequeño para evitar latencia mientras estás tocando con un instrumento virtual, deberías desactivar (bypass) Melodyne de manera temporal y reducir el tamaño

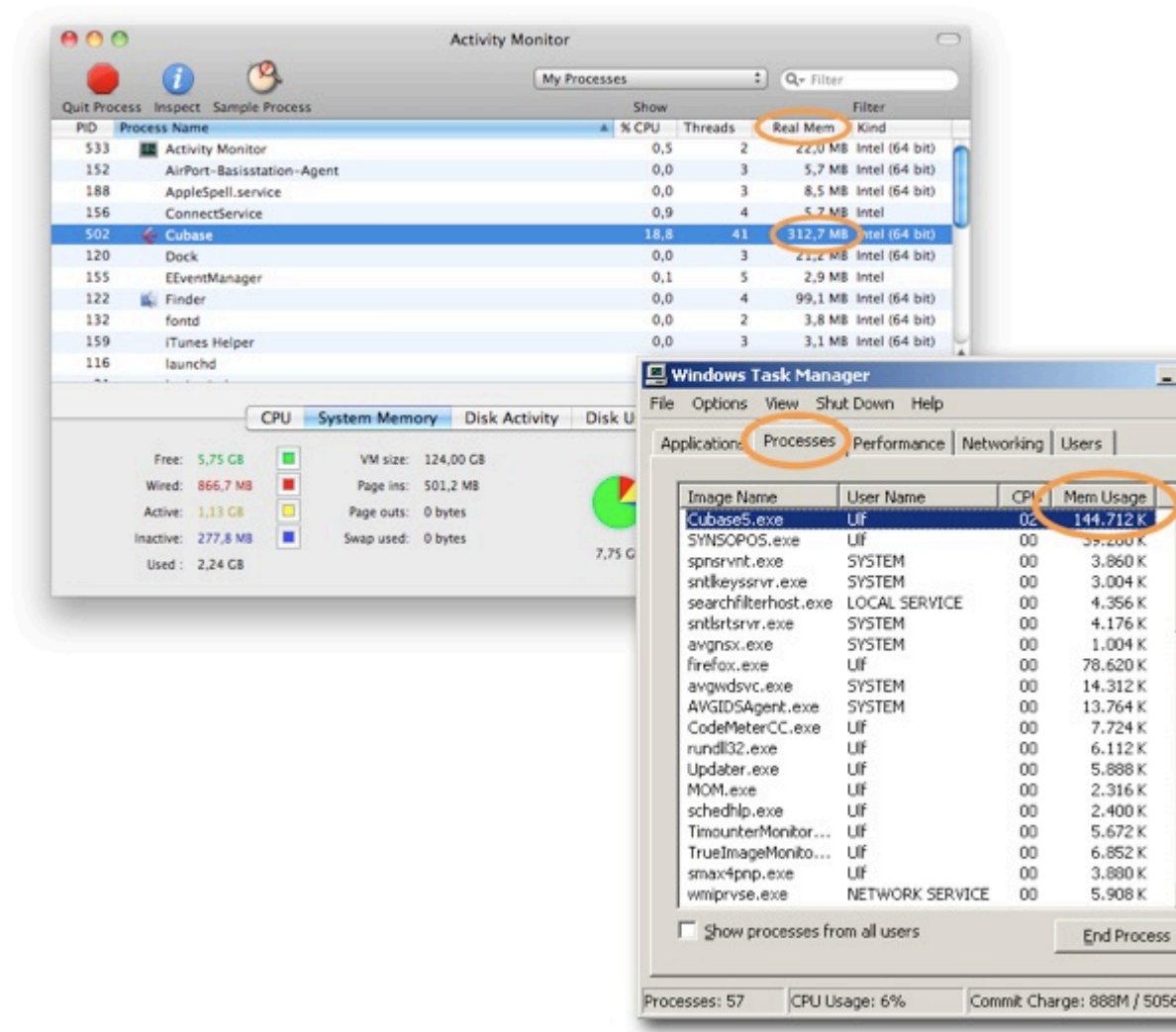
del búfer. Luego, cuando hayas restaurado el búfer a su tamaño original, puedes volver a activar Melodyne.

Consulta el manual de usuario de tu aplicación DAW para conocer cómo ajustar el tamaño del búfer.

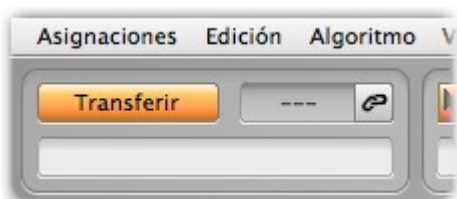
### **Sugerencia 2: evitar la escasez de memoria RAM**

Cuando la memoria RAM comienza a escasear los problemas ocurren casi automáticamente y hasta pueden ocasionar bloqueos completos del sistema. Si estás utilizando tu computadora para producción musical la regla general es: mientras más memoria RAM tengas mejor será, pero aún con cantidades suficientes de memoria instalada si la misma no se utiliza de manera eficiente, también puede ser insuficiente. Por lo tanto, recomendamos las siguientes estrategias para optimizar el manejo de la memoria RAM.

**Notando que la memoria RAM resulta escasa:** Primero hay que establecer si verdaderamente te estás quedando sin RAM. Si estás utilizando Windows abre el Administrador de tareas ([Ctrl][Alt][Suprimir]) o, si utilizas Mac, abre Activity Display (Applications>Utilities) y verás cuanta memoria RAM está siendo utilizada por cada aplicación. Es importante conocer aquí la cantidad de memoria RAM que está siendo utilizada por tu aplicación DAW ya que esta cantidad incluye la RAM utilizada por todos los plug-ins cargados.



En lo que respecta a utilización de memoria RAM existe una importante diferencia entre DAWs de 32 y 64 bits: las aplicaciones DAW de 32 bits sólo pueden direccionar 2 GB de RAM, aún si la computadora posee bastante más memoria instalada. Inmediatamente que los requerimientos de memoria de una aplicación de 32 bits se aproximan al límite de 2 GB, la aplicación comienza a mostrar problemas de estabilidad e inevitablemente presentará un funcionamiento erróneo. En este caso, deberías utilizar las medidas mencionadas más abajo para reducir tus requerimientos de memoria RAM. Con aplicaciones DAW de 64 bits, por supuesto, puedes utilizar mucha más memoria RAM; no obstante, también aquí pueden ocurrir algunos inconvenientes si la aplicación DAW requiere, virtualmente, toda la memoria RAM físicamente instalada. En ambos casos, se recomiendan las siguientes medidas.



**Transfiere sólo los pasajes que necesitas editar.** Cada pasaje trasferido a Melodyne requiere una determinada cantidad de RAM. Por esta razón, sólo deberías transferir a Melodyne los pasajes que realmente vas a editar. Si, por ejemplo, sólo quieres editar las voces utilizadas durante el coro, transfiere sólo esa parte y no incluyas también las estrofas.

De esta manera, puedes prevenir que Melodyne solicite memoria que no necesite. Esto no significa, por supuesto, que no puedas transferir a Melodyne pasajes más extensos cuando necesites editarlos; sólo queremos indicarte que no deberías hacerlo a menos que sea necesario. Si estás al tanto del problema y adoptas las medidas que te recomendamos para evitar gastar memoria RAM, cuando necesites editar pasajes extensos podrás hacerlo sin experimentar los problemas de inestabilidad asociados al consumo de memoria RAM.

**Transfiere una pista a la vez:** Hay que admitir que puedes ahorrar tiempo seleccionando varias pistas y transfiriéndolas todas de una pasada, pero tal procedimiento requiere considerablemente más RAM que utilizar el método de transferencia de pista por pista. Transfiriendo tu material de a una pista por vez, puedes evitar los picos de demanda que son inevitables cuando Melodyne tiene que analizar (o “detectar”) múltiples pistas de manera simultánea.

**Disminuir el número máximo de niveles Deshacer:** Melodyne te permite hasta 100 niveles de Deshacer. Sin embargo, administrar cada paso del historial Deshacer requiere memoria – a mayor cantidad de niveles almacenados allí, mayores son los requerimientos de memoria. Por lo tanto, cada nivel posible de Deshacer tiene un costo en memoria y sucede eso en todas las instancias de Melodyne plugin. Por esta razón, desde la versión 2.1 de Melodyne editor, assistant y essential, es posible reducir el número máximo de niveles Deshacer, y con eso, la cantidad de memoria RAM necesaria para su funcionamiento. De manera predeterminada, el parámetro se asigna el valor 25. Reduce el valor si percibes que el sistema se está quedando sin memoria o si decides que no necesitas tantos niveles de Deshacer.

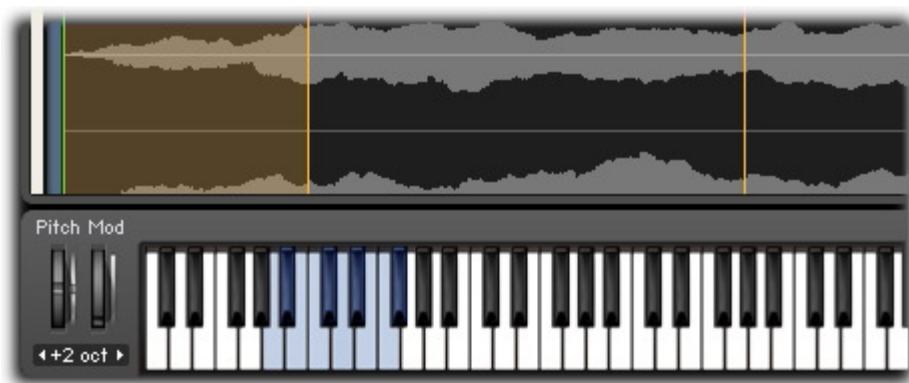
**Pasando pistas a disco (bounce):** Todas las pistas que contienen instancias de Melodyne y además todas las pistas que utilizan samplers virtuales consumen memoria RAM, y esto se refleja en la cantidad de memoria general utilizada por tu aplicación DAW. Pasando a disco (bouncing) pistas de Melodyne y/o de samplers en las que has finalizado tu trabajo puedes hacer un uso más eficiente de la memoria RAM disponible.

La aplicación de la función ‘bounce’ (muchas veces conocida como ‘Render to Disk’, ‘Mixdown’ o ‘Print to Track’) resulta en la representación de tu trabajo de edición en Melodyne, o de la salida de tu sampler, en un archivo de audio que puede ser reproducido desde una simple y austera pista de

audio en lugar de la pista original. De esa manera es posible eliminar Melodyne y/o el sampler virtual de la pista original y hasta eliminar la pista completamente, economizando así, memoria RAM.

Sugerencia: antes de realizar el proceso de pasar las pistas a disco (bouncing) realiza una copia de respaldo de la canción, en caso que quieras acceder a la pista original (completa con los plug-ins insertados) posteriormente.

Consulta el manual de usuario de tu aplicación DAW para descubrir cómo pasar pistas a disco (bounce).



**Optimización de samplers virtuales:** Aunque Melodyne tiene en disponibilidad los datos requeridos para reproducción de la manera más eficiente posible, y que además es la que menos demandas de RAM supone, es decir, leyendo la información desde el disco duro, sigue tratándose de un plug-in de uso intensivo de memoria RAM. Por supuesto, el consumo de memoria RAM es un problema al que también contribuyen otros plug-ins y dependiendo del uso que hagas de ellos, la responsabilidad compartida puede ser aún mayor.

Instrumentos virtuales con samples extensos y dispuestos en varias capas son particularmente voraces en lo que respecta a memoria RAM. Por esa razón, la mayoría de este tipo de instrumentos también utiliza la tecnología que les permite leer información desde disco cada vez que el consumo de RAM podría exceder el límite preestablecido. Generalmente, el usuario ajusta ese límite. Por lo tanto, si necesitas economizar RAM puedes reducirlo. No obstante, tienes que poner atención en la carga de procesamiento que presenta tu aplicación DAW ya que al bajar el límite de memoria RAM del generador de tu sampler se incrementará la carga de la CPU. El propósito es encontrar un término medio por el cual las demandas excesivas no sean provocadas por tu procesador ni la memoria RAM.



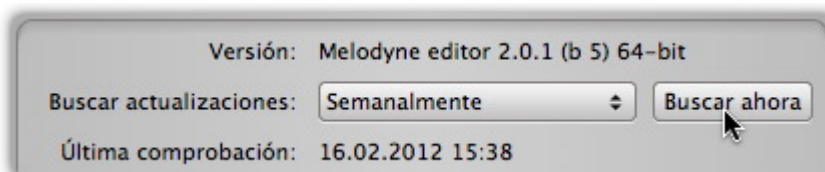
**Reinicia tu aplicación DAW a intervalos regulares:** Muchas aplicaciones DAW presentan una tendencia: a medida que pasan más tiempo en ejecución, mayor cantidad de RAM consumen, y por eso fallan al devolverla al sistema operativo de la manera esperada. Esto lo notarás al apreciar el visor de memoria RAM (en el Administrador de tareas de Windows o en Activity Display en Mac) que mostrará cada vez menos cantidad de RAM libre disponible aun cuando no hayas realizado tareas de edición adicionales con Melodyne o aunque no hayas agregado nuevos samplers virtuales. Reiniciando tu aplicación DAW a intervalos regulares encontrarás un funcionamiento óptimo para esos casos. Como regla general te recomendamos: cada vez que dejes de editar una pista (especialmente, una extensa) con Melodyne, y antes de comenzar a trabajar con la siguiente, guarda la canción y reinicia la aplicación DAW. Sólo entonces deberías realizar la próxima transferencia y volver a la edición.

**Reinicia tu computadora/ordenador:** Frecuentemente, es menos necesario, pero no harás ningún daño si reinicias tu computadora cada tanto, obteniendo así una desfragmentación de la memoria RAM. La fragmentación severa de la RAM puede ser muchas veces responsable de la inestabilidad en el funcionamiento de tu aplicación DAW, aun cuando, en un primer momento, el nivel de consumo de memoria se encuentre lejos de ser crítico. Aunque la cantidad total de RAM disponible pueda parecer suficiente, si la misma se encuentra fragmentada (es decir, en lugar de bloques extensos sólo se encuentran disponible una multitud de fragmentos pequeños distribuidos por todo el lugar) pueden aparecer interrupciones en la comunicación entre el sistema operativo y la aplicación DAW o entre ésta última y el plug-in. Puedes resolver problemas de ese tipo directamente, reiniciando la computadora.

### **Sugerencia 3: Asignaciones correctas en la aplicación DAW**

Intentamos asegurar el buen funcionamiento de Melodyne en tantas aplicaciones DAW como resulte posible. Sin embargo, cada DAW tiene sus propias características específicas y opciones de asignación que pueden influenciar la operación de Melodyne. La cantidad de subprocesos, por ejemplo, puede tener una influencia directa sobre Melodyne y por eso es útil reducirlos de manera progresiva para ver si algún problema que experimentes puede ser eliminado de esa manera.

Tenemos documentados una variedad de puntos como esos que pueden afectar el funcionamiento de Melodyne en diferentes aplicaciones DAW que hemos probado. Encontrarás esta información en la [página de Compatibilidad](#) de nuestro sitio web.



**Sugerencia 4: Utiliza siempre la última versión de Melodyne**

Continuamente estamos mejorando nuestros productos a través de actualizaciones regulares. Puede suceder que los problemas que estás experimentando hayan sido eliminados en la última versión, por lo tanto te recomendamos utilizar siempre la última versión del software. Puedes conocer fácilmente si se encuentra disponible alguna versión más nueva utilizando la función 'Buscar actualizaciones' de la sección Asignaciones del cuadro de Preferencias de Melodyne editor, assistant o essential, o, en el caso de Melodyne studio, en el menú Ayuda. En caso de encontrar una versión más reciente podrás descargarla inmediatamente.

**Sugerencia 5: Utiliza el formato de controlador de audio correcto**

Melodyne requiere uno de los formatos profesionales de controladores de audio: ASIO (Windows), Core Audio (Mac) o, si se utiliza Pro Tools, integración directa con una interfaz de audio propietaria. Te recomendamos utilizar un hardware de audio de alta calidad que soporte uno de estos controladores.

Si estás trabajando bajo Windows y tu tarjeta de audio no ofrece un controlador ASIO puedes utilizar ASIO4ALL como una solución temporal. Sin embargo, no olvides que una solución por software como esa no transformará tu tarjeta de audio en una interfaz de audio profesional para producción musical. Por lo tanto, si es posible deberías utilizar un hardware de audio compatible con ASIO. Además, recomendamos puntualmente evitar controladores DirectX o MME al trabajar bajo Windows.

Bajo Mac OS X puedes utilizar sin inconvenientes la salida de audio integrada de tu Mac para reproducir audio. No obstante, dependiendo de la aplicación DAW con la estás trabajando es posible que la grabación a través de la entrada de audio integrada sólo resulte posible utilizando una solución (la creación de un dispositivo de audio agregado en la utilidad 'Audio-MIDI Setup').

### **Sugerencia 6: Utiliza la última versión del controlador de audio**

A menudo ocurren problemas con los controladores de audio después de actualizar una aplicación para música. En esos casos, el problema se manifiesta de manera dramática: la computadora colapsa. Sin embargo, en otras oportunidades, los síntomas suelen ser menos obvios, tomando la forma de funcionamientos erróneos más sutiles y difíciles de explicar. De cualquier manera en que se presenten, cuando encuentres problemas deberías comprobar en el sitio web del fabricante si existe disponibilidad de nuevos controladores para tu tarjeta de audio. Esto tiene fundamental importancia en caso de adquirir un nuevo hardware. Es habitual que un dispositivo comprado recientemente haya sido fabricado, preparado y distribuido cierto tiempo atrás (además de pasar meses en el almacén del distribuidor o vendedor). Los controladores instalados en el CD suministrado con esos dispositivos pueden estar desactualizados y por eso encontrarás las últimas versiones disponibles vía Internet.



### **Si nuestras sugerencias no son de ayuda**

Si te encuentras con problemas cuando utilizas Melodyne y las técnicas para solucionarlos descriptas aquí no son de ayuda, no dudes en enviar un e-mail a nuestro equipo de soporte técnico a:

[support@celemony.com](mailto:support@celemony.com)

### **Temas relacionados**

- [Administrando los archivos de audio y asignando archivos perdidos](#)
- [Transfiriendo material de audio a Melodyne Plugin](#)
- [Instalación y activación](#)

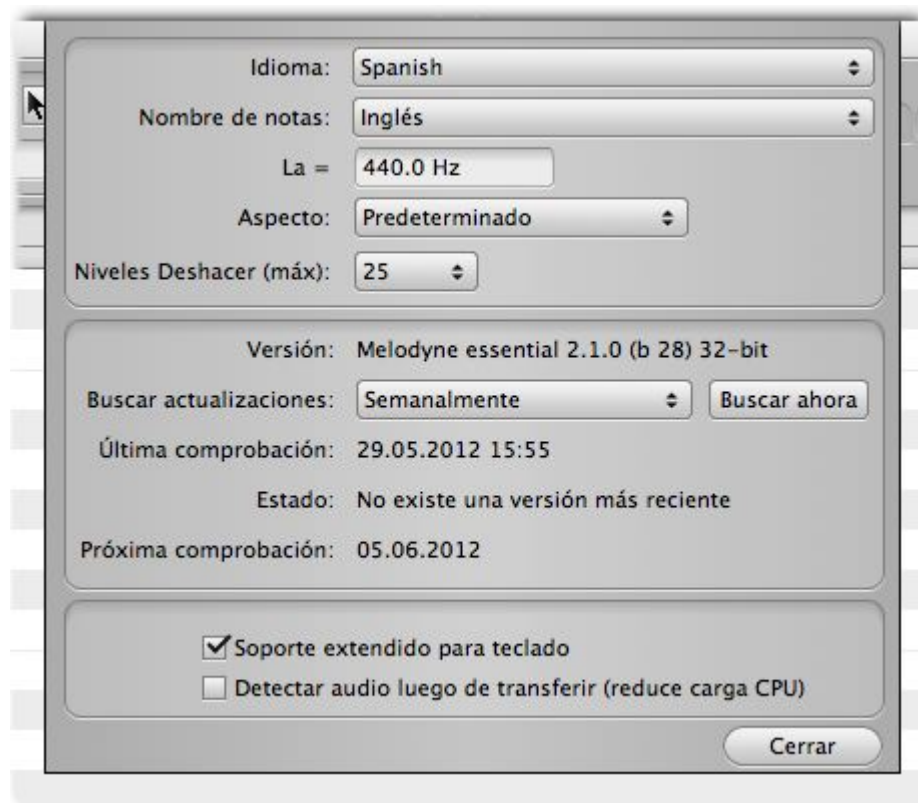


## Preferencias

En este capítulo verás la hoja de propiedades de las preferencias de Melodyne, las cuales gobiernan aspectos fundamentales acerca de la manera en la que opera el programa.

### La hoja de propiedades de las preferencias de Melodyne Plugin

En Melodyne Plugin selecciona Preferencias en el menú Asignaciones.



- Idioma: determina el idioma utilizado en la interfaz de usuario.
- Nombre de notas: determina si las notas en la regla de afinación se identificarán por sus designaciones provenientes del idioma inglés, latino o alemán.
- A= define la frecuencia de la afinación de referencia de La4 (la nota La ubicada encima de la nota Do central).

\*Aspecto: te permite ajustar el nivel de brillo y contraste de la interfaz de Melodyne

\*Niveles Deshacer (máx): Melodyne te permite hasta 100 niveles de Deshacer. Desde aquí puedes

limitar la cantidad posible de etapas Deshacer reduciendo, por lo tanto, el consumo de memoria. Reduce el valor si percibes que el sistema se está quedando sin memoria o si decides que no necesitas tantos niveles de Deshacer.

- Las entradas en el siguiente panel fueron diseñadas para ayudarte a mantener tu software actualizado. Además de indicar cada cuánto tiempo debería comprobar Melodyne en el servidor la disponibilidad de una versión más nueva, puedes instruir a Melodyne a realizar una comprobación inmediata. También se visualiza la versión instalada actualmente.
- Soporte extendido para teclado: activa esta opción para utilizar atajos de teclado (deshacer, seleccionar todo, copiar, pegar, flechas del cursor, etc.) dentro de Plugin. El grado de utilidad de esta función depende de la aplicación DAW que estás utilizando. Desactiva esta opción si notas que los atajos de teclado de Melodyne están entrando en conflicto con la aplicación DAW.
- Detectar audio luego de transferir: si activas esta opción, el análisis del material de audio sólo comenzará luego de completar la transferencia, reduciendo, por lo tanto, considerablemente, la carga de procesamiento del equipo. Por eso, activa esta opción en equipos con menos recursos de procesamiento, en caso de producirse problemas durante la transferencia (indicados por ruidos, caídas, disminución de la velocidad, etc.)

### La hoja de propiedades de las preferencias de Melodyne Stand-Alone

En Melodyne Stand-Alone, selecciona Preferencias desde el menú Programa (Mac) o Archivo (Windows) para abrir la hoja de propiedades de las preferencias. La misma posee dos secciones.



La sección Asignaciones ofrece las mismas opciones que Plugin, y más allá de si haces tus elecciones en la implementación Plugin o Stand-Alone, tus indicaciones se aplican a ambas versiones del programa.

No obstante, una función adicional disponible aquí es la casilla de verificación Guardando: si esta opción se encuentra seleccionada, antes de guardar el archivo de audio con el que has estado trabajando, Melodyne hace una copia del archivo original anexando el término 'backup' al nombre del archivo. Esto te permitirá volver al archivo original, posteriormente, si así lo deseas. No actives esta opción si esta característica no te interesa.

La sección audio contiene las siguientes funciones adicionales:

#### Panel superior

- Dispositivo de audio: te permite seleccionar un controlador de audio o el hardware de audio que lo utiliza.
- Frecuencia muestreo: determina la frecuencia de muestreo utilizada por Melodyne.
- Tamaño de búfer: determina el tamaño del búfer utilizado para la edición de audio. Mientras más bajo resulte el valor, más baja será la latencia pero más alta será la carga de CPU.
- Salida: te permite seleccionar la salida del hardware de audio utilizado por Melodyne Stand-Alone en caso de disponer de varias salidas.
- Ignorar errores de búfer: si Melodyne Stand-Alone se está ejecutando en un equipo de poca potencia donde existen posibilidades de una sobrecarga (con los consiguientes clics o caídas), activando esta caja indicas a Melodyne que el primer fenómeno es el mejor de los dos males. El punto es que el hardware de audio, frecuentemente, es más sensible a las caídas, llegando en tales casos a provocar un colapso total del sistema. Activa esta casilla aún si sucede esto. No obstante, esos inconvenientes son muy raros y la mayoría de los usuarios pueden ignorar esta opción con seguridad.

#### Panel inferior

- Entrada: te permite seleccionar la entrada del hardware de audio utilizada por Melodyne Stand-Alone, en caso de disponer de varias entradas.
- Resolución: determina la resolución en bits para las grabaciones realizadas con Melodyne Stand-Alone.
- Carpeta de grabación: indica la carpeta en la que se almacenarán las nuevas grabaciones.

#### **Temas relacionados**

- [Utilizando Melodyne con Rewire](#)
- [Grabando audio en Melodyne Stand-Alone](#)

## Melodyne en Pro Tools

En este tutorial aprenderás cómo utilizar Melodyne de manera eficiente dentro de Pro Tools. Esta sección está basada en Pro Tools 11.2.

También consulta la [información sobre compatibilidad de Melodyne con Pro Tools](#) que hallarás en nuestro sitio web.

### **Cuestiones actuales: sugerencias para pasar de Pro Tools 10 a Pro Tools 11**

#### **Ejecutando Pro Tools 10 y 11 simultáneamente:**

Melodyne se encuentra integrado en Pro Tools 11 como un plug-in AAX de 64 bits pero en Pro Tools 10 como plug-in RTAS de 32 bits. La versión 2.1.2 del programa de instalación de Melodyne instala ambos formatos – RTAS y AAX – en forma paralela. En OS X puedes ejecutar Pro Tools 10 y Pro Tools 11 en el mismo equipo/computadora. Sin embargo, considera que de acuerdo a Avid, Pro Tools 11 puede ser solamente instalado con Pro Tools 10.3.7 o superior (bajo Mac OS X 10.8).

**Compatibilidad de sesión entre Pro Tools 10 y 11:** Es posible abrir sesiones anteriores que utilicen Melodyne tanto en Pro Tools 10 como en Pro Tools 11, sin importar si fueron guardadas en Pro Tools 10 o Pro Tools 11. En otras palabras, una sesión creada con la versión 10 puede ser importada en Pro Tools 11, y una versión creada con la versión 11 puede ser importada en Pro Tools 10. Sin embargo, esta compatibilidad en ambas direcciones se encuentra sujeta a una condición: ambos sistemas (Pro Tools 10 y 11) deben tener instalada la misma versión de Melodyne (2.1.2).

**Ruta de transferencias para sesiones:** En Pro Tools 11.2 no necesitas preocuparte por la ruta de transferencia de tus archivos Melodyne ya que se almacenan automáticamente dentro de la sesión, en una carpeta secundaria dentro de la carpeta Plugin Settings. (En Pro Tools 11.0 tenías que asignar esta ruta en forma manual para cada nueva sesión).

#### **Cargando Melodyne plug-in**

Inserta Melodyne en uno de los lugares para colocar plug-ins de la pista deseada. Encontrarás Melodyne Plugin en la categoría “Otros”. No debes confundir esto con la categoría “Instrument”, desde donde se carga el dispositivo Rewire (ver más abajo).



Debes saber que Melodyne tiene que colocarse en el primer lugar – antes del compresor, EQ o cualquier otro efecto. La razón es la siguiente: durante la transferencia, Melodyne registra la señal de entrada que pretendes editar, incluyendo todos los efectos que se encuentran delante en la cadena de procesamiento, los que se integrarán de manera permanente en la señal sin posibilidad de ajustarlos posteriormente. Por lo tanto, para utilizar compresión, EQ o cualquier otro efecto de la manera habitual, necesitarás colocarlos luego de Melodyne Plugin en la cadena de procesamiento.

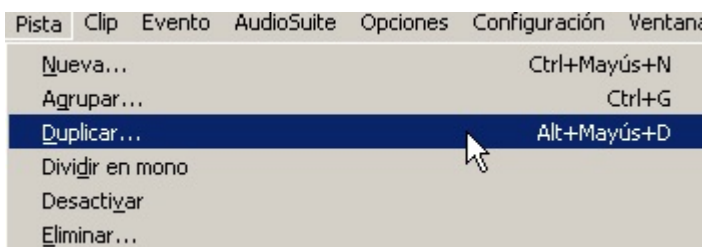
### Almacenando e intercambiando proyectos

Los archivos de transferencias de Melodyne se almacenan dentro de la estructura de la sesión. Esto significa que si deseas asegurar que cuando hagas una copia de respaldo o cuando quieras enviar el proyecto a otra persona, todas las instancias de Melodyne encuentren todos los archivos de audio que necesitan, solo tienes que guardar o enviar la carpeta de la sesión.

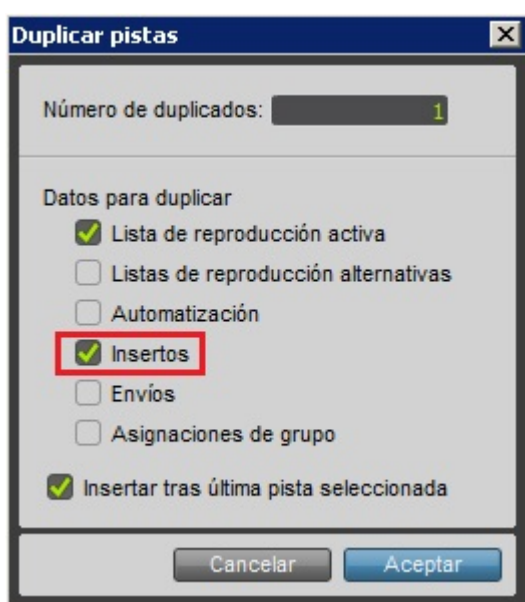
Cuando almacenes o envíes proyectos a otras personas no necesitas preocuparte por la asignación de cache de audio de Melodyne cuyo tamaño y localización se pueden seleccionar en el cuadro de Preferencias de Melodyne. Melodyne, automáticamente, restaurará los parámetros encontrados allí por lo que no necesitas guardarlos o copiarlos de manera separada.

### Duplicando pistas

En ocasiones necesitas hacer una copia de una pista incluyendo su instancia Melodyne y la edición realizada, por ejemplo, para crear una segunda voz. Para concretarlo, utiliza el comando “Duplicar..” en el menú Pista de Pro Tools.



Para asegurar la duplicación no solo de la pista propiamente dicha, sino también, de Melodyne y de la edición realizada, activa la casilla “Insertos” en la sección “Datos para duplicar” del cuadro de diálogo “Duplicar pistas”



### Guardando las asignaciones de plug-in para Melodyne

De la misma manera que con plug-ins de efectos puedes almacenar diferentes asignaciones como presets, en Melodyne puedes guardar diferentes ediciones. Por ejemplo, para permitir a un/a intérprete escuchar y elegir entre diferentes ediciones de una misma grabación. Para guardar y volver a cargar ajustes Melodyne, procede de la misma manera que con todos los otros plug-ins.

Haz clic en la parte superior de la ventana activa de Melodyne en “Preset” y selecciona “Guardar configuración como ...”. Asigna un nombre a la edición Melodyne actual. Puedes almacenar ediciones alternativas como presets adicionales e intercambiar entre ellos utilizando el selector de presets.

### Regrabando ediciones Melodyne

Cuando utilizas Melodyne en un proyecto y haz finalizado la edición, tienes dos posibilidades:

Puedes optar por mantener activa/s la/s instancia/s Melodyne hasta la mezcla final. De esa manera,

conservarás acceso a tus ediciones Melodyne y podrás realizar refinamientos hasta último momento. Esto es conveniente, pero mientras el plug-in permanece activo seguirá consumiendo recursos de tu sistema.

Puedes aplicar de manera permanente tus ediciones Melodyne grabando la pista editada (o los pasajes editados) a un nuevo archivo de audio (o varios). Esto te privará de acceder posteriormente a la edición Melodyne pero te permitirá desactivar el plug-in, liberando, en consecuencia, recursos del sistema. Grabar tus ediciones Melodyne como pistas de audio ofrece la ventaja adicional de permitir enviar el proyecto a colegas que no tengan Melodyne.

Para aplicar la edición Melodyne de manera permanente a una pista de Pro Tools, procede de la siguiente manera:

Desactiva los efectos que no quieres incluir en la grabación de la nueva pista, utilizando la función desactivar (bypass) del mezclador o de la zona de inserción de la pista. Ecualización y compresión, por ejemplo, son elementos que también desearás ajustar en la nueva pista, por lo tanto, no deberían ser incluidos.

La automatización es un caso similar: tienes que decidir si debería ser incluida en la transferencia o si, posteriormente, prefieres copiarla en la nueva pista para conservar acceso. Si te decides por esta última alternativa, desactiva en primer lugar la automatización en la parte izquierda de la ventana de edición



Para comenzar el procedimiento, elige “pista nueva...” desde el menú de salida de la pista. Indica entonces, si deseas grabar una pista mono o estéreo, y asigna un nombre a la misma. Pro Tools crea una nueva pista asignando a su entrada la señal de salida de la pista Melodyne.



Tienes la opción de grabar toda la pista Melodyne o bien, pasajes dentro de ella. Si lo deseas, puedes grabar de esta manera, varias pistas de manera simultánea en nuevas pistas de audio.

Una vez creadas las regrabaciones deseadas, copia los efectos desactivados arrastrándolos a la/s nueva/s pista/s mientras mantienes presionada la tecla ALT; luego, reactívalos. Empleando el menú Edición de Pro Tools, también puedes copiar los datos de automatización desde la pista Melodyne original hacia las nueva pistas.

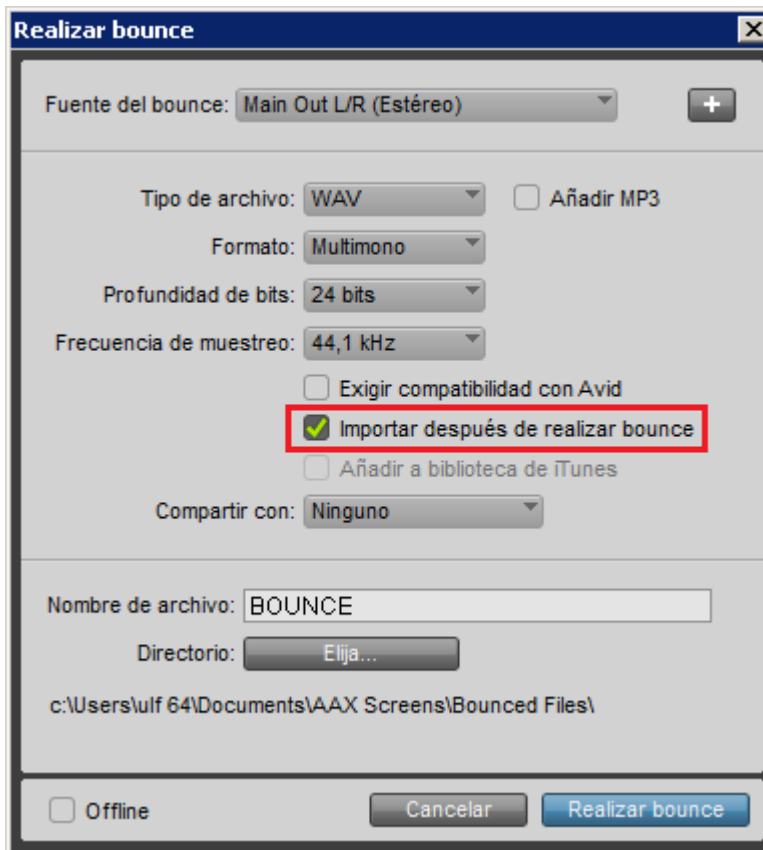
Solo resta decidir qué hacer con las pistas originales Melodyne. Puedes eliminarlas o elegir Desactivar desde el menú Pista para que no aparezcan en la lista de pistas. Si adoptas este último criterio, conservarás acceso a la edición Melodyne original y podrás hacer ajustes posteriores, con solo reactivar las pistas.

Como alternativa a la regrabación, puedes aplicar la edición Melodyne de manera permanente dentro de una sesión utilizando la función Bounce.

Selecciona “Realizar bounce” desde el menú Archivo. Ahora asigna en Solo tu pista Melodyne. Desactiva los otros plug-ins y/o la automatización de la pista.

En el cuadro de diálogo Bounce elige la fuente adecuada para la regrabación y asigna un nombre y una carpeta para el nuevo archivo. No olvides activar la opción “Importar después de realizar bounce” para asegurar que el nuevo archivo creado en la regrabación aparezca inmediatamente dentro de tu sesión.





Cuando el proceso se completa, elige pista nueva en el menú que sigue. Se creará una nueva pista que contiene el material grabado. Ahora puedes desactivar la pista Melodyne original.

Con la llegada de Pro Tools 11, ahora es posible implementar la grabación sin necesidad de hacerlo en tiempo real, consiguiendo acelerar el proceso. Para proceder de esa manera, activa la casilla correspondiente en el cuadro Bounce.

## Rewire

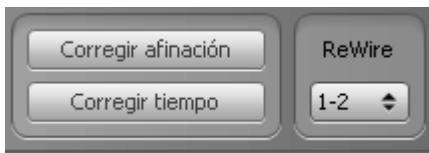
Generalmente, utilizarás Melodyne como un plug-in en Pro Tools. Esa es la manera más conveniente de trabajar, y significa que toda la información de Melodyne se almacena dentro de la estructura de tu sesión, facilitando las tareas de almacenamiento e intercambio. Sin embargo, en ocasiones desearás integrar la versión independiente (stand-alone) de Melodyne en Pro Tools como un cliente Rewire.

Esto puede resultar útil, por ejemplo, si desea ajustar muestras rápidamente, al tempo del proyecto. Esto sucede automáticamente cuando el programa se encuentra integrado mediante Rewire, inmediatamente que arrastras una muestra desde el explorador o finder, y la sueltas en la ventana de Melodyne. Entonces, puedes reproducir los archivos de acuerdo al tempo correcto vía Rewire y utilizarlos en Pro Tools, mejorándolos quizá, con la aplicación de plug-ins adicionales.

Para integrar Melodyne Stand-Alone con Pro Tools como cliente Rewire, procede de la siguiente manera:

En primer lugar, inicia Pro Tools; luego crea una pista auxiliar y elige “Melodyne” desde la categoría “Instrument”. Esto iniciará Melodyne no como un plug-in sino como aplicación independiente vía Rewire. Las funciones de transporte y tempo de los dos programas estarán sincronizadas.

Ahora, inicia Melodyne y selecciona el par de salidas que deseas utilizar para la transferencia de audio desde este documento Melodyne a Pro Tools, desde el panel Rewire en la interfaz de usuario de Melodyne. Si estás trabajando con un único documento Melodyne, selecciona en Melodyne “1-2”.



Desde la ventana Rewire de Pro Tools, selecciona “Left - Right”. Si lo deseas puedes abrir varios documentos Melodyne y transferir audio a pistas auxiliares separadas en Pro Tools empleando múltiples canales.



Ahora carga o arrastra y suelta la/s muestra/s deseada/s dentro de Melodyne. Las mismas serán analizadas y se adaptarán al tempo del proyecto. Cuando hayas finalizado la edición de la/s muestra/s en Melodyne puedes transferir las correspondientes señales de audio mediante Rewire desde Melodyne a Pro Tools y grabarlas allí. Asigna la pista auxiliar, empleando el menú Salida, hacia una nueva pista y graba la señal de audio en ella.

Considera que cuando los programas se encuentran vinculados mediante Rewire, los datos de Melodyne no se almacenan de manera automática junto con tu sesión Pro Tools. Para recrear una situación previa de trabajo debes guardar el documento Melodyne en forma manual, en un archivo MPD, de manera ideal, dentro de la carpeta de sesión de tu proyecto Pro Tools. Cuando guardes, activa la opción “Consolidar archivos de audio” para asegurar que Melodyne guarde una copia de la muestra en la carpeta de sesión.

## Notas generales

### Tamaño de búfer de hardware

En Configuración > Motor de reproducción asigna el tamaño del búfer en 1.024 muestras. Valores más pequeños conducen a aumentos significativos en la carga de procesamiento de CPU.

Si necesitas valores más pequeños, por ejemplo, si estás preparando una mezcla de auriculares directamente en la computadora en lugar de emplear un dispositivo externo o mezclador, desactiva todas las instancias de Melodyne durante el proceso de grabación. Reactiva Melodyne cuando comiences a editar la nueva pista.

### Accesos directos de teclado

Si estás utilizando Pro Tools bajo Windows, algunos accesos directos desde teclado no funcionan dentro de Melodyne ya que, desafortunadamente, afectan a Pro Tools y no a Melodyne:

- CTRL+X
- CTRL+C
- CTRL+V
- CTRL+Z
- CTRL+Shift+Z
- Delete
- Todos los accesos que utilizan la tecla ALT, tales como ALT+arrastrar el mouse (ajustes finos en las notas)

En lugar de emplear estos accesos, utiliza los comandos correspondientes del menú de Melodyne o de la interfaz de uso.

### Exportando como MP3

Exportar audio como MP3 puede provocar la caída del sistema, acompañada del mensaje de error "Set ENV Var KMP\_Duplicate\_Lib\_ok = True". En caso que eso suceda, procede de la siguiente manera:

Haz clic derecho en "Mi PC" y elige "Propiedades" en el menú de contexto.

En la ventana Propiedades de sistema, haz clic en la sección Opciones avanzadas y selecciona "Variables de entorno".

En la sección Variables de usuario selecciona "Nueva".

Ingresa "KMP\_DUPLICATE\_LIB\_OK" en el campo Nombre de variable.

Ingresa "TRUE" en el campo Valor de variable.

Haz clic en "OK" para cerrar la ventana Nueva variable de usuario.

Cierra las páginas de propiedades de Variables de entorno y Propiedades de sistema, presionando "OK".

Reinicia Pro Tools.

## Notas relacionadas con versiones anteriores

### Pro Tools 10: Cambiando el tamaño de la ventana

Puedes aumentar o reducir el tamaño de la ventana de Melodyne arrastrando con el mouse el botón ubicado en la esquina inferior derecha de la ventana. En la versión RTAS del plug-in, la ventana solo asumirá el nuevo tamaño cuando sueltes el botón del mouse.

### Temas relacionados

- [Estrategias para optimizar el desempeño y estabilidad](#)

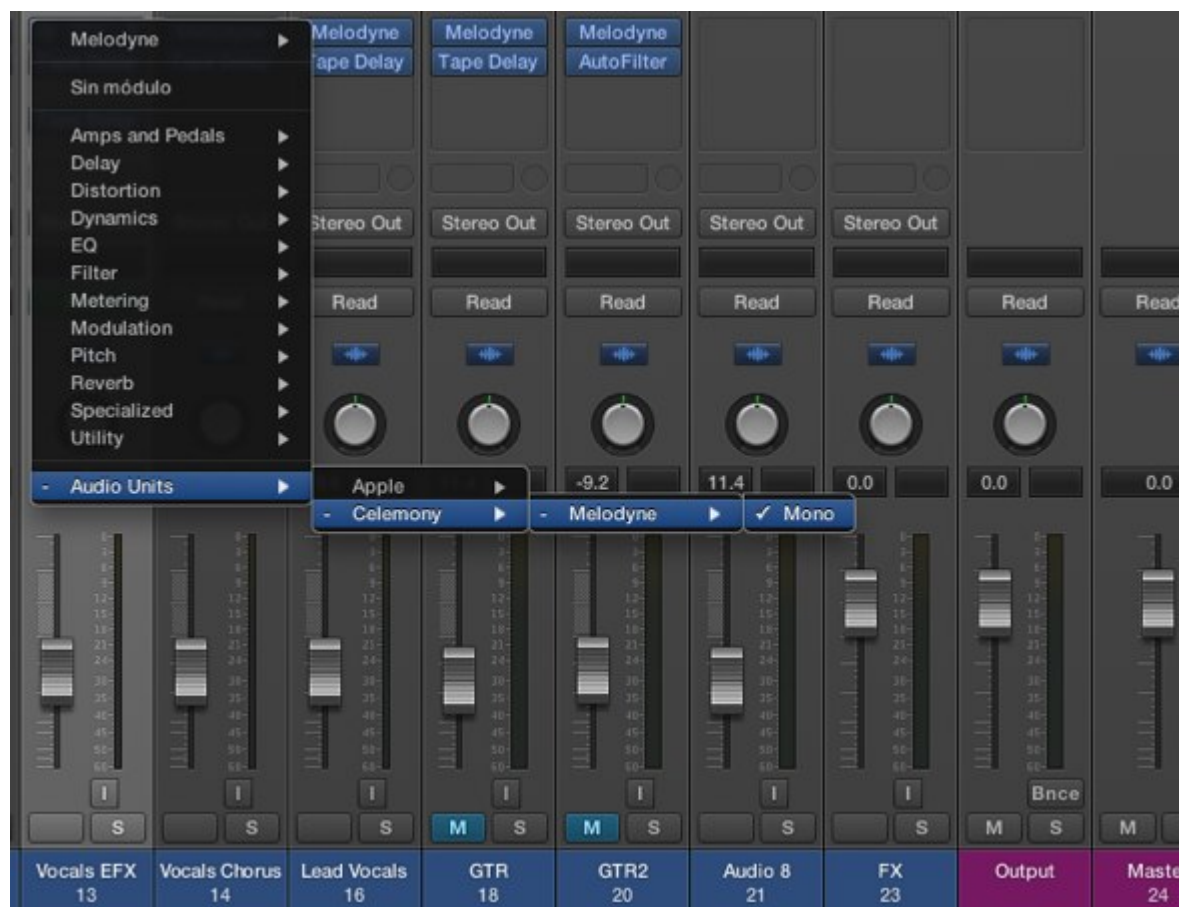
## Melodyne en Logic Pro

En este tutorial aprenderás como utilizar Melodyne de manera eficiente en Logic Pro. Esta sección está basada en Logic Pro X.

También consulta la [información sobre compatibilidad de Melodyne con Logic Pro](#) que hallarás en nuestro sitio web.

### Cargando el plug-in Melodyne

Inserta Melodyne dentro de uno de los lugares (slots) para colocar plug-ins en la pista deseada. Encontrarás a Melodyne Plugin en Audio Units/Celemony Melodyne



Inserta Melodyne en el primer lugar, antes del compresor, EQ u otros efectos. La razón es la siguiente: durante la grabación, Melodyne registra la señal de entrada que deseas editar, incluyendo todos los efectos que se encuentren delante en la cadena de procesamiento, los que se aplicarán de

manera permanente en la señal, sin posibilidad de ser ajustados. Para utilizar tu compresor, EQ o cualquier otro efecto de la manera habitual, necesitas colocarlos después de Melodyne Plugin en la cadena de procesamiento.

### **Copias de respaldo e intercambio de proyectos**

Durante las transferencias, Melodyne graba la señal de la pista haciendo una copia de los pasajes transferidos. Los archivos de audio resultantes se almacenan dentro de una carpeta llamada "Transfers" (transferencias), que se crea en Melodyne, en Asignaciones > Administrador de archivos. En la situación ideal, se crea una carpeta secundaria llamada "Transfers" para tu proyecto Logic Pro actual, dentro de la carpeta del proyecto a la que pertenece. Ahora, asigna tus transferencias a esta carpeta en la primera instancia de Melodyne, eligiendo Asignaciones > Administrador de archivos > "Ruta para transferencias", indicando la carpeta. Para eso, haz clic en el ícono (...).

Ahora, si deseas asegurarte que cuando guardes tu proyecto o cuando lo envíes a otra persona, todas las instancias de Melodyne puedan localizar todos los archivos de audio necesarios, solo debes guardar o enviar la carpeta del proyecto.

Si estás haciendo una copia de tu proyecto utilizando el comando "Guardar una copia como ...", no olvides, además, hacer una copia manual de la carpeta Transfers. Luego que hayas hecho eso, abre la copia de tu proyecto.

Abre el menú Asignaciones > Administrador de archivos > "Ruta para transferencias:" y localiza como antes, la nueva carpeta de transferencias copiada, para asignar la ruta de acceso.

Cuando almacenas o envías proyectos no necesitas preocuparte por las asignaciones de caché de audio de Melodyne, cuyo tamaño y localización pueden seleccionarse desde el cuadro de diálogo Preferencias de Melodyne. Melodyne restaurará automáticamente, los parámetros localizados allí, por lo tanto, no hay necesidad de archivar o copiarlos por separado.

### **Duplicando pistas**

En ocasiones necesitas copiar una pista incluyendo su instancia de Melodyne y la edición realizada con el programa, por ejemplo, para crear una segunda voz. Para hacerlo, emplea el ícono "Nueva pista con ajustes duplicados" o el atajo de teclado CMD-D. Para completar el proceso, arrastra el material de audio que pertenece a la pista original dentro de la nueva pista.



### Guardando las asignaciones de plug-in para Melodyne

De la misma manera que con un plug-in de efectos puedes guardar diferentes asignaciones como presets, en Melodyne puedes guardar diferentes ediciones. Por ejemplo, para permitir a un/a artista o intérprete escuchar y decidir entre diferentes ediciones de la misma grabación. Para guardar y volver a cargar asignaciones Melodyne, realiza el mismo procedimiento que con todos los otros plug-ins.

Solo haz clic en el nombre del preset actual en la ventana de Melodyne Plugin y selecciona “Guardar como...” Asigna un nombre a la edición de Melodyne activa. Puedes almacenar ediciones alternativas como presets adicionales y cambiar entre ellos utilizando el selector de presets.

### Regrabando las ediciones realizadas con Melodyne

Cuando estás utilizando Melodyne dentro de un proyecto y haz finalizado la edición, tienes dos posibilidades:

Puedes mantener activas las instancias de Melodyne hasta la mezcla final. Si procedes así, tendrás acceso a tu edición con Melodyne y podrás hacer ajustes posteriores hasta el último momento. Esto es conveniente pero mientras el plug-in permanece activo, consumirá recursos de tu sistema.

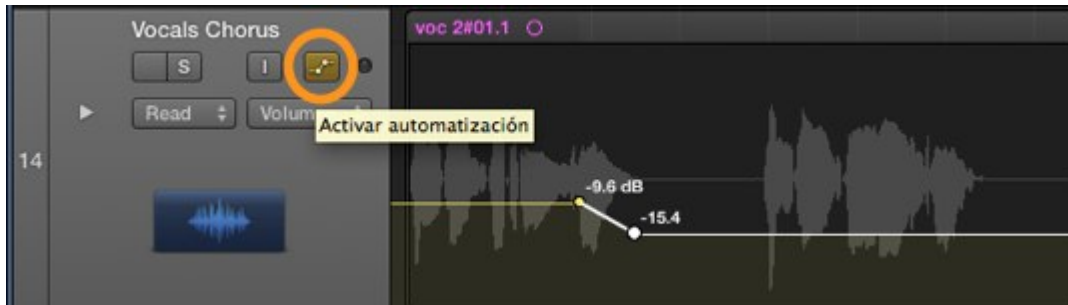
Puedes hacer que la edición creada con Melodyne se aplique de manera permanente, por ejemplo, grabando la pista, o los pasajes editados, a un nuevo archivo de audio (o varios archivos). Esto te privará de acceso posterior a la edición realizada con el programa pero te permitirá desactivar el plug-in liberando así recursos. Grabar tus ediciones Melodyne ofrece como ventaja adicional la posibilidad de enviar el proyecto a colegas que no posean Melodyne.

Para regrabar la pista que contiene Melodyne en Logic Pro, haciendo permanentes tus ediciones, procede de la siguiente manera:

Desactiva todos los efectos que no desees incluir en la nueva pista, haciendo ALT-clic en los plug-ins correspondientes. Por ejemplo, EQ y compresión son elementos que también necesitarás ajustar en la nueva pista, por lo tanto no deberían ser incluidos.

La automatización es un caso similar: puedes decidir si debería ser incluida en la transferencia, o si

prefieres copiar la automatización existente hacia la nueva pista para conservar acceso a la misma. En ese caso, desactiva la automatización en la parte izquierda de la pista en la ventana de edición, o en el mezclador, antes de realizar la regrabación. También puedes desactivar la automatización cuando grabas pistas (mirá más abajo).



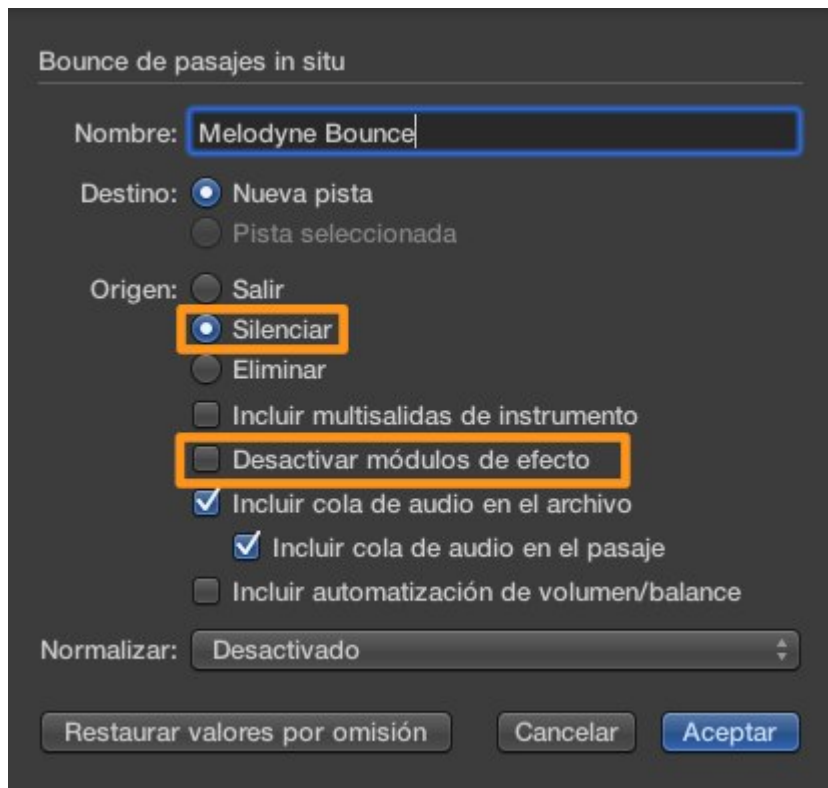
Para Logic 9 recomendamos el siguiente proceso de regrabación:

Selecciona una o varias regiones. Haz clic derecho en la barra de título de la región y selecciona “Bounce in situ”. Ingresa un nombre y luego los parámetros de resolución de audio.

Bajo ninguna circunstancia activa “Omitir módulos de efectos” ya que de esa manera indicarías que Melodyne sea ignorado.

Debido a que Logic creará automáticamente una nueva pista para el material regrabado, puedes decidir ahora qué hacer con la pista original. Si eliges “Silenciar”, la pista original se conservará pero permanecerá en silencio.





Una vez finalizada la grabación, para copiar los datos de automatización a la nueva pista creada presiona y mantiene la tecla SHIFT mientras haces una selección con el mouse dentro de los datos de automatización. Luego elige Edición > Copiar o utiliza el acceso desde teclado CMD+C, para copiar la información de automatización hacia el portapapeles. Después de seleccionar la pista con el material grabado, inserta los datos eligiendo Edición > Pegar (o el acceso CMD+V). Ahora sólo resta reactivar la automatización en el canal.

Para copiar los plug-ins desde la pista original hacia la nueva pista, arrástralos desde la anterior hacia la nueva pista manteniendo presionada la tecla ALT.

Solo resta decidir qué hacer con las pistas Melodyne originales. Puedes eliminarlas o silenciarlas, desactivando con la tecla ALT sus instancias Melodyne para economizar recursos. Si adoptas la última opción, conservarás acceso a la edición Melodyne original y podrás realizar ajustes posteriores, simplemente, reactivando las pistas.

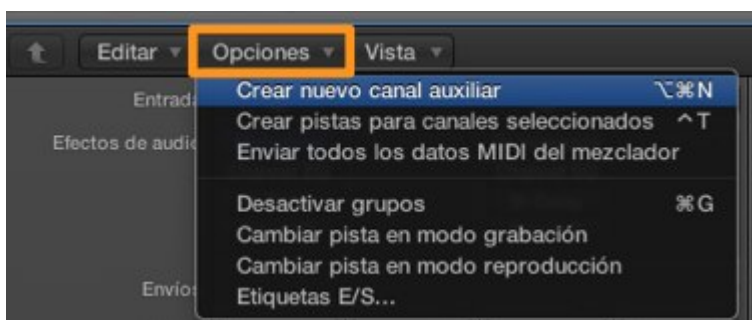
## Rewire

Por lo general, utilizarás Melodyne como un plug-in en Logic Pro. Esta es la manera más conveniente de trabajar; esto significa, además, que todos los datos Melodyne se almacenan dentro de la estructura de tu proyecto haciendo que el almacenamiento y traspaso de tu proyecto resulten más sencillos. Sin embargo, en ocasiones, puedes desear integrar la versión independiente (stand-alone) de Melodyne con Logic Pro como un cliente Rewire.

Esto puede ser útil, por ejemplo, si deseas ajustar archivos de audio rápidamente al tempo del proyecto. Cuando el programa se integra vía Rewire, eso sucede automáticamente, inmediatamente que arrastras un archivo de audio desde finder o el explorador y lo sueltas en la ventana de Melodyne. Entonces, puedes reproducir los archivos de audio al tempo correcto vía Rewire además de utilizarlas en Logic Pro, mejorándolos tal vez, mediante la aplicación de plug-ins adicionales.

Para integrar Melodyne Stand-Alone en Logic Pro como cliente Rewire, procede de la siguiente manera:

En primer lugar, inicia Logic Pro. Luego elige en el menú “Opciones” el comando “Crear nuevo canal auxiliar”.

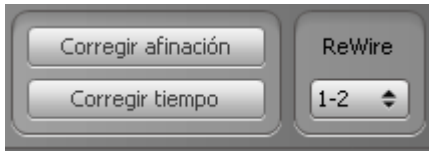


Automáticamente en el mezclador de Logic Pro se creará un canal dedicado. Ahora, en la sección de entrada de este canal selecciona como entrada “Melodyne singletrack > RW:Left/Right”.

Puedes abrir varios documentos Melodyne de esta manera y asignar sus salidas de audio mediante canales independientes hacia pistas auxiliares separadas en Logic Pro.



Ahora abre Melodyne. Esto iniciará el programa no como plug-in sino como aplicación independiente integrada via Rewire. Las funciones de transporte y tempo de los dos programas también estarán sincronizadas. La presencia de una conexión activa Rewire se indica por el hecho que los dos canales de salida Rewire pueden ser seleccionados desde dentro de la interfaz de usuario de Melodyne. Si estás trabajando con un único documento Melodyne, selecciona en Rewire “1-2”.



Ahora carga o arrastra y suelta los archivos de audio deseados dentro de Melodyne. Los mismos serán analizados y se adaptarán al tempo del proyecto. Cuando hayas finalizado la edición de la/s muestra/s en Melodyne, puedes transferir las correspondientes señales de audio vía Rewire desde Melodyne a Logic Pro y grabarlas allí.

Debes considerar que cuando los dos programas se encuentran vinculados mediante Rewire, la información de Melodyne no se guarda automáticamente junto con tu proyecto Logic Pro. Para recrear una situación anterior de trabajo debes guardar el documento Melodyne en forma manual como un archivo MPD, de manera ideal, en la carpeta de tu proyecto Logic Pro. Cuando guardes, activa la opción “Consolidar archivos de audio” para asegurar que Melodyne guarde una copia de las muestras en la carpeta de sesión.

## Notas generales

### Tamaño del búfer

Te sugerimos que en Preferencias > Audio ingreses un tamaño para el búfer en entrada/salida de 1.024 samples. Valores más pequeños incrementarán la carga de procesamiento de la CPU.

Si necesitas valores de búfer más pequeños, por ejemplo, cuando ajustas una mezcla de auriculares directamente en tu computadora y no utilizando un módulo externo o un mezclador, desactiva todas las instancias de Melodyne durante la grabación. Reactiva Melodyne inmediatamente que comiences a editar la nueva pista.

### Silenciar y Solo

Melodyne continua reproduciendo su señal de audio aun cuando la región de audio en la misma parte del arreglo haya sido silenciada. Aunque este es el comportamiento que se observa en todas las otras aplicaciones Host comunmente utilizadas, en un primer momento parecerá extraño para usuarios de versiones anteriores de Logic. Por otra parte, también presenta otros efectos colaterales: escuchas las señales de audio de todas las instancias de Melodyne que estás utilizando sin importar si algunas regiones en particular fueron grabadas en modo Solo (o Global Solo). Sin embargo, si deseas silenciar Melodyne o asignarlo en solo, utiliza los botones apropiados en el canal.

Como alternativa a los botones del canal, también puedes utilizar los botones en la lista de pistas, aunque por supuesto, éstos necesitan ser configurados por adelantado para ese propósito:

Elige Preferencias > Audio > General. En la sección Silencio/Solo pista, se encuentran disponibles dos opciones:

Ahorro de CPU (respuesta lenta): si seleccionas esta opción los botones Mute/Solo actúan de manera

simultánea en todas las regiones dentro de la pista. Ni Melodyne editor ni Melodyne assistant son influenciados por esto.

Rápido (canales remotos): si seleccionas esta opción las teclas Mute/Solo tienen exactamente el mismo efecto que los botones en el canal, afectando, por lo tanto, a Melodyne.

## Notas relacionadas con versiones anteriores

### Regrabaciones (bounce)

Si estás utilizando **Logic 8** o anteriores, recomendamos el siguiente procedimiento para realizar regrabaciones: crea una nueva pista utilizando el atajo de teclado ALT+CMD+N o elige Track > New desde el menú.



En la siguiente ventana, en “Entrada” selecciona un bus libre, por ejemplo, “Bus 64”. Asigna un nombre a la pista y confirma con “Crear”. A continuación, activa para grabación la pista haciendo clic en el botón “R” ubicado en el canal.

Luego, asigna la salida de la pista que contiene los cambios de Melodyne a “Bus 64”. Entonces, con la grabación activa puedes grabar la pista completa o solo pasajes aislados dentro de la misma.

Luego, silencia la pista original empleando el botón Mute, copia los plug-ins a la pista que contiene el material regrabado y reactívalos desactivando la función bypass.

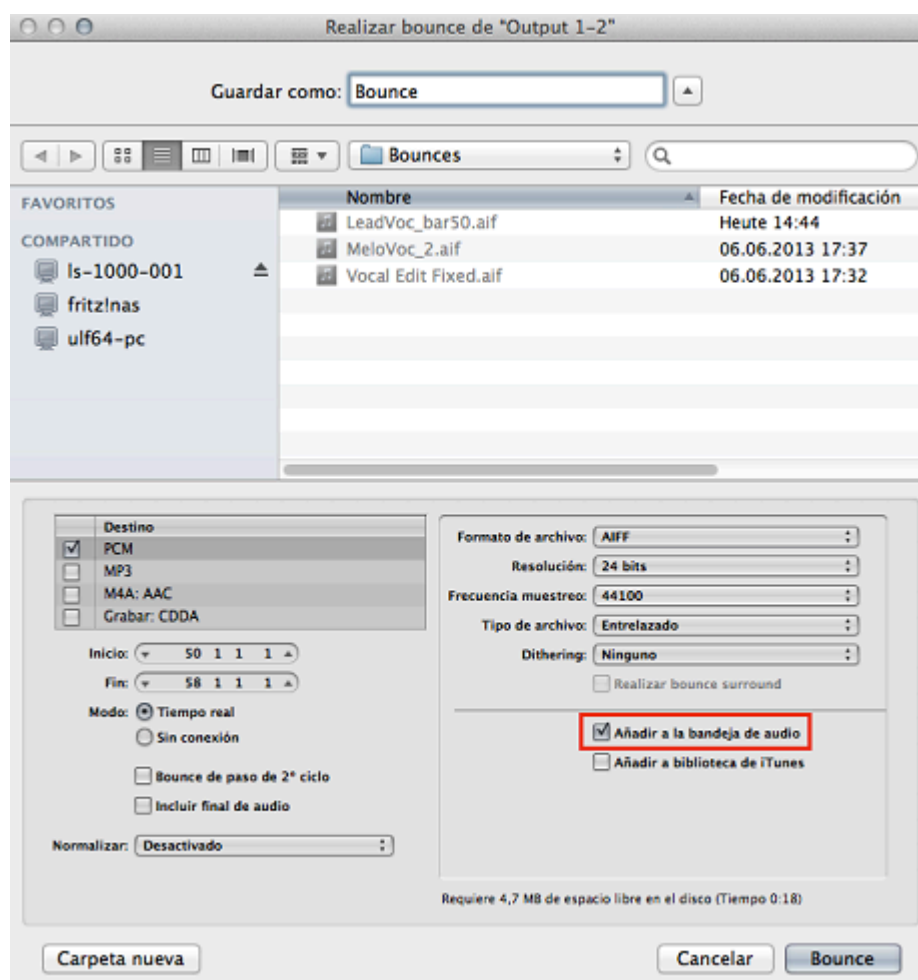


### Procedimiento habitual de grabaciones con versiones anteriores de Logic

Este procedimiento es mucho más utilizado pero no lo recomendamos. Preferimos la mayor flexibilidad y conveniencia que ofrece la asignación de buses. Sin embargo, debido a que este método es tan difundido, lo describimos aquí:

Para comenzar el proceso de grabación, elige Archivo > Bounce en la barra de menú. Ahora ingresa un nombre seguido por los parámetros de resolución de audio solicitados junto con las coordenadas de compás para el inicio y final del pasaje que deseas grabar. Puedes decidir si la grabación se realizará en tiempo real o no.

Bajo ninguna circunstancia actives “Bypass Effect Plug-Ins” ya que esto provocaría que Melodyne resulte ignorado. Activa la opción “Add to Audio Bin”.



Ahora, haz clic en Bounce. Logic Pro realizará la regrabación y creará una nueva pista conteniendo tus ediciones Melodyne. Encontrarás este archivo en Logic Audio Bin (CMD-9).

Una vez que hayas realizado las regrabaciones deseadas, crea una nueva pista en Logic Pro y coloca el archivo allí, en la posición correcta. Arrastra los efectos desactivados dentro de la nueva pista, presionando y manteniendo la tecla CMD mientras haces eso, y reactívalos. Puedes transferir los datos de automatización desde las pistas originales Melodyne hacia las nuevas pistas utilizando las funciones copiar y pegar.

Solo resta decidir qué hacer con las pistas originales Melodyne. Puedes eliminarlas o silenciarlas, desactivando Melodyne como un efecto con la tecla ALT. Si optas por la última opción, conservarás acceso a tu edición Melodyne original y podrás realizar ajustes posteriores reactivando las pistas.

### Temas relacionados

- [Estrategias para optimizar el desempeño y estabilidad](#)

## Melodyne en Cubase/Nuendo

En este tutorial aprenderás como utilizar Melodyne de manera eficiente dentro de Cubase y Nuendo. Esta sección está basada en Cubase 8/Nuendo 6.

También consulta la [información sobre compatibilidad de Melodyne con Cubase/Nuendo](#) que hallarás en nuestro sitio web.

### Cargando el plug-in Melodyne

Inserta Melodyne dentro de uno de los lugares para colocar plug-ins en la pista deseada. Encontrarás a Melodyne Plugin en la carpeta 'Plug-ins', listado como 'Celemony Melodyne'.



Inserta Melodyne en el primer lugar – antes del compresor, EQ o cualquier otro efecto. La razón es la siguiente: durante la transferencia, Melodyne graba la señal de entrada que deseas editar, incluyendo todos los efectos que se encuentran delante en la cadena de procesamiento, los que incorporarán de manera permanente en la señal sin posibilidad de ajustes posteriores. Para utilizar compresión, EQ o cualquier otro efecto de la manera habitual, necesitas colocarlos después de Melodyne Plugin en la cadena de procesamiento.

### Copias de respaldo e intercambio de proyectos

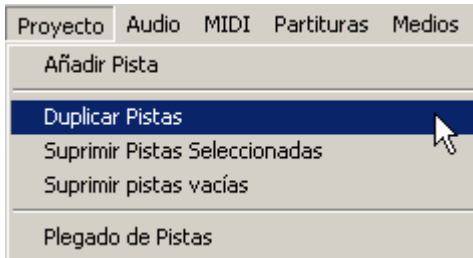
Durante las transferencias, Melodyne graba la señal de la pista haciendo una copia de los pasajes transferidos. Los archivos de audio resultantes se almacenan en una carpeta secundaria, especialmente creada, llamada “Transfers” (transferencias), ubicada dentro de la estructura del proyecto Cubase/Nuendo. Esto significa que si quieres asegurarte que todas las instancias de Melodyne encuentren los archivos que necesitan cuando guardas tu proyecto o cuando lo envías a otra persona, lo único que necesitas es archivar o enviar la carpeta del proyecto.

Si estás haciendo una copia de tu proyecto utilizando el comando “Copia de seguridad del Proyecto...”, asegúrate de abrir el proyecto copiado inmediatamente una vez. Sólo entonces la carpeta “Melodyne” se incluirá en la copia de respaldo.

Cuando archivas o envías el proyecto a otra persona, no necesitas preocuparte de la asignación cache de audio de Melodyne, cuyo tamaño y ubicación se pueden seleccionar en el cuadro de Preferencias de Melodyne. Melodyne restaurará automáticamente los parámetros hallados allí, por lo tanto no necesitas archivarlos o copiarlos por separado.

### Duplicando pistas

En ocasiones necesitas copiar una pista incluyendo su instancia Melodyne y la edición realizada con el programa, por ejemplo, para crear una segunda voz. Para hacerlo, utiliza el comando Duplicar pistas en el menú Proyecto de Cubase/Nuendo.



### Guardando las asignaciones de plug-in para Melodyne

De la misma manera que con cualquier otro plug-in de efectos puedes guardar diferentes asignaciones como presets, en Melodyne puedes guardar diferentes ediciones. Por ejemplo, para permitir a un/a intérprete escuchar y elegir entre diferentes ediciones de la misma grabación. Para guardar y volver a cargar asignaciones Melodyne, sigue los mismos pasos que realizas con todos los otros plug-ins.

Haz clic en la parte superior de la ventana actual de Melodyne Plugin en el botón del Administrador de presets y selecciona “Guardar preset...”. Asigna un nombre a la edición actual de Melodyne. Puedes guardar ediciones alternativas como presets adicionales e intercambiar entre ellos utilizando el selector de presets.

### Exportando/regrabando ediciones Melodyne (mezcla de audio)

Cuando estás utilizando Melodyne en un proyecto y haz finalizado la edición, puedes seguir dos caminos:

Puedes mantener activas las instancias Melodyne hasta la mezcla final. Si procedes de esa manera, conservarás acceso a tu edición Melodyne y podrás hacer ajustes posteriores hasta último momento. Esto resulta conveniente, pero mientras el plug-in permanece activo estará consumiendo recursos del sistema.

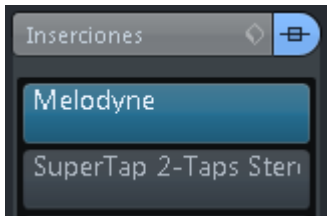


Puedes aplicar de manera permanente la edición realizada con Melodyne, exportándola, es decir, grabando la/s pista/s editada/s en un nuevo archivo de audio (o varios). Esto te privará de acceder a la edición Melodyne pero te permitirá desactivar el plug-in, liberando recursos de sistema. Exportando la edición Melodyne tienes la ventaja adicional de poder enviar el proyecto a otros colegas que no tengan Melodyne.

Para exportar la pista que contiene Melodyne en Cubase/Nuendo y aplicar la edición de manera permanente, procede de la siguiente manera:

Indica en la regla de tiempo el rango deseado dentro de Cubase/Nuendo. Puedes grabar la pista Melodyne completa, o bien, uno o más pasajes dentro de la misma.

Utilizando la función para desactivar efectos en el mezclador o en la zona de inserción de la pista, desactiva todos los efectos que no desees incluir en la grabación de la nueva pista. Ecualización y compresión, por ejemplo, son elementos que también necesitarás ajustar en la nueva pista, por lo tanto, no deberías incluirlos.



La automatización es un caso similar: tienes que decidir si deseas incluirla en la transferencia o si prefieres copiarla hacia la nueva pista para, posteriormente, tener acceso a la misma. En este caso, desactiva la automatización en la parte izquierda de la pista, en la ventana de edición, antes de exportar. Puedes hacer esto para toda la automatización (en bloque) o también, para elementos que desees desactivar de manera individual.

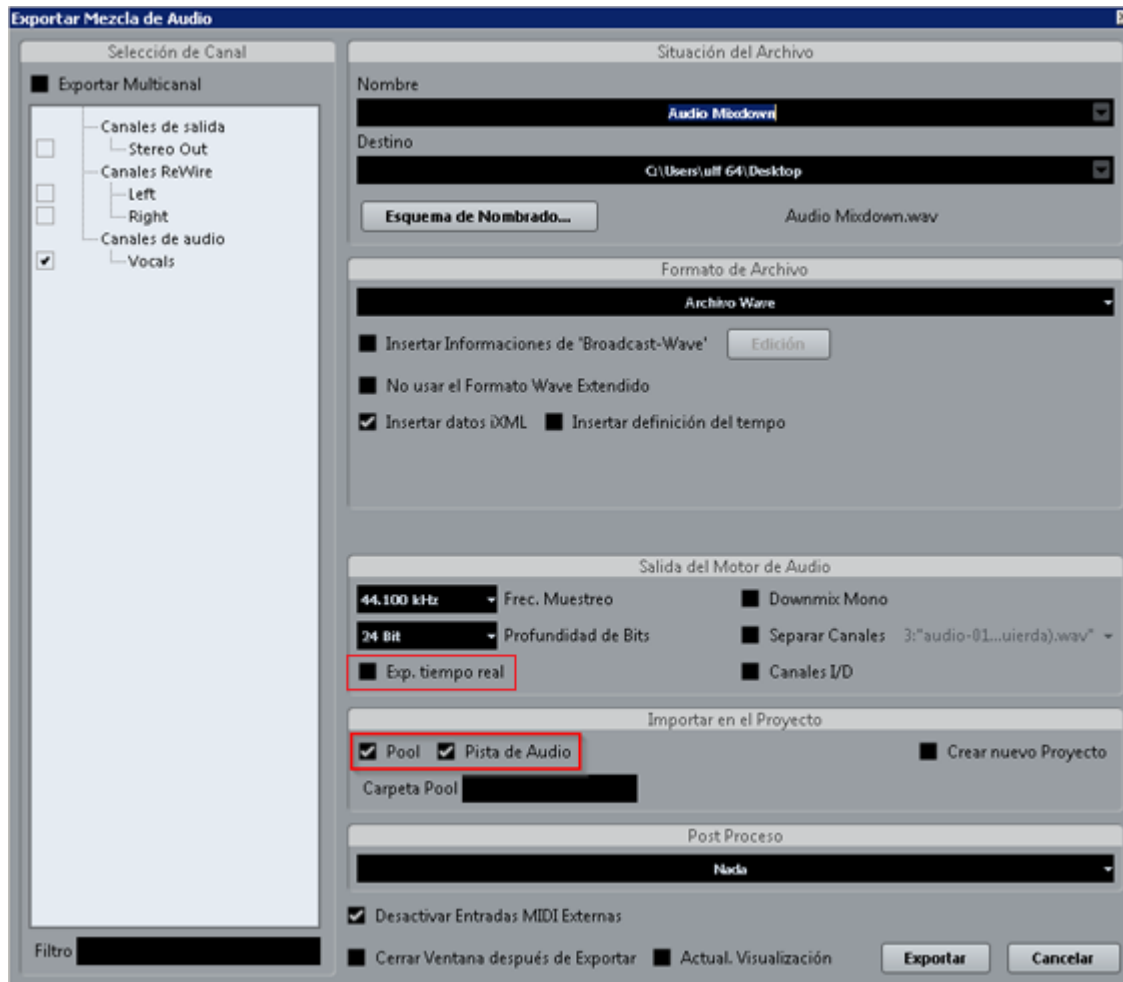


Para iniciar el proceso de exportación, elige el comando Archivo > Exportar > Mezcla de Audio....  
Ingresa un nombre y a continuación, los parámetros requeridos para la resolución de audio.

En la sección "Importar en el Proyecto" asegúrate de activar la opción Pista de Audio.

A continuación, indica en la parte izquierda de la ventana, la pista que deseas exportar.

Sugerencia: la opción para exportar en tiempo real consigue resultados más confiables.



Haz clic en Exportar. Cubase/Nuendo procederá con la realización de la mezcla de audio y creará una nueva pista que contiene la edición realizada con Melodyne. Si lo deseas, puedes exportar varias pistas de manera simultánea, seleccionándolas en el panel “Selección de Canal”, en la parte izquierda de la ventana, antes de realizar la mezcla de audio.

Luego de realizar el proceso de exportación, copia los efectos que desactivaste en la consola de Cubase/Nuendo, arrastrándolos hacia la nueva pista mientras mantienes presionada la tecla ALT. Luego, reactívalos. Puedes transferir la información de automatización desde las pistas originales Melodyne hacia las nuevas pistas empleando las funciones copiar y pegar.

Solo resta decidir qué hacer con las pistas originales Melodyne. Puedes eliminarlas o desactivarlas haciendo clic derecho en el panel de la pista y seleccionando Desactivar Pista. Si optas por esta última alternativa, conservarás acceso a la edición Melodyne original y podrás realizar ajustes en cualquier momento, simplemente, reactivando las pistas.

**Nota:** la función Exportar Multicanal, que puedes activar en la misma ventana, te ofrece la posibilidad

de exportar varias pistas de manera simultánea. La utilización de esta función elimina el riesgo de incluir envíos de efectos no deseados en la exportación.

## Rewire

Generalmente utilizarás Melodyne como un plug-in dentro de Cubase o Nuendo. Esa es la manera más conveniente de trabajar, lo que representa que toda la información de Melodyne se almacena dentro de la estructura de tu sesión, facilitando las tareas de almacenamiento o envío del proyecto a otras personas. Sin embargo, en ocasiones, desearás integrar la versión independiente de Melodyne con Cubase/Nuendo, como cliente Rewire.

Esto puede ser útil, por ejemplo, si deseas ajustar muestras, rápidamente, al tempo del proyecto. Cuando el programa se integra via Rewire esto sucede de manera automática inmediatamente que arrastras una muestra desde el explorador de archivos o finder, y la sueltas en la ventana de Melodyne. De esa manera, puedes reproducir las muestras con el tempo correcto via Rewire utilizándolas también en Cubase/Nuendo, mejorándolas quizá, con la aplicación de plug-ins adicionales.

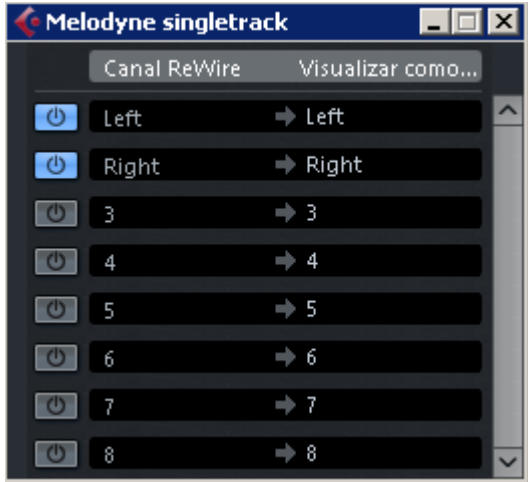
Para integrar Melodyne Stand-Alone con Cubase/Nuendo como cliente Rewire, procede de la siguiente manera:

Inicia Cubase/Nuendo en primer lugar y elige Melodyne Singletrack Rewire, en el menú Dispositivos.

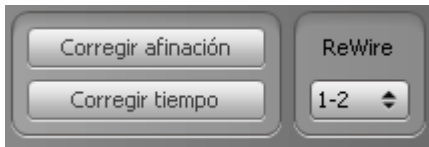


Se abrirá una ventana desde la que puedes seleccionar el par de salidas que se utilizará para la transferencia de audio del documento Melodyne a Cubase/Nuendo. Si estás trabajando con un único

documento Melodyne, activa los campos Left y Right. Las pistas correspondientes aparecerán automáticamente en la ventana de tu proyecto. Puedes abrir varios documentos Melodyne y transferir su audio mediante canales separados a pistas auxiliares separadas en Cubase/Nuendo.



Ahora abre Melodyne. Esto lanzará al programa no como un plug-in sino como una aplicación independiente integrada vía Rewire. Las funciones de transporte y tempo de los dos programas estarán sincronizadas. La presencia de una conexión Rewire activa se indica por el hecho que los canales de salida Rewire se pueden seleccionar desde dentro de la interfaz de usuario de Melodyne. Si estás trabajando con un único documento Melodyne selecciona "1-2" en Rewire.



Ahora carga o arrastra y suelta las muestras deseadas dentro de Melodyne. Las mismas serán analizadas y se adaptarán al tempo del proyecto. Cuando hayas finalizado la edición de las muestras en Melodyne puedes transferir las señales de audio mediante Rewire desde Melodyne a Cubase/Nuendo y grabarlas allí. Para hacerlo utiliza la función Mezcla de Audio... de Cubase/Nuendo, descrita anteriormente en "Exportando/regrabando ediciones Melodyne".

Considera que la información de Melodyne no es almacenada automáticamente junto con el proyecto Cubase/Nuendo cuando los dos programas se encuentran vinculados mediante Rewire. Para recrear posteriormente una situación de trabajo debes guardar el documento Melodyne de manera manual, como un archivo MPD – de manera ideal, en la carpeta de tu proyecto Cubase/Nuendo. Cuando guardes el documento no olvides activar la opción "Consolidar archivos de audio" para asegurar que Melodyne guarde una copia de las muestras en la carpeta de la sesión.

## Notas generales

### Tamaño del búfer

Asigna el tamaño del búfer de entrada/salida de tu controlador de audio en 1024 samples. Valores más pequeños incrementan la carga de procesamiento de la CPU.

Para modificar el tamaño del búfer en Cubase o Nuendo, selecciona Dispositivos > Configuración de Dispositivos... en el menú. En la parte izquierda de la ventana, selecciona tu dispositivo de audio en la sección "Sistema de Audio VST". En el contenido que aparece en el lado derecho de la ventana, selecciona Panel de Control. En la ventana siguiente, ajusta el tamaño del búfer.

Si necesitas un tamaño de búfer más pequeño, por ejemplo, para cuando estás creando una mezcla de auriculares directamente en tu computadora y no utilizando un dispositivo externo o mezclador, desactiva todas las instancias de Melodyne durante la grabación. Reactiva Melodyne cuando comiences a editar la nueva pista.

### 32/64 bits

Si estás utilizando la versión de 64 bits de Cubase/Nuendo, no utilices Bit Bridge para trabajar con la versión de 32 bits de Melodyne. En su lugar, emplea la versión de 64 bits de Melodyne que es mucho más potente.

### Pérdida de sincronización en modo Ciclo

Si haz activado la función Ciclo en Cubase/Nuendo pero comienzas la reproducción en algún punto después del rango del ciclo, Melodyne perderá sincronización.

Solución: si deseas reproducir la canción desde una posición posterior, desactiva la función ciclo de Cubase/Nuendo.

### Reproducción local y monitoreo de representaciones de notas

Para asegurar que el monitoreo de las representaciones de las notas y la función de reproducción local de Melodyne permanezcan activas, no selecciones la siguiente opción:

"Preferencias > VST > Plug-ins > Suspendir el procesado de plug-ins VST3 cuando no se reciban señales de audio".

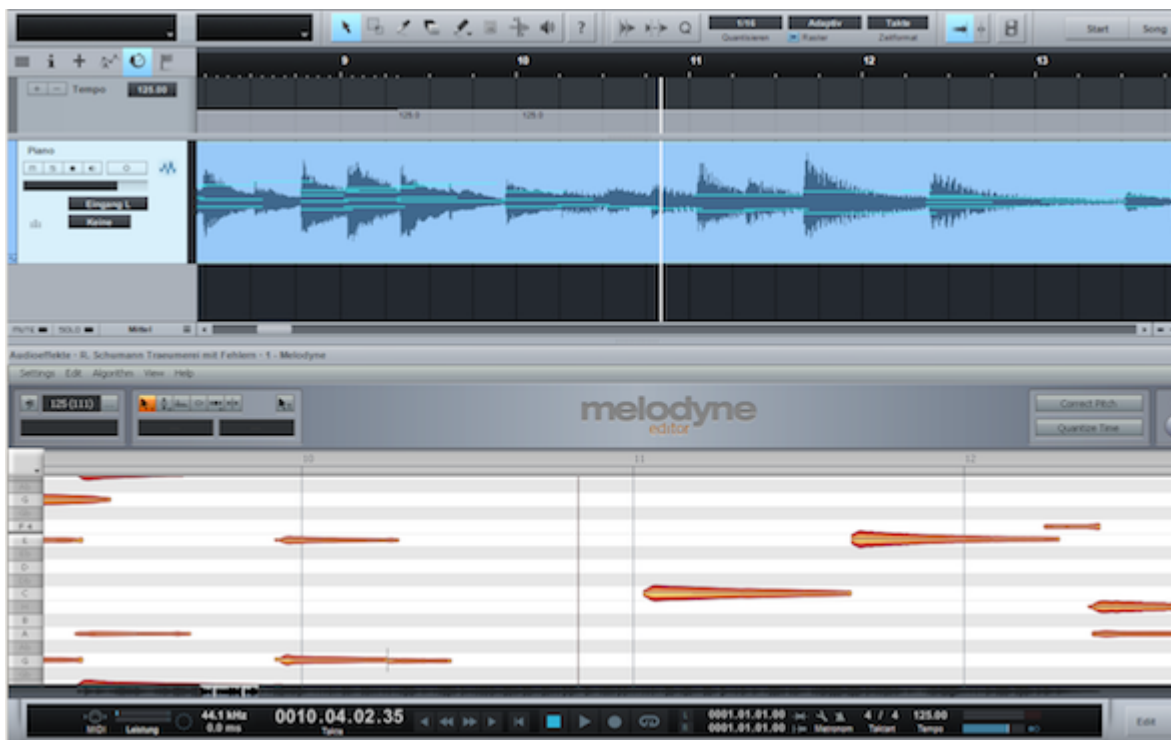
## Temas relacionados

- [Estrategias para optimizar el desempeño y estabilidad](#)

## Melodyne en Presonus Studio One utilizando ARA

Como una extensión de la interfaz VST, ARA permite una integración más cercana de Melodyne editor, assistant o essential con Presonus Studio One, haciendo que tu experiencia Melodyne resulte aún más divertida. En esta breve introducción, aprenderás todo lo que necesitas conocer para utilizar Melodyne en Studio One. Esta guía complementa el manual de usuario de Melodyne.

También consulta la [información sobre compatibilidad de Melodyne con Studio One](#) que hallarás en nuestro sitio web.



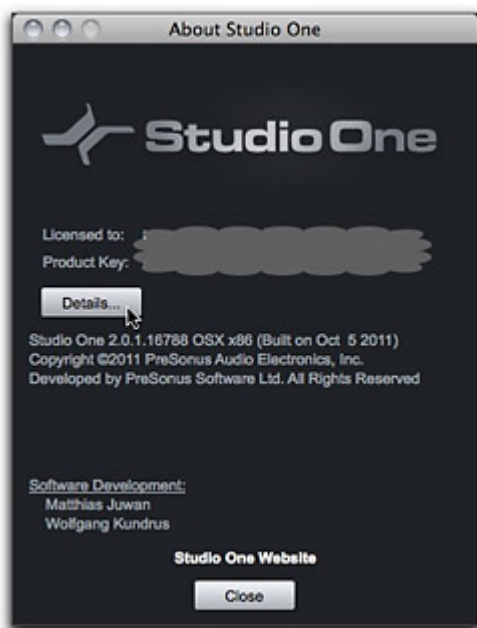
### Carga e instalación de Melodyne

Studio One Professional viene con una licencia para Melodyne essential. Con Studio One Artist o Producer, recibes una versión de prueba de nuestro producto tope de línea Melodyne editor.

- Si Melodyne aún no ha sido instalado, abre la ventana “Instalación de Studio One”.
- Haz clic en Instalar contenidos desde la cuenta de usuario de Presonus. Allí encontrarás el programa de instalación de Melodyne en la sección “Terceras partes”. Descarga el programa, ejecútalo y sigue las instrucciones en pantalla. Si compraste la versión en caja de Studio One, elige la segunda opción en la ventana de instalación, para instalar Melodyne desde el DVD de Studio One.
- Antes que puedas utilizar Melodyne, tienes que registrar y activar el programa. Cuando

ejecutes Melodyne por primera vez, un asistente de activación te guiará durante los pasos necesarios.

- Encontrarás el número de serie de tu Melodyne essential en el cuadro de diálogo “Acerca de Studio One” cuando hagas clic en el botón “Detalles”.



## Editando un evento de audio con Melodyne y ARA

En Studio One, selecciona un evento de audio y elige en el menú Audio, “Editar con Melodyne”. También puedes utilizar el atajo de teclado Cmd-M (Mac) o Ctrl-M (Windows). Melodyne se inicia automáticamente, analiza el evento de audio y presenta las notas en pantalla. Melodyne se encuentra ahora integrado en el panel inferior de la ventana de Studio One, de la misma manera que los editores de audio o MIDI de la aplicación. En cualquier momento que desees acceder nuevamente al evento de audio, solo tienes que hacer doble clic en él y las notas se presentarán inmediatamente en Melodyne.





## Procedimientos operativos que ya no son necesarios gracias a ARA

Para conocer Melodyne, recomendamos utilizar el manual de usuario o los videos del manual. Allí se describe el uso de Melodyne sin ARA. Debido a que ARA introduce mejoras considerables en el uso de Melodyne, ciertos temas mencionados en el manual ya no tienen relevancia.

**Tranferencias:** sin la implementación de ARA, tienes que reproducir los segmentos de audio que deseas editar, en tiempo real a través de Melodyne, desde la aplicación DAW – un proceso de grabación conocido como “transferencia”. Con ARA, las transferencias ya no son necesarias; es suficiente elegir “Editar con Melodyne” y el evento de audio deseado se abrirá en Melodyne. Por esta razón, cuando estás utilizando ARA, ya no verás el botón “Transferir” en la interfaz de usuario de Melodyne.

**Administración de archivos:** Gracias a que ARA elimina la necesidad de transferencias, el trabajo asociado de administración de archivos es también algo del pasado. Por esta razón no existe un cuadro de dialogo “Administrador de archivos” en Melodyne Plugin. Cuando desees guardar y, posteriormente, restaurar tu trabajo, o pasárselo a alguien más, todo lo que necesitas es la canción Studio One. Todos los datos que Melodyne requiere se encuentran guardados junto con la canción.

**Cambios de tempo y métrica:** Con ARA, Melodyne sigue, de manera automática, todos los cambios de tempo y métrica en Studio One. Sin ARA, esos cambios tienen que ser reproducidos a través de Melodyne, en tiempo real.

**Exportación MIDI:** Con ARA aún verás un comando para exportar MIDI en el menú “Asignaciones” de Melodyne editor y assistant (aunque no lo verás en Melodyne essential). No obstante, ARA facilita considerablemente la exportación MIDI a una pista de la aplicación DAW: solo debes arrastrar un evento de audio que previamente hayas abierto en Melodyne, hacia una pista de instrumento.

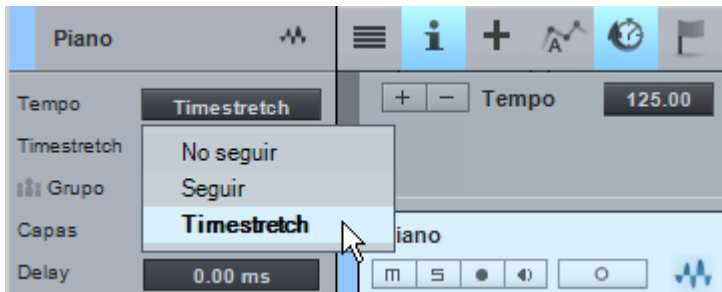
## Cambios a eventos de audio que Melodyne sigue de manera automática

Cuando modificas el estado de eventos de audio en Studio One, Melodyne – cuando se encuentra integrado con ARA – sigue esos cambios de manera automática. Sin ARA, cada cambio realizado en la pista de la aplicación DAW tiene que ser reproducido de manera manual en Melodyne. Los cambios que Melodyne con ARA, sigue de manera automática, incluyen:

- silenciar (mute),
- acortar,
- desplazar,
- copiar,
- cambios en ganancia y fundidos (fades),
- estiramiento/acortamiento de tiempo de eventos con la herramienta de tiempo de Studio One (Alt + arrastrar extremo final) y-
- cambios en las asignaciones “Seguir” en el panel Inspector (ver siguiente párrafo).

## Comportamiento de Studio One y Melodyne en tareas de alteración de tiempo

En el panel Inspector de Studio One (a la izquierda de la lista de pistas, accesible haciendo clic en el botón **i** ubicado encima de la misma) puedes seleccionar, para cada pista, entre las opciones “Seguir” y “Timestretch”. Melodyne se ajusta con Studio One de acuerdo a la opción seleccionada. Todos los ejemplos que siguen se aplican solamente cuando se ha elegido la opción Timestretch en la pista en cuestión. En caso de haber elegido “Seguir” o “No seguir” no se producirá estiramiento/acortamiento (stretching) de tiempo.



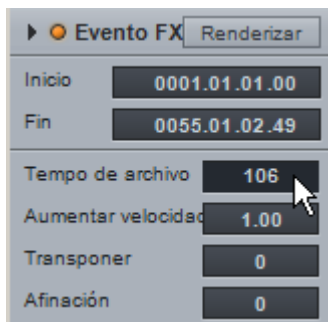
Selecciona la opción “Timestretch” si quieres que un archivo de audio se ajuste automáticamente a un tempo preestablecido cuando lo arrastras dentro de una canción. Studio One puede realizar este ajuste de manera correcta en algunos archivos sin necesitar la ayuda de Melodyne, pero en otros casos necesitará su ayuda. Si un evento de audio se abre con Melodyne, siempre será Melodyne el responsable de realizar el proceso de estiramiento/acortamiento de tiempo.

Desde un punto de vista técnico, el estiramiento/acortamiento de tiempo se basa en una determinación previa del tempo ya que tanto Studio One como Melodyne necesitan conocer el tempo del archivo antes de decidir estirar o acortar el tiempo, y de determinar en qué cantidad lo hará para conformarlo al tempo de la canción. La manera cómo se determina el tempo varía de acuerdo al origen del archivo. Supongamos, por ejemplo, que el tempo de tu canción es 100 BPM:

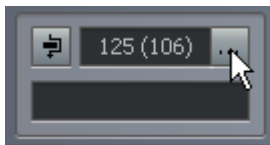
Si el archivo de audio fue grabado o premezclado dentro de la misma canción en Studio One, podemos asumir con seguridad que la intención es reproducirlo con el tempo de la canción (es decir 100 BPM). En este caso, no se realiza una detección de tempo. Si incrementas el tempo de la canción a 120 BPM, el tempo del archivo de audio también se incrementará de 100 a 120 BPM.

Si el origen del archivo es otra canción, con tempo establecido en 125 BPM, por ejemplo, Studio One no podrá conocer esto y por lo tanto te ofrecerá dos opciones:

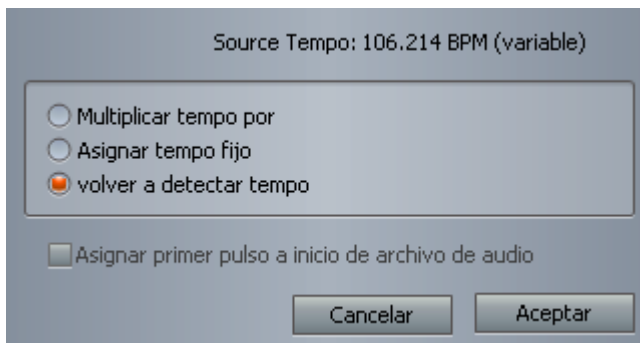
Puedes ingresar el valor 125 en el campo “Tempo de archivo” en el panel Inspector. Melodyne, que posee acceso a este campo, tomará 125 BPM como el tempo del archivo y estirará o apretará el audio en concordancia para que coincida con el tempo de tu canción.



Si no conoces el tempo original del archivo, puedes dejar la detección de tempo a Melodyne. Abre el cuadro de dialogo Tempo de Melodyne haciendo clic en el ícono “...” ubicado al lado del campo Tempo.



Selecciona “Volver a detectar tempo” y presiona OK para salir del cuadro de dialogo. Melodyne detectará el tempo del archivo, lo ingresará en el campo Tempo de archivo en el panel Inspector, y conocerá cuánto necesita estirar o apretar el archivo.



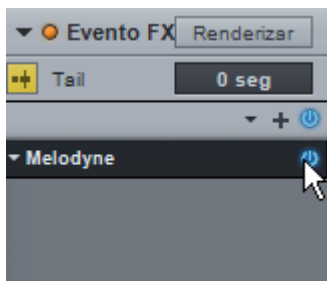
Si el archivo contiene un cambio gradual de tempo, por ejemplo, un ritardando, obviamente no podrás ingresarlo en el tempo. No obstante, si la opción Volver a detectar tempo se encuentra seleccionada, Melodyne reconocerá la variación de tempo y estirará o apretará el archivo durante la reproducción para asegurar que se ajuste siempre al tempo de la canción. Naturalmente, también puedes crear cualquier progresión de tempo que desees en Studio One y Melodyne ajustará el tempo del archivo en concordancia.

### Insertando Melodyne en un canal (channel strip): sin ARA

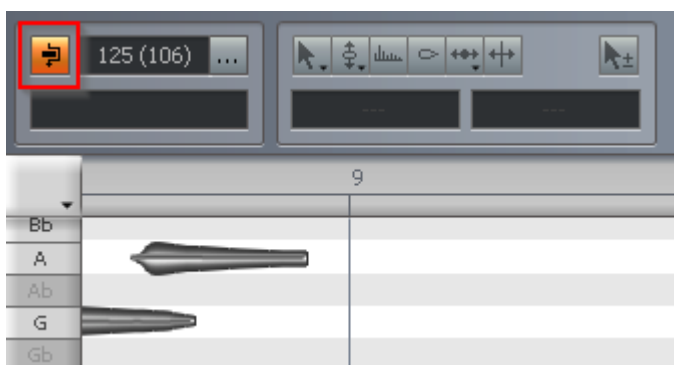
Para beneficiarte de ARA debes insertar Melodyne como un Evento FX (algo que sucede automáticamente si utilizas el comando Editar con Melodyne). También es posible insertar Melodyne dentro del canal (channel strip), pero en este caso no existirá integración ARA. Esto significa que tendrás que realizar transferencias, y también que Melodyne no seguirá automáticamente los cambios de tempo o cambios realizados a los eventos de audio en la pista en Studio One.

### Anulando o eliminando Melodyne en un evento de audio

Para anular Melodyne (bypass) o eliminarlo de un evento de audio, desactiva o elimina Melodyne en el sector Evento FX del evento de audio. Por supuesto, si desactivas Melodyne, el proceso de estiramiento/acortamiento de tiempo será realizado por Studio One en lugar de Melodyne.



Sin embargo, si utilizas el botón Comparar, el procesamiento de estiramiento/acortamiento de Melodyne se mantendrá activo pero todos los cambios realizados a notas se revertirán de manera temporal, algo que se indica por el color gris en las representaciones de notas.



## Trucos & Sugerencias

### Tamaño del búfer

Recomendamos que asignes un tamaño de búfer de audio de 1024 samples. Valores más pequeños provocan incrementos significativos en la carga de procesamiento de la CPU. Si necesitas utilizar valores más pequeños, por ejemplo, cuando realizas una mezcla de auriculares directamente en tu computadora y no mediante un módulo externo o mezclador, desactiva todas las instancias de Melodyne mientras te encuentras grabando. Activa nuevamente Melodyne cuando comiences a editar las nuevas pistas.

### Temas relacionados

- [Estrategias para optimizar el desempeño y estabilidad](#)

## Melodyne en Cakewalk Sonar X3 con ARA

Como extensión de la interfaz VST, ARA brinda una integración cercana de Melodyne con Cakewalk Sonar X3, que hace que la experiencia de utilizar Melodyne resulte mucho más amigable. En esta breve guía encontrarás todo lo que necesitas saber para emplear Melodyne en Sonar con ARA. Esta guía complementa el manual del usuario de Melodyne.

También consulta la [información sobre compatibilidad de Melodyne con Sonar](#) que hallarás en nuestro sitio web.



### Instalando Melodyne

Melodyne essential se entrega en conjunto con Sonar X3 Producer y Sonar X3 Studio, y se instala junto con esas aplicaciones DAW. Si, sin intención, has interrumpido la instalación de Melodyne y solo has completado correctamente la instalación de Sonar X3, solo necesitas ejecutar el programa de instalación de Sonar nuevamente, recordando esa vez instalar Melodyne.

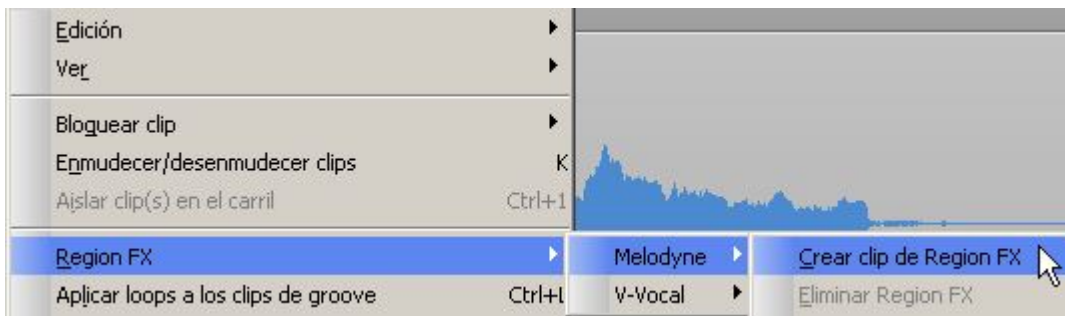
Cuando inicies Melodyne por primera vez, el Asistente de activación te solicitará el número de serie de Melodyne. Si adquiriste Melodyne previamente a la actualización de Sonar, tu número de serie ingresará automáticamente y solo necesitarás confirmarlo. Si no habías adquirido Melodyne, el campo Número de serie estará vacío. En este caso, ingresa el número de serie de Melodyne que vino

con el paquete Sonar. Encontrarás el número en la caja de Sonar o, si adquiriste la versión de descarga de Sonar X3, en tu cuenta de usuario de Cakewalk. En este caso, en el momento de completar la descarga, también deberías haber recibido un e-mail de parte de Cakewalk, conteniendo tu número de serie Melodyne. Después de ingresar el número de serie, sigue las instrucciones que te brindará el Asistente para activación.

Cuando hayas completado la instalación y activado el programa, podrás utilizar Melodyne como un plug-in, como lo hacías antes. Esto te asegura compatibilidad con canciones que has editado con anterioridad con Sonar X2. Sin embargo, cuando edites otros fragmentos de audio, te recomendamos trabajar con la manera mucho más amigable que ofrece la integración ARA de Melodyne bajo Region FX.

### Editando una región de audio o un clip con Melodyne y ARA

Dentro de Sonar selecciona un clip de audio o realiza una selección dentro de una pista de audio. Haz clic derecho dentro del área seleccionada y selecciona “Region FX > Melodyne > Crear clip de Region FX”. Melodyne se iniciará de inmediato, analizará el clip y presentará las notas que contiene. Melodyne se encuentra ahora integrado en la parte baja de la ventana de Sonar, de la misma manera que el editor de audio o el mezclador. Si deseas acceder al clip posteriormente sólo tienes que hacer doble clic en el mismo y las notas se presentarán inmediatamente en Melodyne.



Sugerencia: también puedes realizar este procedimiento en un clip seleccionado o en una región seleccionada, empleando el acceso directo de teclado “CTRL+M”.

### Procedimientos que ya no son necesarios gracias a implementar ARA

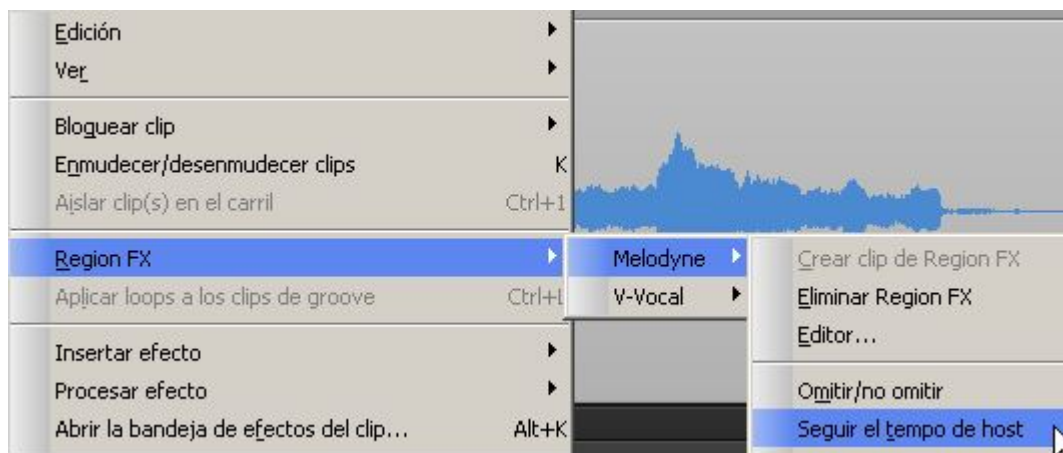
Para conocer Melodyne te recomendamos consultar el manual del usuario o los videos tutoriales en inglés. Cada uno de éstos describe la utilización de Melodyne con ARA. Gracias a que ARA aporta mejoras considerables en la utilización de Melodyne, algunos temas tratados en el manual del usuario ya no son relevantes.

**Transferencias:** en ausencia de ARA, antes que puedas comenzar a editar un segmento de audio, debes transferirlo, en primer lugar, desde la aplicación DAW a Melodyne en tiempo real, resultando, esencialmente, en un proceso de grabación. Esas transferencias ya no son necesarias con ARA. Resulta suficiente abrir Melodyne como Región FX y el clip indicado se mostrará automáticamente en

Melodyne. Por lo tanto, cuando ARA se encuentra operativo, el botón “Transferencia” no se muestra en la interfaz de usuario de Melodyne.

**Administración de archivos:** Con ARA ya no hay transferencias, por lo tanto, no necesitas ocuparte de la administración de los archivos transferidos. Por eso, Melodyne Plugin ya no posee un cuadro de dialogo Administrador de archivos. Esto significa que por lo único que debes preocuparte ahora, cuando guardas o cuando envías tu trabajo a otra persona, es por tu proyecto Sonar. Todos los datos requeridos por Melodyne se almacenan junto con tu proyecto Sonar.

**Cambios de tempo y métrica:** Con ARA, Melodyne sigue de manera automática cualquier cambio de tempo o de métrica en Sonar, siempre que la opción “Seguir el tempo de host” se encuentre activa en el menú local Region FX. Sin ARA, todos esos cambios deben ser reproducidos previamente a través de Melodyne en tiempo real.



**Exportar MIDI** Aun con ARA, el menú Asignaciones de Melodyne editor y Melodyne assistant (no Melodyne essential) posee un comando para exportar MIDI. No obstante, ARA hace que el proceso de exportación MIDI a una pista de Sonar resulte mucho más simple: si previamente has abierto un clip en Melodyne, todo lo que necesitas hacer es arrastrarlo desde su parte superior hacia una pista MIDI o de instrumento dentro de tu proyecto Sonar. Toma en cuenta que la conversión polifónica de audio a MIDI es solo posible con Melodyne editor o con la versión de prueba activa. De otra manera, la conversión de audio a MIDI siempre será monofónica, funcionando, por supuesto, también en el modo de reproducción de Melodyne.

Sugerencia: de hecho, no es necesario crear una Region FX con Melodyne para convertir audio a MIDI. Es suficiente con arrastrarlo a una pista MIDI o de instrumento de la manera antes descrita. El intercambio de información requerido con Melodyne es realizado por Sonar en segundo plano, utilizando el protocolo ARA.



### Cambios en clips de audio que Melodyne reconoce de manera automática

Si haces cambios en la disposición de los clips de audio en Sonar cuando Melodyne se encuentra conectado utilizando ARA, el programa los seguirá automáticamente mientras la función “Seguir el tempo de host” se encuentre activa en el menú local Region FX. En ausencia de ARA, cada cambio en una pista de la aplicación DAW debe repetirse en forma manual en Melodyne. Los cambios en los eventos de audio que Melodyne con ARA reconoce de manera automática, incluyen:

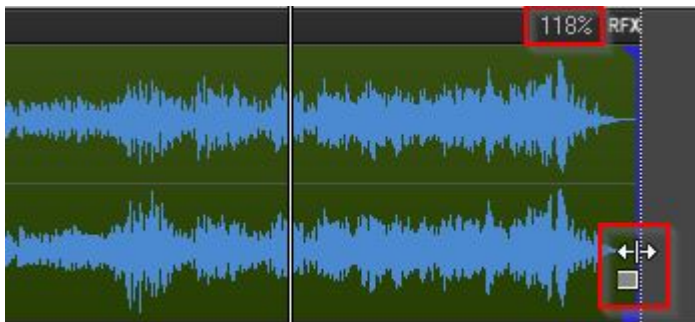
- silencio (mute),
- acortamiento,
- desplazamiento,
- copias,
- cambios de volumen y desvanecimientos (fades),
- estiramiento/acortamiento de tiempo con la función de Sonar Slip Stretch (cuando se presiona CTRL y se arrastra el extremo del clip).

Nota: aun cuando Melodyne se ejecuta en modo Reproducción o en modo de prueba, el programa seguirá el tempo del secuenciador mediante estiramiento/compresión de tiempo sabiendo que la función “Seguir el tempo de host” se encuentra activa. La mayoría de las funciones ARA mencionadas también se encuentran activas; solamente, no será posible editar material dentro de Melodyne.

### El comportamiento estiramiento/compresión de tiempo de Sonar y Melodyne

En Sonar, simplemente presionando la tecla CTRL mientras arrastras el extremo derecho de un clip, puedes estirar o comprimir el tiempo de un material de audio (Slip Stretch). El factor de modificación resultante se puede apreciar en la parte superior del clip.

Si Melodyne se encuentra colocado en el clip como Region FX, serán los algoritmos de Melodyne los responsables de realizar el estiramiento/compresión de tiempo del material de audio. En este caso, la regla de tiempo de la ventana de Melodyne se ajustará automáticamente.

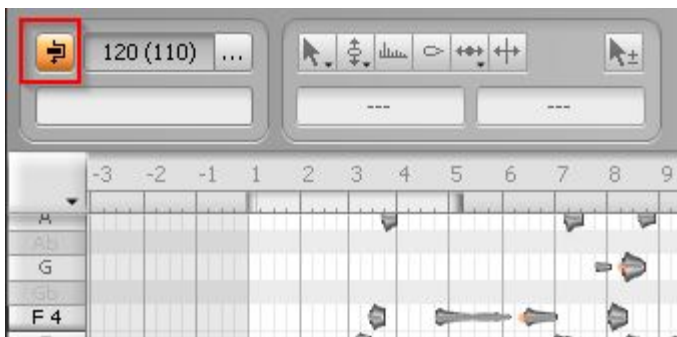


## Insertando Melodyne dentro de un canal: sin implementar ARA

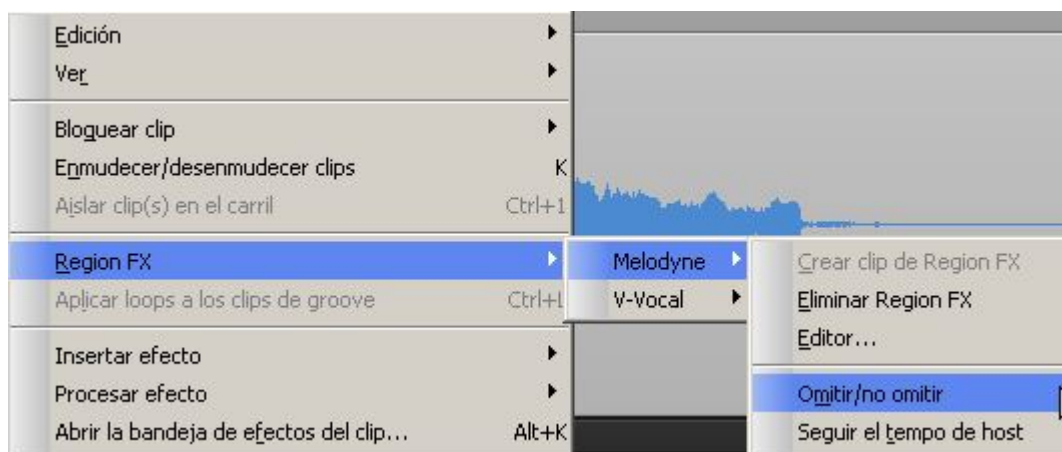
Para aprovechar las ventajas que ofrece ARA, Melodyne debe insertarse como Region FX. No obstante, es posible cargar Melodyne como un efecto de inserción dentro de un canal ("FX Chain") aunque en este caso no se utilizará la integración ARA. Esto significa que tendrás que realizar transferencias, y que Melodyne no seguirá los cambios de tempo y los cambios en los eventos de audio de la pista en Sonar, de manera automática.

## Desactivar Melodyne o eliminarlo de un clip

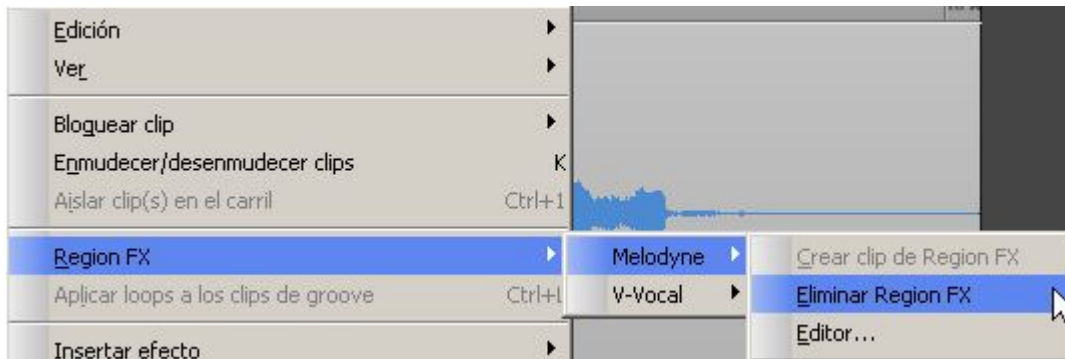
Tienes varias maneras de eliminar Melodyne como integrante Region FX de la cadena de procesamiento. Para realizar comparaciones temporales entre el material editado y sin editar, puedes utilizar la función "Comparar" de la interfaz de Melodyne. Con esta función, el proceso de estiramiento/compresión de tiempo de Melodyne permanece activo pero todos los cambios aplicados en las notas se revierten de manera temporal. Este estado se indica mostrando en color gris a aquellas representaciones de notas afectadas.



Sin embargo, también es posible desactivar (bypass) Melodyne en el menú Region FX, para que la CPU ya no lo procese. En este caso, cualquier tarea de estiramiento/compresión de tiempo no será realizada por Melodyne sino por Sonar.



La última manera consiste en eliminar Melodyne de manera permanente, quitándolo de Region FX del clip.



### Otros temas que deberías conocer sobre el uso de Sonar

**Tamaño del bufer** Te recomendamos un tamaño del bufer de audio de 1024 muestras. Valores más pequeños llevarán a incrementar la carga de procesamiento de la CPU. En caso de necesitar un valor de bufer más pequeño, por ejemplo, si estás realizando una mezcla de auriculares directamente en la computadora/ordenador, sin emplear monitoreo desde un dispositivo o mezclador externos, desactiva todas las instancias de Melodyne durante la grabación y vuelve a activarlas inmediatamente que comiences a editar las nuevas pistas.

### Temas relacionados

- [Estrategias para optimizar el desempeño y estabilidad](#)

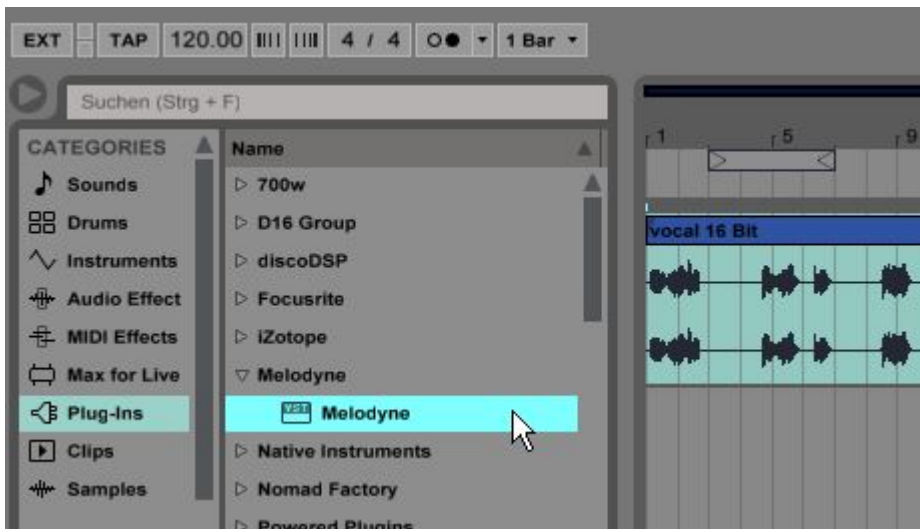
## Melodyne en Live

En este tutorial aprenderás cómo utilizar Melodyne de manera eficiente dentro de Ableton Live. Esta sección se basa en Live 9.

También consulta la [información sobre compatibilidad de Melodyne con Live](#) que hallarás en nuestro sitio web.

### Cargando el plug-in Melodyne

Carga Melodyne como un efecto de inserción dentro de una de las pistas de audio del mezclador de Live. Encontrarás a Melodyne Plugin en el explorador de Live en 'Plug-Ins' en la carpeta Melodyne.



Se aconseja, como regla, la utilización de Melodyne como el primer plug-in de la pista, es decir, antes del compresor, EQ u otros efectos. La razón es la siguiente: durante la transferencia Melodyne graba la señal de entrada que intentas editar – y con eso, todos los efectos que se encuentran delante en la cadena de procesamiento, los que quedan incrustados en la señal sin la posibilidad de ser modificados. Por lo tanto, para utilizar tu compresor, EQ y otros efectos de la manera habitual necesitas asegurarte de colocarlos después de Melodyne Plugin en la cadena de señal.

### Melodyne en la vista Session de Live

Si estás utilizando Melodyne en la vista Arrangement de Live, puedes transferir audio a Melodyne, editar y reproducir los resultados utilizando los mismos procedimientos como en cualquier otra aplicación DAW – los cuales se describen en nuestro manual de uso en línea. Sin embargo, Live también cuenta con la vista Session y si deseas utilizar Melodyne allí deberías considerar los siguientes puntos:

En la vista Session, Melodyne puede en ocasiones, escucharse en lugares incorrectos, o incluso puede no escucharse. Además, Melodyne ignora cambios de clip en la vista Session y no graba transferencias en los lugares correctos. Estos fenómenos derivan de la manera de operar de Live y de su especial forma de manejar el tiempo. Los clips en la vista Session representan pequeños loops dentro del tiempo lineal que va corriendo en el proyecto (Arrangement) en Live. Es desde este tiempo de proyecto que Melodyne deriva su información de tiempo; Melodyne no recibe información de los loops ocultos dentro de clips. Esquemáticamente, la imagen se ve de la siguiente manera:

**Arrangement****Melodyne****Session-Clip**

Aunque el clip se repita en ciclo dentro del loop, Melodyne ya se ha desplazado. No obstante, si deseas utilizar Melodyne con clips en la vista Session deberías activar loop global en Live (Arrangement) y ajustarlo a la extensión del clip que deseas editar con el plug-in en la vista Session. Por lo tanto, el loop del tiempo lineal (y también, del tiempo de Melodyne) corresponderán con el loop del clip que será editado.

**Arrangement****Melodyne****Session-Clip**

Dado todo esto, se entiende que es imposible grabar y posteriormente, reproducir cambios de clips en una pista en Melodyne de una manera razonable: si cambias clips durante la transferencia, Melodyne grabará los contenidos pero lo hará a lo largo del eje de tiempo lineal determinado por el proyecto (arrangement), reproduciendo luego los contenidos, en consecuencia. Por lo tanto, no es posible reproducir en Melodyne cambios de clips implementados en la vista Session de Live, ya que Melodyne siempre se guía por el tiempo lineal del proyecto (arrangement) de Live en lugar del tiempo de los clips individuales.

Por lo tanto, te recomendamos utilizar Melodyne solo cuando trabajas en la vista Arrangement de Live. Pero, probablemente, harás esto de todos modos cuando edites voces u otros instrumentos. Al

margen de que Live ofrece funciones amigables para transformar clips en bloques de construcción del proyecto, para editarlos allí en Melodyne y luego transformarlos una vez más en clips.

### Almacenando e intercambiando proyectos

Durante la transferencia Melodyne captura la señal de la pista creando grabaciones de los pasajes correspondientes. Los archivos de audio resultantes se almacenan en una carpeta separada que se crea en Melodyne en Asignaciones/Administrador de archivos. Es aconsejable crear una carpeta secundaria como ésta dentro de la carpeta de cada proyecto Live. Luego, asigna tus transferencias a esta carpeta en la primera instancia de Melodyne que crees. Para hacerlo ingresa a “Asignaciones > Administrador de archivos > Ruta para transferencias” y luego localiza la carpeta en cuestión haciendo clic en el ícono (“...”).

Siguiendo este procedimiento te aseguras que cuando guardes o envíes tu trabajo a otra persona, todos los archivos que necesitas estarán en tu carpeta de proyecto y no en algún otro lugar de tu equipo/computadora.

Si estás copiando tu proyecto a otro lugar, luego deberías abrir inmediatamente la copia y a continuación una instancia de Melodyne dentro de la misma. Posteriormente, ingresa a “Asignaciones > Administrador de archivos > Ruta para transferencias” y busca como antes la nueva carpeta Transfers, que recién copiaste, para asignar la ruta. Para hacerlo, haz clic en el ícono (“...”).

Si no asignaste la ruta antes de realizar la primera transferencia, podrás hacerlo en cualquier momento. Melodyne reunirá de manera automática toda la información para las pistas ya editadas y la desplazará al lugar de almacenamiento que elijas inmediatamente que asignes una ruta empleando el comando “Ruta para transferencias” en el Administrador de archivos.

Cuando guardes o envíes el proyecto a alguien más, no necesitas preocuparte por las asignaciones de caché de audio de Melodyne, cuyo tamaño y ubicación pueden seleccionarse en el cuadro de preferencias de Melodyne. Melodyne, restaurará automáticamente, los parámetros localizados allí y, por lo tanto, no es necesario archivarlos o copiarlos por separado.

### Duplicando pistas

En ocasiones necesitas hacer una copia de una pista incluyendo su instancia Melodyne y la edición realizada, por ejemplo, para crear una segunda voz. Para concretarlo, utiliza el comando “Duplicar” en el mezclador o área de la pista de audio.



## Guardando asignaciones de plug-in para Melodyne

De la misma manera que con plug-ins de efectos puedes almacenar diferentes asignaciones como presets, en Melodyne puedes guardar diferentes ediciones. Por ejemplo, para permitir a un/a intérprete escuchar y elegir entre diferentes ediciones de una misma grabación. Para guardar y volver a cargar ajustes Melodyne, procede de la misma manera que con todos los otros plug-ins.

Dentro de la cadena de efectos adecuada utiliza el administrador de presets para el plug-in Melodyne. Guarda tus asignaciones actuales utilizando el símbolo correspondiente y asigna un nombre. Puedes almacenar ediciones alternativas como presets adicionales e intercambiar entre ellos utilizando el selector de presets.

## Imprimir ediciones Melodyne (congelar/aplanar)

Cuando utilizas Melodyne en un proyecto y haz finalizado la edición, tienes dos posibilidades:

- i) Puedes optar por mantener activa/s la/s instancia/s Melodyne hasta la mezcla final. De esa manera, conservarás acceso a tus ediciones Melodyne y podrás realizar refinamientos hasta último momento. Esto es conveniente, pero mientras el plug-in permanece activo seguirá consumiendo recursos de tu sistema.
- ii) Puedes transformar tus ediciones Melodyne en nuevos archivos de audio. Esto te privará de acceder posteriormente a la edición Melodyne pero liberará recursos ya que el plug-in no estará en uso. Grabar tus ediciones Melodyne como nuevos archivos de audio ofrece la ventaja adicional de permitir enviar el proyecto a colegas que no tengan Melodyne.

Para transformar un clip editado con Melodyne en un nuevo archivo de audio en Live, se sugieren dos técnicas: utilizar el comando “Congelar Pista”, o bien, emplear “Congelar Pista” y luego “Aplanar”.



**"Congelar Pista":** con esta opción, que encontrarás en el menú contextual de la pista, puedes transformar de manera temporal tu edición Melodyne y cualquier otro efecto insertado a continuación, en audio. ¿Cuál es la ventaja? La pista es ahora un archivo de audio puro y Melodyne se encuentra inactivo, liberando recursos. Posteriormente, puedes descongelar la pista (también desde el menú contextual) en cualquier momento para modificar tu edición Melodyne. ¿Cuál es la desventaja? Cualquier efecto adicional insertado también será congelado y por lo tanto, no podrá ser modificado

sin descongelar la pista. De manera similar, no es posible agregar nuevos efectos a la pista mientras se encuentra congelada. Por tal motivo, congelar una pista es una manera de economizar recursos rápidamente de forma temporal, antes que una solución permanente.



**"Aplanar"**: si, en lugar de congelar una pista Melodyne de manera temporal deseas transformarla de manera permanente en un nuevo archivo de audio, luego de congelarla deberías emplear el comando 'Aplanar', del menú contextual de la pista. Este comando transforma la pista congelada en una pista de audio normal que reflejará de manera permanente los resultados, no solo de tu edición en Melodyne sino también de cualquier efecto posterior en la cadena de procesamiento. Para evitar que estos efectos se congelen junto con tu edición Melodyne, y así poder modificarlos posteriormente, antes de congelar y aplanar la pista, deberías quitarlos (por ejemplo, arrastrándolos a una pista vacía). Una vez que 'Aplanar' completa su proceso puedes arrastrar los efectos nuevamente a la pista Melodyne y utilizarlos libremente como antes.

## Rewire

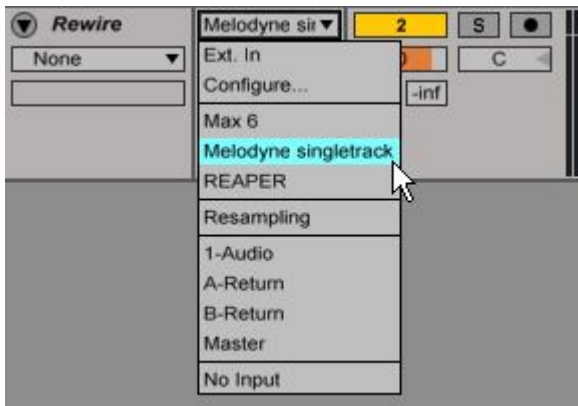
Generalmente, utilizarás Melodyne como un plug-in en Live. Esa es la manera más conveniente de trabajar, y significa que toda la información de Melodyne se almacena dentro de la estructura de tu proyecto, facilitando las tareas de almacenamiento e intercambio. Sin embargo, en ocasiones desearás vincular la versión independiente (stand-alone) de Melodyne con Live como cliente Rewire.

Esto puede resultar útil, por ejemplo, si deseas ajustar muestras, rápidamente, al tempo del proyecto. Esto sucede automáticamente cuando el programa se encuentra integrado mediante Rewire, inmediatamente que arrastras una muestra desde el explorador o finder y la sueltas en la ventana de Melodyne. Entonces, puedes reproducir los archivos de acuerdo al tempo correcto vía Rewire y utilizarlos en Live, mejorándolos quizá, con la aplicación de plug-ins adicionales.

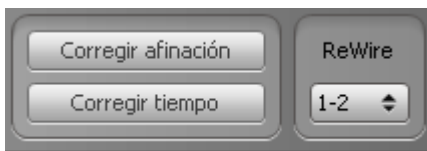
Para vincular Melodyne Stand-Alone con Live como cliente Rewire, procede de la siguiente manera:

En primer lugar, inicia Live; luego crea una pista de audio. En la zona Entradas/Salidas; elige como entrada "Melodyne singletrack". Cuando, posteriormente, inicies Melodyne, se establecerá una conexión Rewire de manera automática. Las funciones de transporte y tempo de los dos programas quedarán sincronizadas.





Ahora, desde el panel Rewire en la interfaz de uso de Melodyne, selecciona un par de salidas que deseas utilizar para la transferencia de audio de este documento Melodyne a Live. Si estás trabajando con un único documento Melodyne, selecciona dentro de Melodyne “1-2”.



En la zona de entrada de la pista Live correspondiente, selecciona también, debajo de “Melodyne singletrack”, el par de entradas adecuado. Por eso, para poder escuchar la señal de manera permanente, activa la entrada de monitoreo para esa pista.

Si lo deseas, puedes abrir varios documentos Melodyne y transferir sus audios empleando canales independientes a pistas de audio independientes dentro de Live.

Ahora carga o arrastra y suelta la/s muestra/s deseada/s dentro de Melodyne. Las mismas serán analizadas y se adaptarán al tempo del proyecto. Cuando hayas finalizado la edición de la/s muestra/s en Melodyne puedes transferir las correspondientes señales de audio mediante Rewire desde Melodyne a Live y grabarlas allí.

Considera que cuando los programas se encuentran vinculados mediante Rewire, los datos de Melodyne no se almacenan de manera automática junto con tu proyecto Live. Para recrear una situación previa de trabajo debes guardar el documento Melodyne en forma manual en un archivo MPD, de manera ideal, dentro de la carpeta de sesión de tu proyecto Live. Cuando guardes, activa la opción “Consolidar archivos de audio” para asegurar que Melodyne guarde una copia de la muestra en la carpeta del proyecto.

## Notas generales

### Tamaño de búfer

Recomendamos un tamaño de búfer de audio de 1024 muestras. Valores más pequeños incrementarán carga de procesamiento de CPU.

Si necesitas valores más pequeños, por ejemplo, si estás preparando una mezcla de auriculares directamente en la computadora en lugar de emplear un dispositivo externo o mezclador, desactiva todas las instancias de Melodyne durante el proceso de grabación. Reactiva Melodyne cuando comiences a editar la nueva pista.

### Formato de plug-in bajo OS X

Bajo OS X puedes, en principio, utilizar Melodyne en Ableton Live tanto en versión plug-in VST 2 (32 bits) o AU (32-64 bits). Te recomendamos emplear la versión AU.

### Cambios de métrica

Melodyne no solo sigue el tiempo, como se describe arriba, sino también la línea de tiempo del proyecto Live. Sin embargo, si estás trabajando a nivel clip con métricas diferentes e insertas estos clips en el proyecto (arrangement), pueden aparecer discrepancias entre lo que se escucha y la métrica visualizada. El problema aquí, sin embargo, es puramente visual; la corrección de la salida de audio y las funciones de edición de Melodyne, incluyendo la cuantización, no están comprometidas de ninguna manera por eso.

### Automatización de tempo

Si automatizas el tempo de una canción en la pista principal (master) dentro de la vista Arrangement de Live, Melodyne y Live ya no correrán en sincro o la transferencia se interrumpirá de manera prematura. Una solución para esto consiste en transferir, en primer lugar, todas las pistas a Melodyne sin cambios de tempo y luego hacer permanentes los cambios de las pistas editadas con Melodyne antes de utilizar automatización de tempo.

No obstante, también puedes alterar el tempo en Live de manera manual asignando un nuevo tempo constante de canción en el campo Tempo. Si luego utilizas el cuadro de dialogo Tempo en Melodyne (mediante el símbolo del eslabón roto de cadena), Melodyne ‘aprenderá’ el nuevo tempo.

## Temas relacionados

- [Estrategias para optimizar el desempeño y estabilidad](#)

## Transfiriendo material de audio a Melodyne Plugin

En este capítulo aprenderás cómo transferir audio a Melodyne Plugin y los fundamentos de su utilización.

### Transfiriendo audio

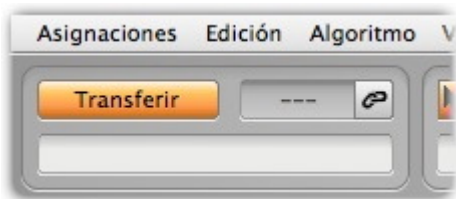
Inicia en tu aplicación DAW el proyecto que deseas editar.

Carga Melodyne Plugin como un efecto de inserción en la pista de audio que contiene el material que quieres editar. Ubica a Melodyne Plugin en el primer lugar de la lista de efectos.

Para que el análisis (o la 'detección') consiga los mejores resultados posibles, Melodyne necesita una señal tan limpia y sin procesamiento, como sea posible.

Desplaza el cursor de reproducción en la aplicación DAW, hasta ubicarlo un poco antes del inicio del pasaje que deseas editar con Melodyne.

Haz clic en el botón 'Transferir', ubicado en la parte superior izquierda de la ventana de Melodyne para prepararlo para aceptar la transferencia.



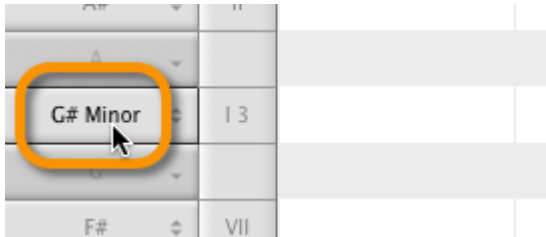
Presiona Play en la aplicación DAW para transferir el material que Melodyne importará automáticamente. Presiona Detener (Stop) cuando finalice el pasaje que quieres editar.

Al detener la reproducción en la aplicación DAW, automáticamente finaliza la transferencia de Melodyne. También puedes interrumpir una transferencia en progreso, en cualquier momento, haciendo clic en el botón Transferir.

Si lo deseas, puedes transferir a Melodyne, otros pasajes tomados de diferentes partes de la línea de tiempo de la aplicación DAW. Si presionas el botón Transferir mientras la pista está siendo reproducida por la aplicación DAW, puedes activar y desactivar la función de transferencia, permitiéndote hacer "punch-in" y "punch-out" mientras se reproduce el material. De manera alternativa, cuando llegas al final de cada pasaje que deseas transferir, puedes detener la reproducción en la aplicación DAW, localizar el inicio del siguiente pasaje y presionar el botón Transferir, nuevamente en Melodyne; luego, puedes iniciar nuevamente la reproducción en la aplicación DAW, detenerla otra vez, y así sucesivamente. Si te parece adecuado, puedes transferir la pista completa, o también, varias pistas de manera simultánea, trabajando con varias instancias de Melodyne.

Importante: si tu aplicación DAW contiene cambios de tempo o de métrica, consulta el capítulo titulado “Ajustando a los cambios de tempo en la aplicación DAW”.

**Sugerencia: Inicializa la tonalidad antes de transferir/cargar:** En el caso de material de audio monofónico o polifónico, Melodyne también reconoce la tonalidad de la música. Sin embargo, con frases musicales cortas la tonalidad elegida suele no ser la correcta, simplemente, porque se encuentran disponibles muy pocas notas para una evaluación correcta. Para prevenir que eso suceda puedes ajustar la tonalidad utilizando la Regla de escala de una instancia vacía del plug-in o un documento vacío (si estás utilizando la versión stand-alone del programa) *antes* de transferir o de realizar la carga de un archivo de audio. Para hacerlo, solo haz clic en la nota adecuada en la regla de escala y selecciona la escala deseada desde el menú contextual. Melodyne conservará este valor inicial, independientemente de su propio y subsiguiente análisis.



### Rango de reproducción

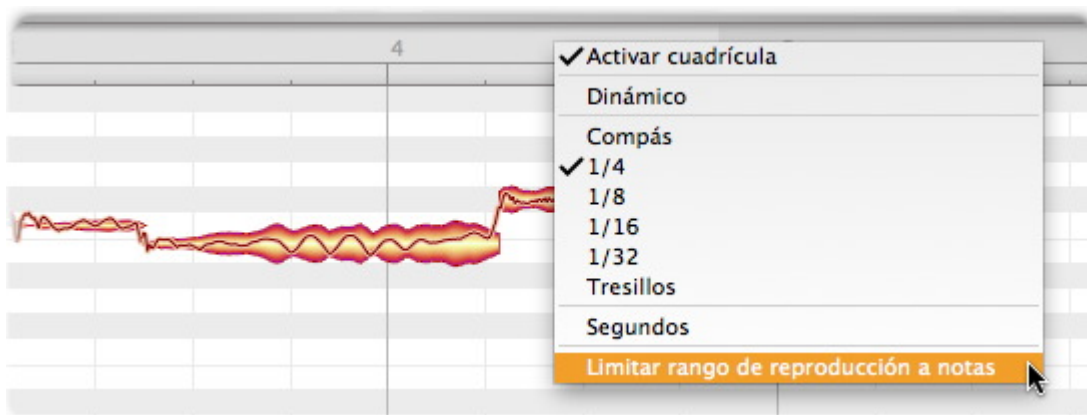
Durante la reproducción, aquellos pasajes que han sido transferidos serán reproducidos por Melodyne; el resto estará a cargo de la aplicación DAW. En otras palabras, en cada lugar donde tenga material, Melodyne reemplazará a la pista original.

En menú Ver, selecciona ‘Mostrar rango de reproducción’. Todos los pasajes que serán reproducidos por Melodyne (de manera opuesta a la aplicación DAW) serán marcados.

Esas regiones se pueden extender arrastrando, simplemente, sus bordes con el mouse.



Para acortar una región de reproducción, elimina algunas notas y selecciona “Limitar rango de reproducción a notas” desde el menú contextual de la regla de compases.



### Temas relacionados

- [Cargando y guardando audio en Melodyne Stand-Alone](#)
- [Grabando audio en Melodyne Stand-Alone](#)
- [Administrando los archivos de audio y asignando archivos perdidos](#)
- [Ajustando a las variaciones de tempo en la aplicación DAW](#)

## Cargando y guardando audio en Melodyne Stand-Alone

En este capítulo aprenderás cómo abrir y guardar archivos de audio en Melodyne Stand-Alone y qué formatos de archivos se pueden utilizar.

### Abriendo archivos desde el menú Archivo

Elige 'Abrir' en el menú Archivo de Melodyne Stand-Alone y explora dentro del cuadro de selección de archivos hasta encontrar el archivo de audio. Selecciónalo, confirma la carga, y el archivo se abrirá.

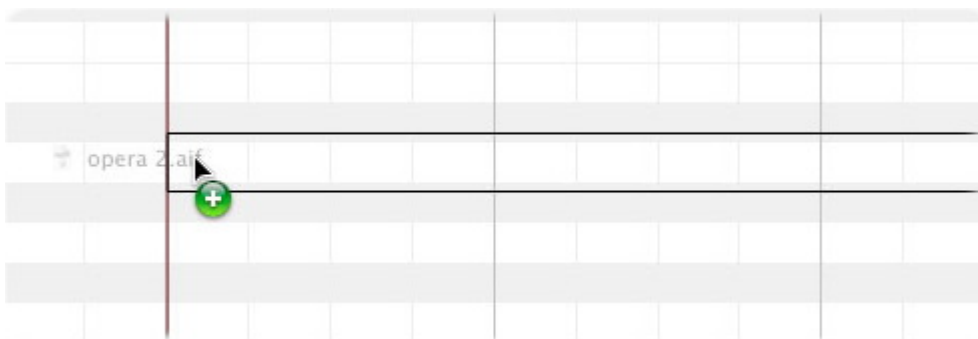


El comando "Abrir reciente" ofrece acceso directo a los últimos veinte documentos cargados. Simplemente, selecciona la opción que necesitas y el archivo se abrirá (teniendo en cuenta que el archivo no ha sido eliminado del disco duro, o desplazado a otro lugar).

Si ya has guardado un archivo editado, puedes revertir los cambios en cualquier momento para recuperar la última versión guardada empleando, precisamente, el comando "Volver a versión guardada". De esta manera, se ignoran los cambios aplicados en el archivo a partir del momento en el que fue grabado por última vez.

### Abriendo archivos mediante el método "arrastrar y soltar"

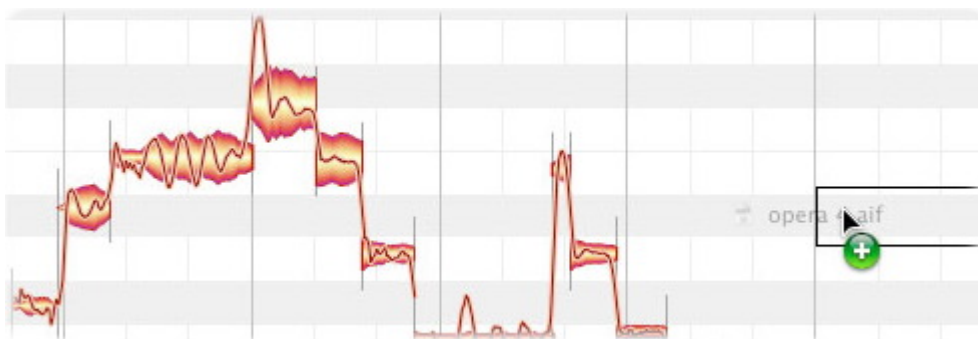
Si Melodyne Stand-Alone ya se encuentra abierto, puedes arrastrar un archivo de audio dentro de la ventana vacía que Melodyne muestra cuando se inicia la aplicación (o aquella que creas al elegir el comando 'Nuevo' del menú Archivo). Aparecerá un contorno que te permitirá arrastrar el archivo, exactamente, hasta la posición adecuada en la regla de tiempo.



Inmediatamente al soltar el archivo, el programa lo analiza y las notas detectadas son presentadas en el área de edición.

De esta manera, puedes arrastrar varios archivos dentro de la ventana, ubicándolos en cualquier lugar que necesites, por ejemplo, para crear una nueva muestra a partir de múltiples tomas o fragmentos.

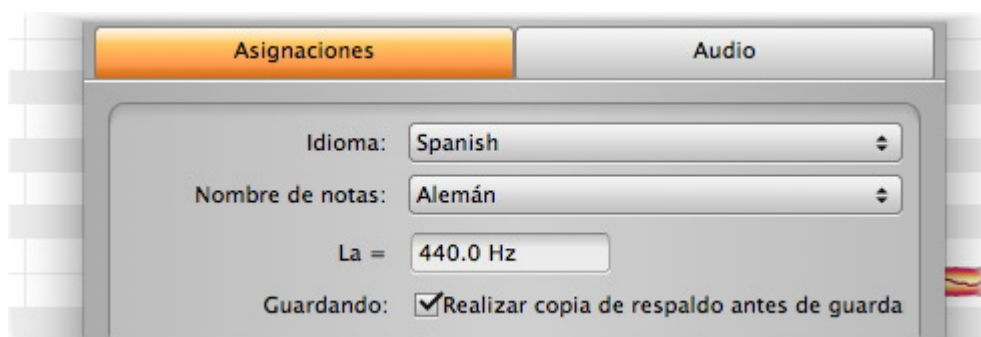
El tempo del documento se establece de acuerdo al primer archivo cargado, aunque, por supuesto, puede ser modificado en cualquier momento.



### Guardando tu trabajo

Cuando, después de editar un archivo, eliges 'Guardar', desde el menú Archivo, se abre el cuadro diálogo 'Guardar como...' que te permite seleccionar el formato para el nuevo archivo.

De manera predeterminada, aparecerán el nombre y el formato del archivo original. Si presionas 'Aceptar', la versión original del archivo será reemplazada por la versión editada. No te preocupes: el archivo original aún sigue allí; permanece junto con el nuevo archivo, pero ahora en su nombre se ven los caracteres '.orig'. Guardar estas copias de respaldo forma parte del comportamiento predeterminado de la versión Melodyne Stand-Alone. Si esto no es lo que deseas, anula la opción 'Realizar copia de respaldo antes de guardar', en el cuadro Preferencias.

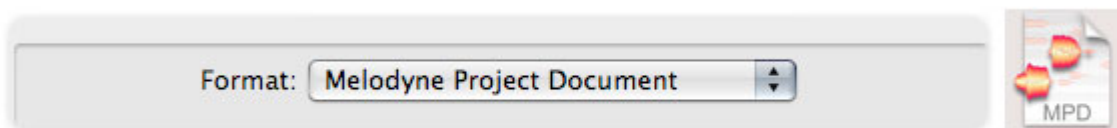


Luego de elegir el formato y de guardar el archivo por primera vez, no volverás a ver esta caja de diálogo cuando guardes posteriormente. Cada vez que utilices el comando 'Guardar', la versión anterior del archivo será reemplazada por el nuevo archivo con el mismo formato.

Con el cuadro de diálogo 'Guardar como...', tanto la primera vez que guardes tu trabajo, como en cualquier oportunidad posterior, podrás seleccionar otro formato y asignar un nuevo nombre al archivo. Puedes elegir entre los formatos de audio más comunes y también 'Documento de proyecto Melodyne'.

### Guardar como Documento de proyecto Melodyne

El formato Documento de proyecto Melodyne ofrece una manera no destructiva de guardar tu trabajo, de manera temporal. Es comparable a un guardar un proyecto de una pista en una aplicación DAW.



¿Qué significa esto? Supongamos que has guardado tu trabajo como un archivo de audio. En ese caso, las ediciones aplicadas serán reflejadas en un nuevo archivo. Si, posteriormente, deseas cambiar algo, necesitarás cargar el archivo nuevamente, lo que representa realizar un nuevo análisis, que tal vez, necesites comprobar y editar una vez más antes de comenzar a trabajar con el archivo. Debido a que tu trabajo anterior está "escrito" en un archivo de datos de audio, no existe manera de deshacer tus acciones. Por lo tanto, guardar tu trabajo como archivo de audio es la elección preferida cuando has finalizado realmente tu tarea y deseas utilizar el archivo editado en otra aplicación.

Por otra parte, el formato 'Documento de proyecto Melodyne' guarda tus ediciones de manera separada del archivo de audio. En el documento '.MPD' resultante, Melodyne almacena no sólo datos, basado en el análisis (o detección) previo, sino también tus ediciones. Por lo tanto, cuando el archivo de audio es editado con posterioridad, no necesita ser analizado por segunda vez, pudiendo así continuar con tu trabajo de edición, exactamente en donde lo dejaste. El archivo de audio no ha sido cambiado ya que Melodyne aplica siempre las ediciones en tiempo real. Si desas continuar tu



trabajo posteriormente, deberías guardarlo en formato MPD. Sólo guárdalo como archivo de audio cuando estés seguro de haber finalizado tu trabajo.

Nota complementaria: un archivo en formato MPD no integra el/los archivo/s de audio que utiliza sino que simplemente lo/s referencia. Si quieres llevar tu trabajo a otra computadora o pasarlo a otra persona, necesitas transferir no sólo el archivo MPD sino también, los archivos de audio involucrados. Para facilitar esta tarea, la ventana Guardar de Melodyne incluye la opción 'Consolidar archivos de audio'. Si esta opción se encuentra seleccionada, los archivos de audio utilizados serán copiados a una subcarpeta en el mismo lugar que el archivo MPD.

### **Temas relacionados**

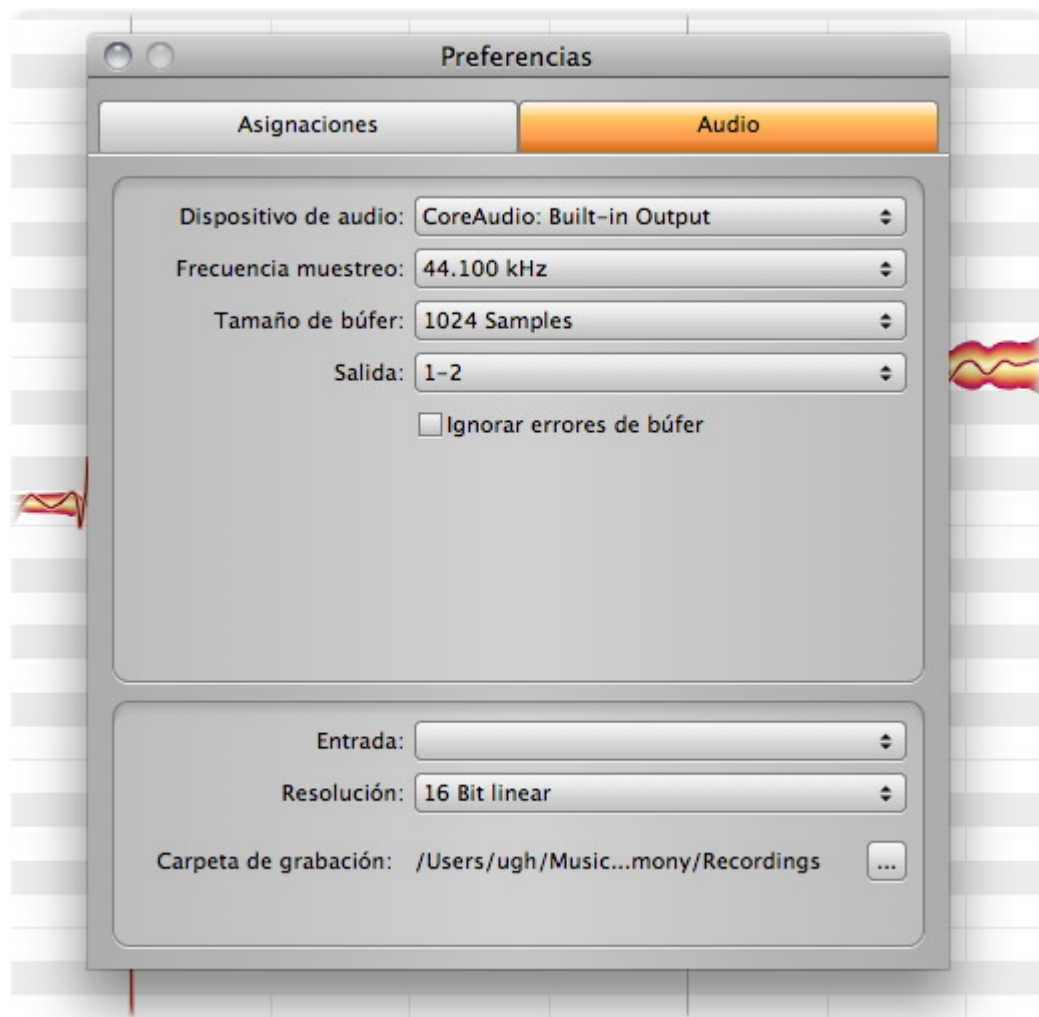
- [Transfiriendo material de audio a Melodyne Plugin](#)
- [Grabando audio en Melodyne Stand-Alone](#)
- [Administrando los archivos de audio y asignando archivos perdidos](#)

## Grabando audio en Melodyne Stand-Alone

En esta sección aprenderás cómo grabar audio con Melodyne Stand-Alone y qué necesitas tener en cuenta para ese momento.

### Asignaciones de audio

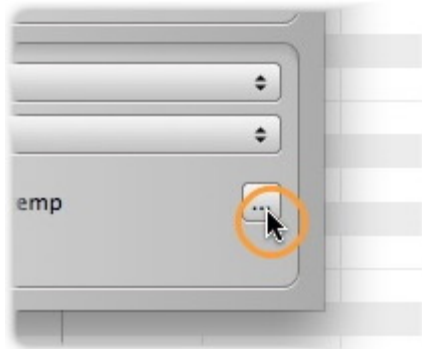
Antes de realizar la primera grabación con Melodyne Stand-Alone, deberías mirar la etiqueta Audio en el cuadro Preferencias para comprobar las asignaciones.



En el panel superior verás las asignaciones generales de audio. Si ya has cargado, reproducido y editado archivos con Melodyne y todo funcionó, puedes dejar las asignaciones existentes. (En Mac, se utiliza, de manera predeterminada, el hardware interno Core Audio. En PC se debería seleccionar el controlador ASIO de la tarjeta de audio instalada).

En el panel inferior, puedes seleccionar las entradas de audio de la tarjeta que deseas utilizar. Por supuesto, este parámetro sólo tiene importancia si tu tarjeta de audio dispone de múltiples entradas. Desde la lista desplegable puedes seleccionar los bits de resolución para las grabaciones. Las asignaciones más utilizadas aquí son 16 y 24 bits lineales.

Debajo puedes seleccionar la carpeta en donde se guardarán tus grabaciones.



Te recomendamos seleccionar una carpeta temporal genérica ya que la carpeta de grabación referenciada aquí se utiliza simplemente como una memoria auxiliar durante tu trabajo, hasta el momento en que lo guardas. No existe razón aún para elegir una ubicación dedicada para tu sesión de grabación. Decidirás el destino final de una grabación cuando llegue el momento de guardarla.

### **Tempo y metrónomo**

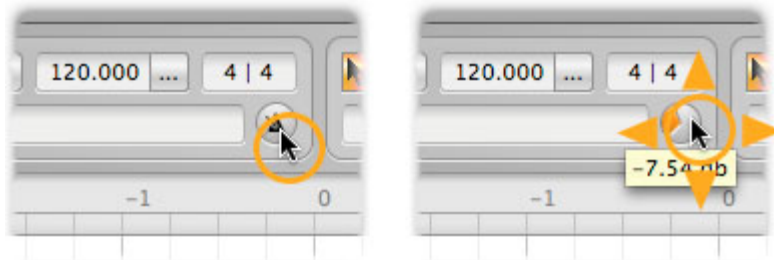
Antes de comenzar la grabación en Melodyne deberías pensar en el tempo. Existen dos modos de operación: o la cuadrícula sigue a la música (en cuyo caso Melodyne interpreta las variaciones de tempo como evidencia de que el tempo de la canción varía, estirando y/o comprimiendo, en consecuencia, la cuadrícula); o bien, la música sigue las asignaciones de la cuadrícula, la que en este caso será uniforme, de manera que donde se producen desviaciones, las notas quedarán a veces a la izquierda, a veces a la derecha, de la línea más cercana de la cuadrícula.

Cuando creas un documento vacío (Archivo > Nuevo) en Melodyne, se asigna un tempo por defecto establecido en 120 BPM. Si ahora, sin cambiar el valor del tempo y sin activar el metrónomo, inicias la grabación y luego la detienes en algún lugar, durante el curso del análisis siguiente se detectará el tempo a lo largo de la grabación. Esta opción funciona bien y es confiable como regla general, pero, a menudo, provocará fluctuaciones de tempo en tu interpretación que serán reconocidas como cambios de tempo. En consecuencia, el visor cambiará durante el transcurso de la reproducción, mientras que la cuadrícula en el área de edición se expandirá o contraerá en respuesta a las fluctuaciones de tempo en la grabación.

Si en su lugar, como base para tu grabación, prefieres utilizar un tempo fijo y que las líneas de la cuadrícula se separen de manera uniforme, simplemente ajusta el tempo adecuado antes de la grabación y/o de activar el metrónomo.

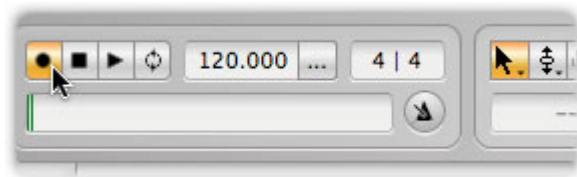
Inmediatamente que llevas a cabo alguna o ambas tareas, Melodyne interpretará que deseas utilizar un tempo fijo. En este caso, el visor de tempo no cambiará durante la grabación, y además, la cuadrícula se mantendrá rígida. Cualquier fluctuación de tempo en la interpretación será revelada cuando se complete el análisis, por el hecho de mostrar a ciertas notas desplazadas, por ejemplo, apareciendo entre las líneas.

Para activar el metrónomo, haz clic en el control mostrado debajo. Si arrastras el mouse sobre el control puedes ajustar el volumen del metrónomo.



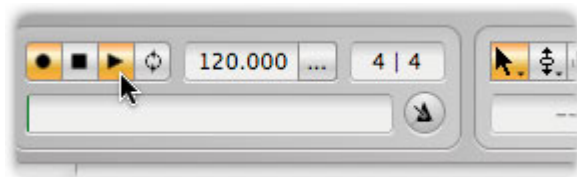
### Iniciando y deteniendo la grabación

Desplaza el cursor de reproducción (o, en este caso, el cursor de grabación) hasta ubicarlo un poco a la izquierda del lugar donde deseas comenzar a grabar. Debido a que no existe cuenta previa, esto te permitirá tener una referencia general y el tempo antes de comenzar a grabar. Ahora, presiona el botón grabar en el panel de transporte.



El botón de grabación se iluminará y el medidor ubicado debajo de las teclas de transporte indicará el nivel del audio que ingresa. Ajusta la salida de tu mezclador o dispositivo de reproducción hasta alcanzar el punto máximo antes de la saturación.

Para iniciar la grabación, presiona el botón reproducir.



Puedes detener la grabación en cualquier momento presionando el botón grabar por segunda vez. Para reasumir la grabación, presiona el botón nuevamente. Esa acción, en otras palabras, te permite

hacer punch-in y punch-out durante la ejecución. También puedes detener la grabación y el cursor, simultáneamente, presionando el botón detener.

Una grabación puede iniciarse y finalizar en los mismos lugares que una grabación anterior, en cuyo caso, la grabación anterior será eliminada, a menos que, después de una mala interpretación utilices el comando Deshacer para volver a la grabación anterior.

Puedes escuchar una grabación aún cuando el análisis de detección se está realizando, y deshacerla de la misma manera.

### **Temas relacionados**

- [Transfiriendo material de audio a Melodyne Plugin](#)
- [Administrando los archivos de audio y asignando archivos perdidos](#)
- [Cargando y guardando audio en Melodyne Stand-Alone](#)

## Administrando los archivos de audio y asignando archivos perdidos

En este capítulo aprenderás cuáles son las funciones de administración existentes para los archivos de audio con los que opera Melodyne.

### Archivos de transferencias de Melodyne Plugin

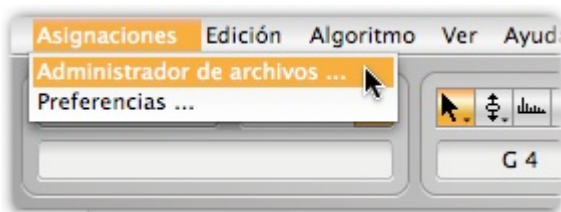
Durante las transferencias, Melodyne Plugin graba material de audio desde la pista en la aplicación DAW; durante esa tarea crea su propio archivo de audio que almacena en tu disco duro. Para que la reproducción y edición de audio sean posibles en Melodyne no es suficiente con acceder a los archivos de audio originales del proyecto DAW: Melodyne necesita también los archivos que crea durante la transferencia.

Es importante tener esto en cuenta, por ejemplo, cuando quieres archivar o pasar un proyecto a otra persona, junto con la edición que has realizado en Melodyne. Entonces, es necesario poner atención en pasar no sólo el proyecto de la aplicación DAW con todos sus archivos de audio y demás elementos, sino también los archivos de transferencias creados por Melodyne. Sin ellos, sería imposible reproducir los pasajes transferidos y el material editado en el proyecto que has pasado.

La pregunta, entonces, es: ¿dónde almacena Melodyne los archivos que crea y cómo puedes adjuntarlos a tu proyecto? La respuesta se encuentra en la ventana del administrador de archivos que te ayuda a gestionar los archivos de transferencias y también a buscar aquellos perdidos.

### El administrador de archivos de Melodyne Plugin

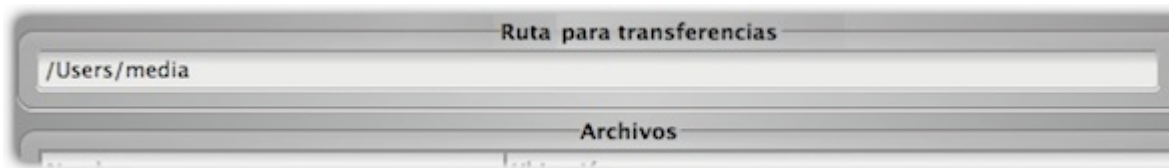
Puedes acceder al administrador de archivos desde el menú Asignaciones de Plugin.



En la parte central de la ventana encontrarás una lista de todos los extractos de audio transferidos pertenecientes a la instancia abierta. Cada entrada en la lista representa un archivo de audio que Melodyne ha almacenado en el disco duro, que necesita para que esta instancia opere de la manera correcta.

Encima de la lista, verás la ruta de almacenamiento de la carpeta en la que Melodyne está almacenando, en ese momento, los archivos de transferencias. De manera predeterminada, esta es una carpeta dentro de tu carpeta de música, que es la localización de almacenamiento para todos los

nuevos proyectos. (Sin embargo, algunas aplicaciones DAW utilizan una ruta diferente para cada nuevo proyecto y también se comportan en otros aspectos de manera diferente a lo que estamos por explicar; para estos casos, por favor lee, más abajo, la nota titulada 'Excepciones'.)



Cuando haces clic en el botón ubicado al lado del lugar donde se visualiza la ruta asignada, se abre una caja de selección para permitir que elijas una carpeta de almacenamiento diferente. La elección que haces se aplica sólo al proyecto actual. Si desde una instancia de Melodyne eliges una nueva ruta de almacenamiento para el proyecto, la elección se aplicará, entonces, a todas las instancias dentro del proyecto. Todos los archivos de transferencias creados previamente se moverán a la nueva localización de almacenamiento. Si la carpeta se encuentra en otro disco, por ejemplo, una unidad externa, los archivos se copiarán. Por lo tanto, cada vez que realices un cambio en la ruta de almacenamiento, Melodyne te preguntará si deseas guardar tu proyecto para guardar también, las referencias actualizadas de archivos.

Cuando, posteriormente, transfieras pasajes a cualquier instancia de Melodyne dentro del mismo proyecto, los archivos de transferencia creados se guardarán en la nueva carpeta.

Durante el trabajo con un proyecto, o al menos, cuando finalices, deberías seleccionar como lugar de almacenamiento, la carpeta del proyecto de tu aplicación DAW. De esta manera, te aseguras que todos los archivos que Melodyne requiere están almacenados junto con el proyecto y no serán olvidados cuando pases el proyecto a otra persona.

Excepciones: algunas aplicaciones DAW pueden indicar a Melodyne donde se encuentra la carpeta del proyecto actual. En estos casos, no existe manera de elegir, en forma manual, una ruta para almacenamiento. En su lugar, Melodyne siempre utilizará la carpeta del proyecto actual como lugar de almacenamiento, asegurando, de esta manera, que tus archivos de transferencias permanezcan como parte del proyecto y no se pierdan. Por lo tanto, no te sorprendas si en tu aplicación DAW no encuentras el botón de exploración para seleccionar una ruta. Si este es tu caso, Melodyne almacenará automáticamente los archivos en el lugar correcto. Para conocer con cuáles aplicaciones DAW sucede esto, consulta la sección FAQ (preguntas frecuentes) de nuestro sitio web.

### **Eliminando archivos no necesarios en la versión plug-in**

La lista en el administrador de archivos muestra los archivos de audio de todos los segmentos que han sido transferidos a la instancia relevante de Melodyne Plugin.

Las entradas para los archivos en donde todas las notas han sido eliminadas en Melodyne, quedan inutilizadas; en otras palabras, son visualizadas en color gris, mientras que aquellas que están en uso

se visualizan en negro.

Los archivos de audio vinculados a segmentos que ya no están siendo utilizados se conservan y no son eliminados automáticamente, por lo tanto, puedes, si es que así lo deseas, recuperarlos utilizando la función deshacer, lo cual no sería posible si los archivos en cuestión hubiesen sido eliminados inmediatamente. Si estás seguro/a que ya no necesitarás los archivos inutilizados, puedes eliminarlos (de acuerdo a la elección) para la instancia actual, o para todas las instancias del proyecto, a fin de liberar espacio de almacenamiento.

Una vez que hayas finalizado la edición en una instancia de Melodyne Plugin y después de guardar los resultados como un archivo de audio, a través de aplicar una función para exportar, deberías eliminar todos los archivos pertenecientes a la instancia utilizando el botón ubicado en la parte inferior de la ventana, a fin de liberar espacio de almacenamiento antes de cerrar y eliminar a Melodyne de la pista de la aplicación DAW.

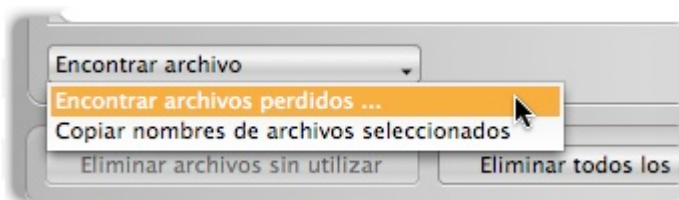
### Asignación de archivos perdidos en la versión plug-in

Si, en el momento de abrir un proyecto, Melodyne Plugin no puede localizar los archivos transferidos, ya sea porque han sido eliminados, desplazados o no transferidos cuando el proyecto fue trasladado a otra computadora u ordenador, los mostrará en color gris en el área de edición y permanecerán en silencio durante la reproducción. En el administrador de archivos serán listados en color rojo:



B86AEED4-47A9-41FF-8FA2-076729250BF4.w	/Users/media
B6EE8AE4-23B4-4A51-BDAF-F6D9694F2966.v	/Users/media
E1A23B08-23BC-4F29-9C2D-AF65CF74E24E.v	/Users/media

Si conoces la carpeta en la que se encuentran los archivos perdidos, puedes utilizar el menú desplegable 'Encontrar archivo' en el administrador de archivos. Selecciona la entrada 'Encontrar archivos perdidos...'.  
Si no conoces la carpeta, puedes utilizar el botón 'Encontrar archivos perdidos...'.



Utiliza la caja de selección de archivos para alcanzar la carpeta que contiene los archivos perdidos, y presiona 'Aceptar'. Los archivos perdidos en la carpeta serán reasignados.

Ten cuidado: en esta asignación no tienes que seleccionar los archivos propiamente dichos (algo que sería un poco complicado dados sus nombres poco intuitivos y generados en forma automática), sino solamente la carpeta en donde están localizados. Luego de esa indicación, el contenido de la carpeta



es revisado en busca de los archivos perdidos. Sin embargo, considera que las subcarpetas no serán revisadas; el proceso afecta sólo a los archivos contenidos directamente en la carpeta seleccionada. Para cualquier subcarpeta que contenga archivos perdidos, tendrás que seguir el mismo procedimiento, a fin de que también puedan ser exploradas.

¿Qué sucede si has recibido un proyecto de otra persona, con archivos perdidos, y deseas enviarle, por ejemplo, por e-mail, los nombres de los archivos perdidos? Para esa situación resulta muy útil el comando 'Copiar nombres de archivos seleccionados'. Este comando copia los nombres de todos los archivos seleccionados en la lista (se pueden elegir varios archivos utilizando la tecla [Shift]) al portapapeles.

### **Asignando archivos perdidos en la implementación Stand-Alone**

En Melodyne Plugin puedes guardar tu edición como archivo de audio o como archivo MPD. Un archivo MPD es un archivo de proyecto que contiene sólo los datos de edición, sin material de audio propiamente dicho, para lo cual tiene que referenciar al archivo de audio en cuestión.

Si cuando abres un archivo MPD, Melodyne no puede encontrar el archivo de audio referenciado, abrirá una caja de selección para ayudarte a encontrarlo y reasignarlo. Una vez realizada esa tarea, guarda el archivo MPD para actualizar la ruta al archivo de audio.

Si un archivo de audio no puede ser localizado y reasignado, las representaciones de notas que correspondan en el documento Melodyne aparecerán en color gris y silenciadas.

### **Temas relacionados**

- [Cargando y guardando audio en Melodyne Stand-Alone](#)
- [Transfiriendo material de audio a Melodyne Plugin](#)

## Utilizando Melodyne con Rewire

En este capítulo descubrirás cómo conectar Melodyne vía Rewire con una aplicación DAW compatible para ejecutar ambos programas en tándem.

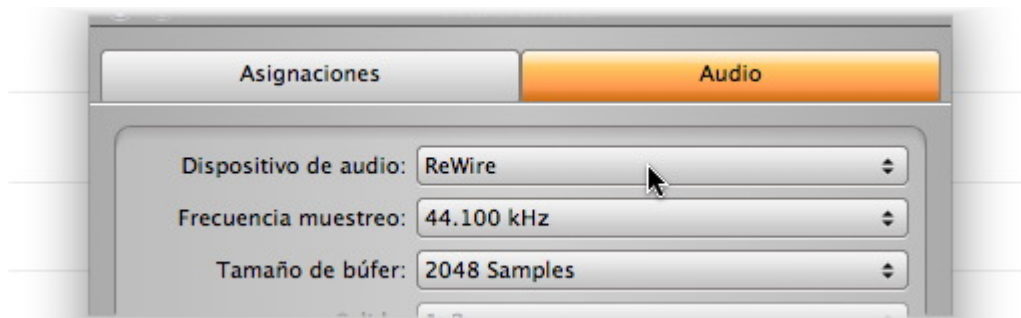
### Rewire y Melodyne

La versión Stand-Alone soporta el protocolo Rewire brindando una alternativa a la ejecución de Melodyne como plug-in. Esta posibilidad será de particular interés para usuarios que utilizan aplicaciones DAW que no poseen interfaz de plug-ins o que no ofrecían, previamente, compatibilidad con Melodyne. Gracias a Rewire puedes solucionar estos inconvenientes y ejecutar Melodyne en tándem con tu aplicación DAW con tanta facilidad como la ofrecida por la implementación plug-in. Por supuesto, para lograrlo, tu aplicación DAW debe soportar Rewire, pero la amplia mayoría de las DAW lo hacen.

Cuando Rewire se encuentra activo, las funciones de transporte y tempo de Melodyne y de la aplicación DAW se encuentran acopladas: al iniciar la reproducción en uno de los programas, también se inicia en el otro, con ambos programas corriendo automáticamente en sincronización. Además, es posible transferir múltiples señales de audio desde Melodyne (el esclavo Rewire) a la aplicación DAW (la aplicación principal – master – Rewire) donde estarán disponibles en canales separados del mezclador de la aplicación DAW.

### Activando Rewire en Melodyne Stand-Alone

Para utilizar Rewire con Melodyne, en primer lugar debes iniciar tu aplicación DAW y luego Melodyne Stand-Alone. Melodyne detectará la presencia de una aplicación Rewire principal o master (tu DAW) y, a continuación, activa un dispositivo llamado 'Rewire' en la hoja de preferencias. Si, por el contrario, inicias Melodyne cuando tu aplicación DAW aún no se encuentra en ejecución, Melodyne volverá como es normal, al último dispositivo de audio utilizado.



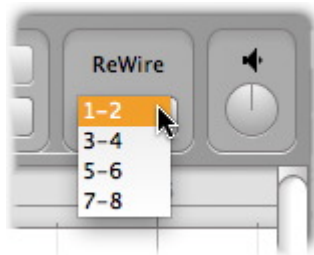
No puedes cambiar la frecuencia de muestreo o el tamaño del búfer utilizado por Melodyne en modo Rewire, ya que el primer elemento es controlado por la aplicación DAW, y el segundo es fijo.

### Activando Rewire en tu aplicación DAW y estableciendo el vínculo

Recuerda leer la documentación de tu aplicación DAW para descubrir cómo preparar pistas para Rewire – el proceso varía de acuerdo a la aplicación DAW utilizada. No obstante, y sin importar el procedimiento exacto, debes seleccionar 'Melodyne singletrack' como el dispositivo Rewire y uno de un máximo de cuatro canales estéreo disponibles como entrada de la pista.

### Seleccionando canales Rewire en Melodyne

Puedes decir que Melodyne se encuentra en modo Rewire por la presencia en la interfaz de usuario de un marco Rewire adicional completo con un menú desplegable.

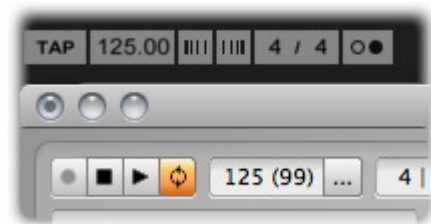


Puedes abrir varios documentos en Melodyne y asignar sus señales hacia hasta cuatro canales estéreo en tu aplicación DAW. El menú te permite seleccionar el canal estéreo hacia el cual se asigna la señal de cada documento, teniendo en cuenta que varios documentos pueden asignarse a la misma salida estéreo.

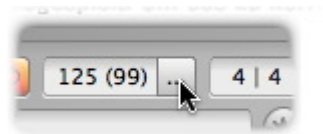
### Sincronización y comportamiento de tiempo

Todos los documentos cargados en Melodyne comienzan en sincronización con la aplicación DAW tanto si la reproducción se inicia allí o en Melodyne. De la misma manera, puedes detener la reproducción tanto en Melodyne como en la aplicación DAW.

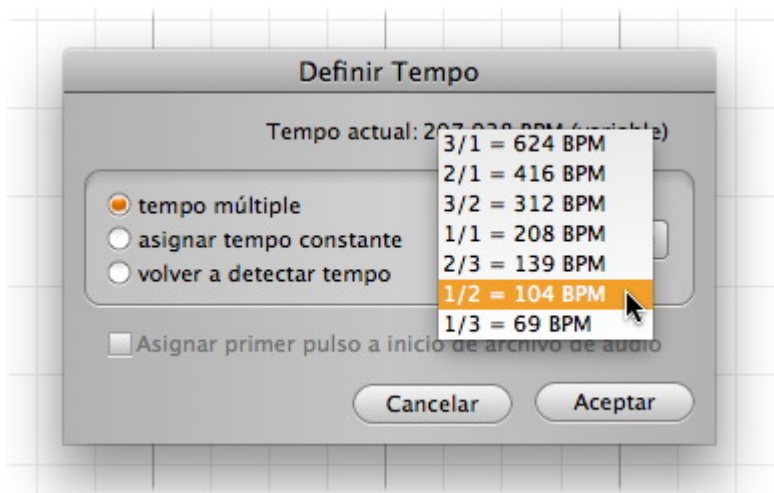
Melodyne adopta el tempo de la aplicación DAW, aumentando o reduciendo la velocidad de la reproducción de los archivos abiertos para asegurar la compatibilidad con el tempo de la aplicación DAW. En el visor de tempo de Melodyne verás en primer lugar, el tempo actual de la aplicación DAW, seguido (entre corchetes) por el tempo original del documento actual según fue detectado por Melodyne.



Para que el documento en cuestión mantenga perfecta sincronización con la aplicación DAW, Melodyne debe haber detectado su tempo correcto ya que sólo entonces puede aumentar o reducir la reproducción del documento para hacerlo coincidir con el tempo asignado por la aplicación DAW. Sin embargo, debido a que el tempo es un asunto de interpretación, es posible que el tempo de Melodyne sea el doble (o la mitad) del tempo previsto, con la consecuente reproducción de aquel documento al doble (o la mitad) de la velocidad prevista. Para solucionar esto, haz clic en el botón '...' ubicado al lado del sector donde se visualiza el tempo.



Cuando se abre el cuadro de diálogo definir tempo, selecciona 'Multiplicar tempo por...' y, si por ejemplo, quieres reducir el tempo a la mitad, selecciona la opción que comienza con '1/2 =' en el menú desplegable.



Este cuadro de diálogo también te permite asignar un tempo particular o indicar a Melodyne que vuelva a detectar el tempo del documento mediante la realización de un nuevo análisis.

### **Temas relacionados**

- [Cargando y guardando audio en Melodyne Stand-Alone](#)
- [Grabando audio en Melodyne Stand-Alone](#)

## Eligiendo el algoritmo

En este capítulo descubrirás cómo seleccionar el algoritmo utilizado por Melodyne para mostrar y editar las notas.

### El proceso de detección

Cualquier material de audio que transfieres a Melodyne, o que abres en Melodyne, se encuentra sujeto a un análisis diseñado para identificar las notas que lo constituyen a fin de que el usuario pueda editarlas con el programa. Llamamos a este proceso 'detección'.

Las notas pueden ser detectadas y editadas en material monofónico (melódico), rítmico/ruido y, con Melodyne editor, gracias a su tecnología patentada DNA Direct Note Access, también en material polifónico.

Considera que la tecnología DNA está diseñada para pistas que contienen un instrumento polifónico individual (una guitarra, un piano, etc.) y que la misma divide el material de acuerdo a la afinación y no de acuerdo a instrumentos. Si dos instrumentos ejecutan la misma nota al mismo tiempo la disponibilidad para edición será una única nota que combina el sonido de ambos instrumentos.

En el transcurso de la detección, Melodyne mismo se ocupa de ver con qué tipo de material está trabajando y decide qué algoritmo utilizar para presentar y reproducir las notas. El algoritmo seleccionado se indica con una marca de comprobación en el menú Algoritmo y también por las representaciones de notas en el panel de edición.

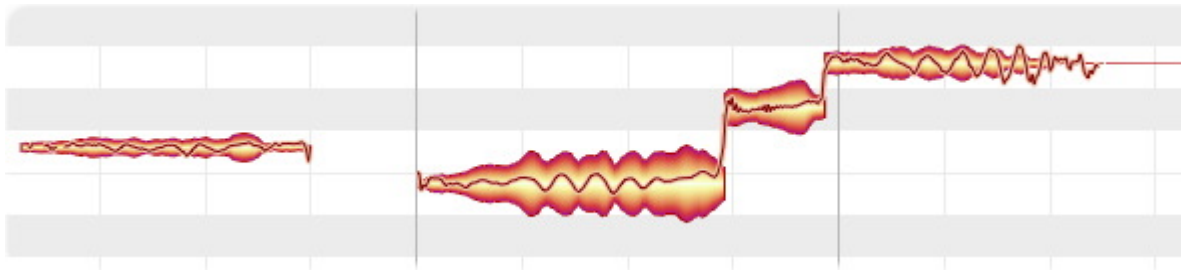
En Melodyne Plugin es posible elegir un algoritmo separado para cada transferencia. En Melodyne Stand-Alone, es posible hacerlo para cada archivo de audio del proyecto que está siendo editado. Antes de que puedas cambiar el algoritmo aplicado a una transferencia o archivo de audio en particular, debes seleccionar, en primer lugar, una o más notas que pertenezcan exclusivamente al mismo. Si seleccionas notas que pertenecen a más de una transferencia o más de un archivo de audio, descubrirás que cuando trates de realizar el cambio de algoritmo, el menú solicitado se presentará en color gris. En esos casos, reduce la selección a notas que pertenezcan a una única transferencia o a un único archivo de audio y de esa manera será posible nuevamente cambiar algoritmos.

### Melódico

El material melódico es monofónico, lo que significa que sólo una nota se escucha en cualquier momento del archivo. Sin embargo, recuerda que la reverberación puede provocar que las notas se superpongan aún en material monofónico, creando, en los hechos, un tipo de polifonía. Si la intención es editar en Melodyne material melódico, debes buscar una grabación tan limpia y "seca" (sin reverberación) como sea posible.

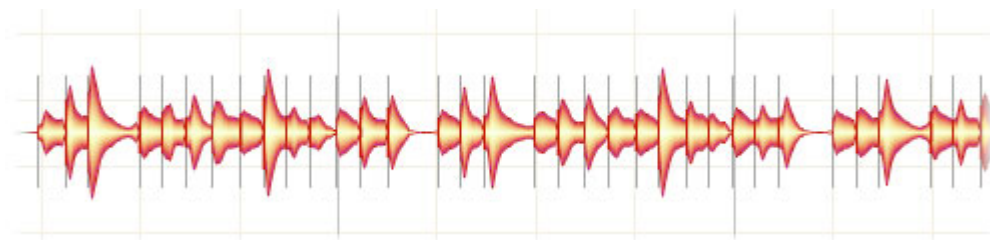
Las representaciones de las notas en material melódico se visualizan a diferentes alturas tonales. Si

las representaciones se observan aisladas o unidas dependerá del modo de interpretación: staccato o legato.



### Percusivo

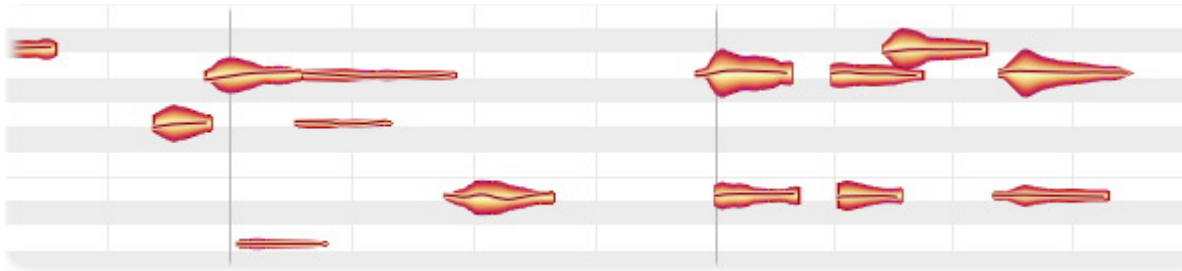
Esta categoría incluye no sólo grabaciones de batería y otros instrumentos de percusión, sino también, de efectos atmosféricos o ruidos, además de material en donde Melodyne no puede detectar una afinación clara en los sonidos. Cuando se encuentra seleccionado el algoritmo Percusivo, se distinguen, por ejemplo, sucesivos golpes de batería ubicados a la misma altura tonal. Las representaciones se pueden subir y bajar en afinación pero la regla de afinación no mostrará nombres de notas sino simples valores relativos expresados en semitonos. Las funciones de escala se desactivan.



En Melodyne assistant y essential, el material polifónico también se asigna a la categoría 'rítmico/ruido' debido a que ninguna de estas ediciones se encuentra equipada con un algoritmo para material polifónico, y porque ese tipo de material no puede presentarse utilizando el algoritmo melódico.

### Polifónico

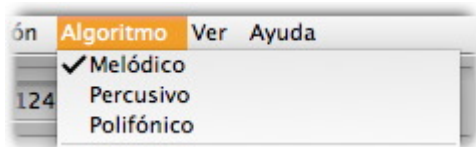
Gracias a su tecnología DNA Direct Note Access, Melodyne editor es capaz de detectar y de preparar para edición notas ejecutadas en instrumentos polifónicos como piano o guitarra, incluyendo notas individuales que integran los acordes. Cuando se utiliza el algoritmo polifónico las representaciones de notas se visualizan de manera similar a la utilizada con material monofónico, con las obvias diferencias que muestran a las representaciones apiladas de manera vertical (en sus respectivas alturas tonales) cada vez que se detecta un acorde o intervalo armónico.



En Melodyne assistant y essential, el menú Algoritmo presenta la opción para material polifónico en color gris. Esto sucede porque estas ediciones pueden abrir y reproducir archivos que fueron creados por Melodyne editor y que contiene material polifónico. En esos casos, Melodyne selecciona, automáticamente, el algoritmo polifónico. Sin embargo, estas ediciones no permiten editar material polifónico ni seleccionar el algoritmo polifónico de manera manual.

### Cambiando algoritmos

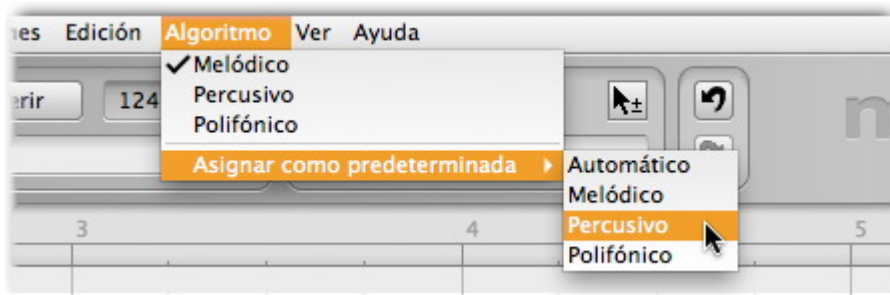
En cualquier momento puedes seleccionar un algoritmo diferente al elegido automáticamente por Melodyne. Esto puede ser adecuado, por ejemplo, si encuentras que el material no ha sido interpretado de la manera adecuada para tus necesidades de edición. Para cambiar de algoritmo, y mientras la reproducción se encuentra detenida, selecciona el algoritmo que prefieres en el menú Algoritmo. Posteriormente, Melodyne volverá a interpretar el material de acuerdo a tu elección, y ajustará en concordancia la visualización de las notas. Recuerda: cuando cambies de algoritmo toda tarea de edición realizada previamente al cambio se perderá, por lo tanto, el momento adecuado para decidir el algoritmo que deseas utilizar es antes de comenzar la edición.



Si en Melodyne editor has seleccionado el algoritmo polifónico de manera manual pero no es posible identificar la afinación de las notas, Melodyne cambiará automáticamente al algoritmo percusivo ya que de otra manera no tendríamos disponibilidad de notas para edición.

### Asignando un algoritmo predeterminado (sólo Melodyne editor)

Trabajando con Melodyne editor puedes prevenir que Melodyne seleccione automáticamente un algoritmo durante el proceso de detección, asignando uno de manera predeterminada, indicando así, qué algoritmo deseas utilizar. Esto puede ser útil, por ejemplo, si regularmente deseas editar un determinado tipo de archivo utilizando el algoritmo percusivo, pero donde Melodyne, cada vez que abre los archivos, interpreta el material como polifónico. Seleccionando, en esos casos, de manera previa el algoritmo percusivo, puedes ahorrar tiempo ya que no tienes que esperar innecesariamente a que Melodyne realice un análisis polifónico para luego descartar los resultados cuando seleccionas manualmente el algoritmo percusivo.



Sin embargo, no olvides, cuando no necesitas imponer tu elección de algoritmo a Melodyne, activar Automático en el submenú Asignar como predeterminado. De otra manera, y ya que Melodyne recuerda tu selección predeterminada aun cuando cierras el programa, podrías sorprenderte al descubrir en el próximo inicio del programa, que un archivo de voces ha sido interpretado como percusivo.

#### Temas relacionados

- [Comprobando y editando la asignación de notas con material melódico](#)
- [Comprobando y editando la asignación de notas con material rítmico](#)



## Comprobando y editando la asignación de notas con material melódico

En este capítulo aprenderás cómo comprobar el proceso de detección de notas en material monofónico y cómo reasignar notas.

En ocasiones la afinación de una nota, debido a un alto contenido de armónicos, puede ser representada una octava más arriba, o con demasiada o poca separación entre las notas detectadas. Podrás corregir estas cuestiones de manera muy sencilla.

### El procedimiento

Luego de transferir o cargar audio, selecciona la herramienta para asignación de notas, ubicada un tanto separada de las otras, para ingresar al modo asignación de notas.

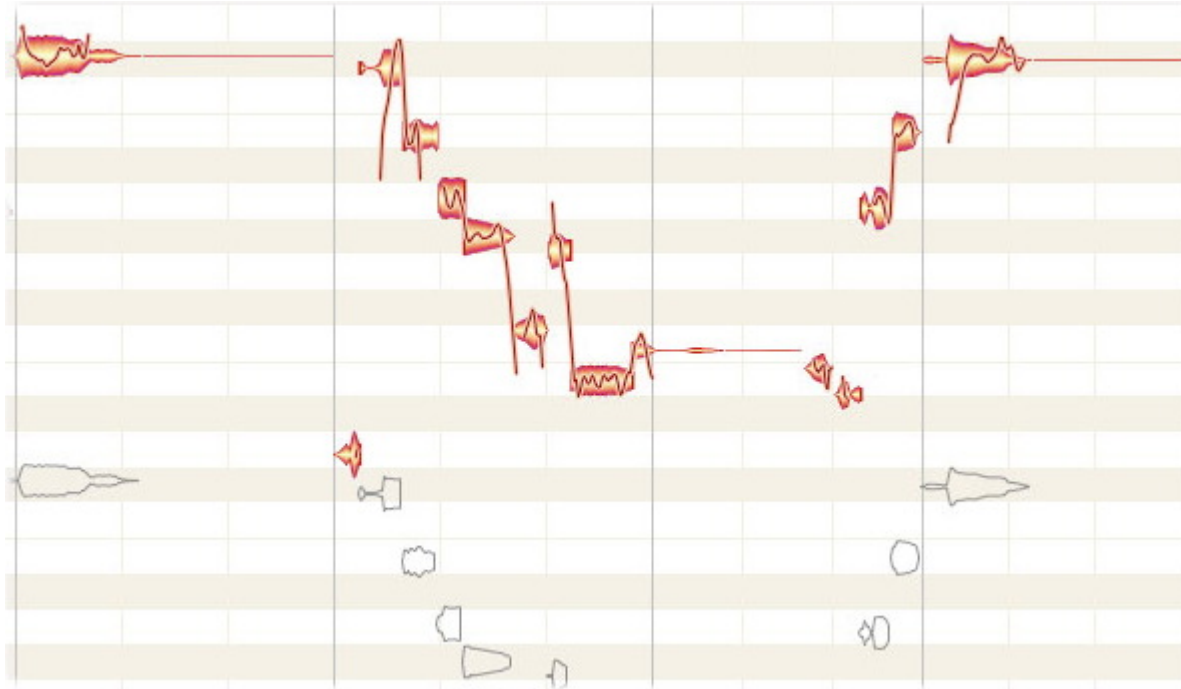
En la implementación stand-alone (independiente), el modo asignación de notas solo se aplica a uno de los archivos de audio de tu proyecto por vez. En el plug-in Melodyne se aplica a una transferencia individual. Esto significa que en el modo asignación de notas no puedes ver siempre, y en forma simultánea, todas las notas que pertenecen a una pista dada; solo aquellas derivadas desde un archivo o transferencia individual. Por lo tanto, haz clic en una nota que pertenezca al primer archivo o transferencia con el que deseas trabajar y luego cambia al modo asignación de notas para ver las notas en cuestión. Cuando hayas finalizado la corrección de la asignación de notas dentro de este archivo o transferencia, abandona el modo asignación de notas antes de seleccionar una nota que pertenezca al siguiente archivo o transferencia con el que deseas trabajar, y repite el proceso. De esta manera, puedes editar por turnos, las asignaciones de notas de cada archivo o transferencia.

Considera que por razones técnicas, cuando cambias a este modo, el historial del comando Deshacer se limpiará, por eso cualquier acción realizada antes del cambio de modo no podrá ser revertida.



El fondo de edición se indica con un color diferente para recordarte que estás utilizando el modo asignación de notas. No escucharás el sonido de las notas mientras realizas las tareas de edición. En este modo compruebas y alteras la interpretación que Melodyne realizó de las notas contenidas en el material de audio. Puedes asignar notas interpretadas de manera equivocada durante el análisis, a los lugares adecuados, para lograr coincidencia perfecta entre las notas mostradas, creando de esta manera, el fundamento esencial para las posteriores tareas de edición que se realizarán con las otras herramientas.

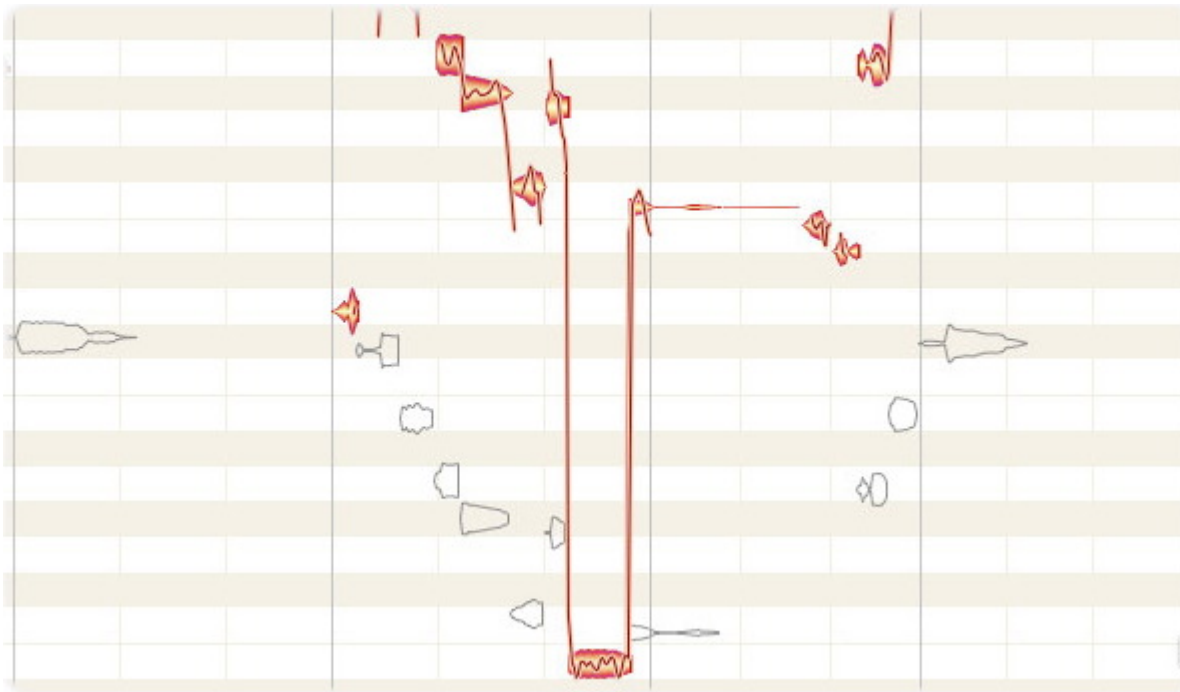
Sobre el fondo de edición, en este modo, verás notas con relleno (activas) y notas sin relleno (potenciales).



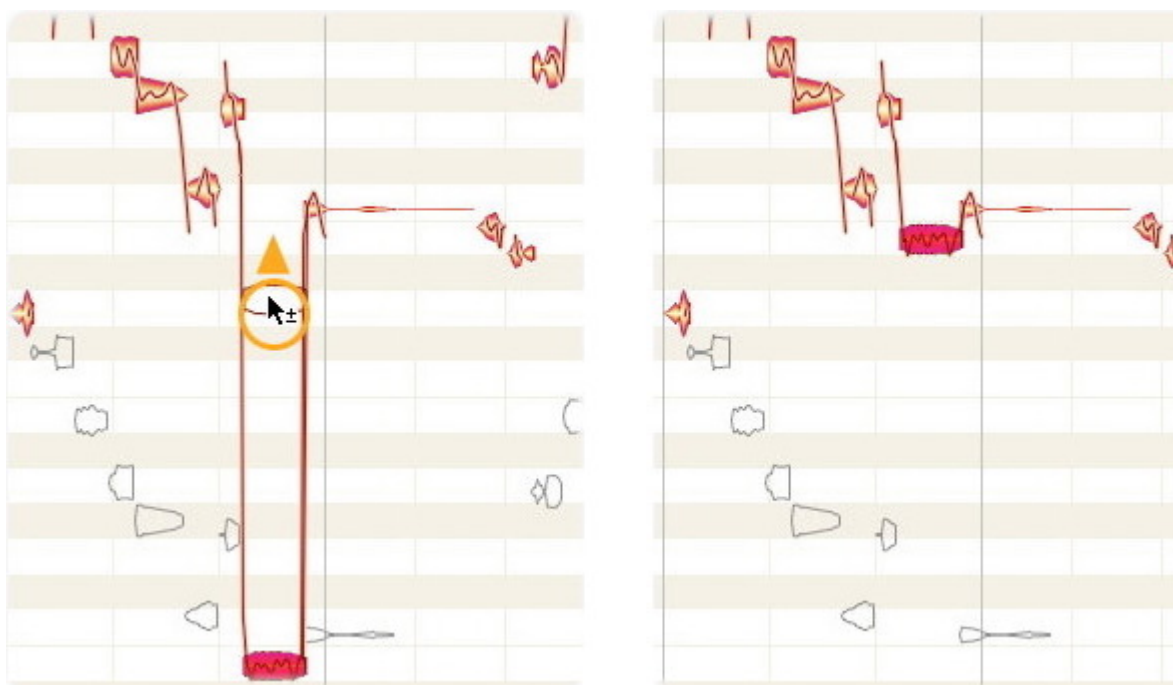
Las notas activas son aquellas que Melodyne ha detectado y asignado como las notas con mayor nivel de verosimilitud. Melodyne procede bajo la suposición de que éstas fueron las notas ejecutadas. Las notas potenciales, sin relleno, representan notas alternativas que poseen el nivel más alto siguiente de viabilidad. Es posible que estas notas se escuchen en el material aunque son mayores las probabilidades de que las notas activas sean las correctas. Aunque Melodyne tiene una alta cuota de éxito en la detección, a veces se pueden producir errores.

En la ilustración de arriba verás, una octava debajo de las notas activas detectadas, a las mismas notas pero esta vez, como notas potenciales sin relleno. ¿Cuál es la razón? Melodyne no puede asegurar que el sonido del instrumento grabado podría no tener armónicos pronunciados ubicados una octava arriba de las fundamentales. Si posee armónicos de ese tipo, podría resultar que la melodía entera haya sido detectada una octava arriba. En otras palabras, la octava debajo de las notas detectadas, posee la siguiente posición más probable para las notas de la melodía; esa es la razón por la que esas notas aparecen como notas potenciales alternativas a las detectadas.

Puede suceder que una nota de la melodía, debido a cómo fue ejecutada o cantada, posea una estructura armónica distinta y por esa razón sea detectada una octava debajo. Un indicador que deja ver un error de ese tipo es, frecuentemente, la presencia de una marca repentina en el curso trazado por la melodía.



Una manera de corregir este error de interpretación es hacer doble clic en la nota potencial en la afinación correcta. Si procedes así, la nota potencial se activará y la nota incorrectamente asignada se desactivará. De manera alternativa, puedes arrastrar la nota mal detectada hacia la afinación correcta (en este caso, hacia arriba). No es necesario soltar la nota exactamente en la afinación correcta.



Al arrastrar se inicia una nueva búsqueda para esa nota, con la sugerencia: 'buscar la nota correcta más arriba'. Cuando sueltas la nota, ésta salta hacia la siguiente posición con mayor posibilidad ubicada más arriba, la que con toda probabilidad, será la correcta.

### El Sintetizador de monitoreo

Una ayuda considerable durante la comprobación y corrección de asignación de notas, es la ofrecida por el ícono con la representación de la onda seno, ubicado debajo de la barra de herramientas. Se trata de un interruptor y de un control giratorio. Cuando se encuentra activo, un sonido de sintetizador reemplaza al sonido normal de cada representación de nota. Para girar la perilla, debes hacer clic y arrastrar el mouse hacia la derecha o izquierda, logrando incrementar o reducir el volumen del sonido sintetizado.

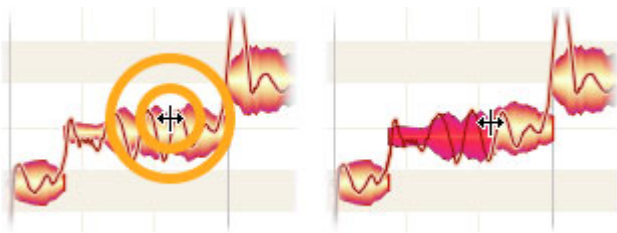


Pero, ¿por qué deberías hacer esto? Simple. El sintetizador de monitoreo te permite escuchar las notas activas que estás viendo, facilitando la comprobación para saber si esas notas corresponden con las que se escuchan en el material.

Puedes imaginar a las notas sólidas como una representación de la transcripción de la música contenida en el archivo de audio. El sintetizador te permite comprobar esta transcripción con un generador de tono MIDI, determinando, fácilmente, si todas las notas se encuentran en la octava correcta. Puedes proceder a reasignar notas como se mencionó antes, llegando, de manera más rápida, a lo ideal: donde las notas sólidas representan únicamente a todas aquellas notas que fueron realmente ejecutadas.

### Separación de nota

Cuando colocas el puntero del mouse un tanto encima de una representación de nota, la flecha se convierte en la herramienta separación de nota. Con esta herramienta, tanto en el modo de asignación de notas, como en el modo de edición normal, puedes separar notas o eliminar separaciones.



### Saliendo del modo asignación de notas

Para salir del modo asignación de notas, simplemente selecciona alguna de las otras herramientas. Cuando abandonas el modo, Melodyne realizará un análisis fresco del material basado en los cambios que has realizado. La operación podría tomar un momento.

#### Temas relacionados

- [Eligiendo el algoritmo](#)
- [Comprobando y editando la asignación de notas con material rítmico](#)

## Comprobando y editando la asignación de notas con material rítmico

En esta sección aprenderás cómo comprobar el proceso de detección de notas en material rítmico y cómo reasignar notas.

Ya que con material rítmico no se realizan asignaciones tonales, sólo nos concierne comprobar y corregir separaciones de notas.

### El procedimiento

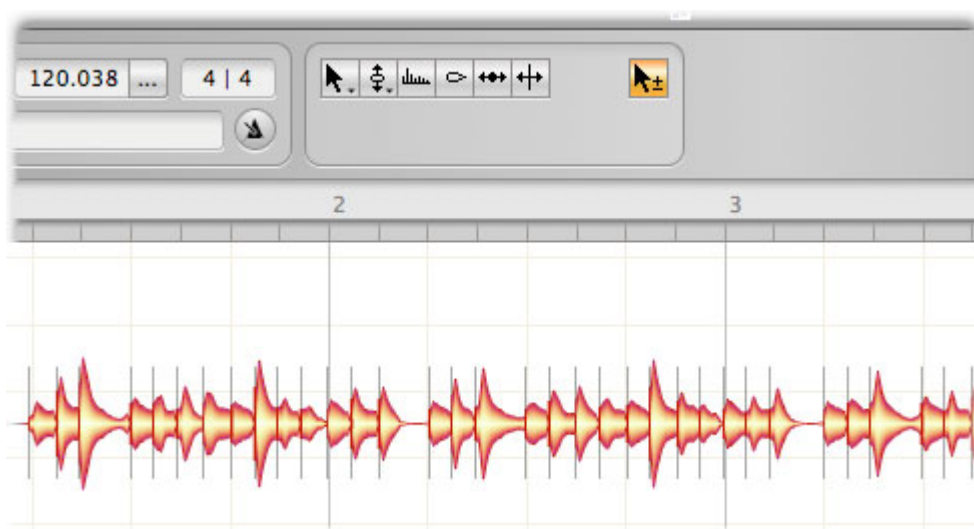
Luego de transferir o cargar audio, selecciona la herramienta para asignación de notas, ubicada un tanto separada de las otras, para ingresar al modo asignación de notas.

En la implementación stand-alone (independiente), el modo asignación de notas solo se aplica a uno de los archivos de audio de tu proyecto por vez. En el plug-in Melodyne se aplica a una transferencia individual. Esto significa que en el modo asignación de notas no puedes ver siempre y en forma simultánea todas las notas que pertenecen a una pista dada; solo aquellas derivadas desde un archivo o transferencia individual. Por lo tanto, haz clic en una nota que pertenezca al primer archivo o transferencia con el que desees trabajar y luego cambia al modo asignación de notas para ver las notas en cuestión. Cuando hayas finalizado la corrección de la asignación de notas dentro de este archivo o transferencia, abandona el modo asignación de notas antes de seleccionar una nota que pertenezca al siguiente archivo o transferencia con el que desees trabajar, y repite el proceso. De esta manera, puedes editar por turnos, las asignaciones de notas de cada archivo o transferencia.

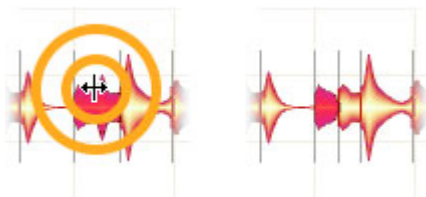
Considera que por razones técnicas, cuando cambias a este modo, el historial del comando Deshacer se limpiará, por eso cualquier acción realizada antes del cambio de modo no podrá ser revertida.



En el modo asignación de notas no escucharás el sonido de las mismas mientras realizas las tareas de edición. En este modo compruebas y alteras la interpretación que Melodyne realizó de las notas contenidas en el material de audio. En el caso de material rítmico, sólo se trata de remediar cualquier exceso o falta de separaciones de notas en el material detectado. Las separaciones de notas deben ser corregidas si quieres conseguir resultados óptimos desde cualquier proceso de edición posterior del material, por ejemplo, la aplicación de estiramiento/compresión de tiempo.



La manera más sencilla de comprobar las separaciones de notas consiste en seleccionar la primera representación y desplazarse por pasos hacia adelante y atrás utilizando las flechas del cursor. Si una representación de nota contiene dos golpes de batería, realiza doble clic en la parte superior de la nota (en el lugar donde deseas que se inicie el segundo golpe) para agregar una separación.



Si, por el contrario, un único golpe ha sido dividido, por error, por una separación de nota, haz doble clic en la línea divisoria para eliminar la separación.



Si una separación ha sido colocada en un lugar equivocado, puedes desplazarla, horizontalmente, hasta la posición correcta.



### **Saliendo del modo asignación de notas**

Para salir del modo asignación de notas, simplemente selecciona alguna de las otras herramientas. Cuando abandonas el modo, Melodyne realizará un nuevo análisis basado en los cambios que has realizado. Este proceso puede demorar un momento.

#### **Temas relacionados**

- [Eligiendo el algoritmo](#)
- [Comprobando y editando la asignación de notas con material melódico](#)



## Reproducción, exploración y acercamiento

En este capítulo aprenderás cómo recorrer y reproducir las notas Melodyne, y cómo acercar y/o alejar la visualización para adaptarla a tus necesidades.

### Cambiando el tamaño de la ventana

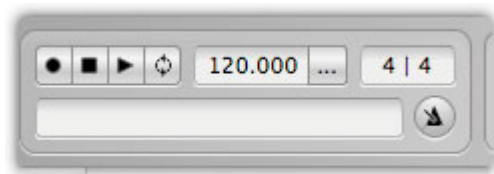
Para cambiar el tamaño de la ventana arrastra la esquina inferior derecha. El procedimiento es el mismo tanto en Melodyne Stand-Alone como en Plugin.



### Ajustando la reproducción utilizando el teclado y la barra de transporte

Melodyne Plugin está integrado a la aplicación DAW y mantiene perfecta alineación con la reproducción de audio. Cuando vuelves a posicionar la aplicación DAW, esta información se transporta a Melodyne, quien refleja la nueva posición. Tan pronto como se inicia la aplicación DAW, se inicia Melodyne. El plug-in Melodyne está, por decirlo de alguna manera, esclavizado a la aplicación DAW. No es posible iniciar, detener o volver a posicionar el cursor de reproducción de la aplicación DAW desde Melodyne.

Con Melodyne Stand-Alone puedes iniciar y detener la reproducción utilizando las teclas de transporte ubicadas en la parte superior izquierda de la ventana, o presionando la barra espaciadora. Si, al mismo tiempo, mantienes presionada la tecla [Alt], la reproducción se confinará a la selección actual.



Sin embargo, también puedes controlar la reproducción de Melodyne Stand-Alone utilizando el

teclado numérico: [Enter] para iniciar la reproducción; **Q** para detenerla. Presionando **Q** dos veces, el cursor de reproducción vuelve a la última posición de inicio. Presionando **Q** tres veces, el cursor vuelve al inicio del archivo.

Tanto en Melodyne Stand-Alone como en Plugin, puedes seleccionar notas sucesivas saltando con las teclas del cursor. Cuando la reproducción se encuentra detenida, a medida que seleccionas cada nota escucharás su sonido.

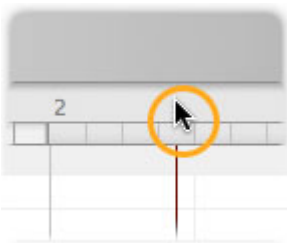
### **Controlando la reproducción, la reproducción manual (scrubbing) y funciones de zoom con la regla de compases**

Estas funciones de reproducción se encuentran disponibles en Melodyne Stand-Alone y en Plugin. Sin embargo, en Plugin sólo están disponibles cuando la aplicación DAW se encuentra detenida. Inmediatamente que la aplicación DAW se inicia nuevamente, Melodyne Plugin vuelve al estado de dependencia descrito antes, quedando a la sombra del DAW.

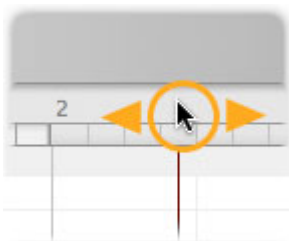
Con doble clic en la regla de compases (o directamente en el fondo del área de edición) se inicia la reproducción desde la posición en cuestión. Si mantienes presionada la tecla [Alt] mientras haces doble clic, la reproducción quedará confinada a la selección actual.



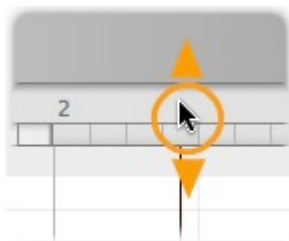
Haciendo clic en algún lugar de la regla de compases, logamos desplazar el cursor de reproducción hasta ese punto, saltando, al mismo tiempo la reproducción.



Haz clic y arrastra el mouse en la regla de compases para escuchar el audio a medida que avanzas (Scrubbing)



Arrastrando hacia arriba/hacia abajo puedes hacer zoom sobre la ventana en la posición actual. La reproducción manual (scrubbing) y las funciones de acercamiento (zoom) se pueden utilizar en combinación, lo que te permite desplazar y posicionar el cursor de manera intuitiva mientras ajustas, al mismo tiempo, el factor de zoom.

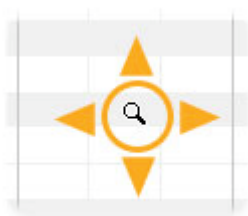


### **Desplazamiento y visualización en el panel de edición**

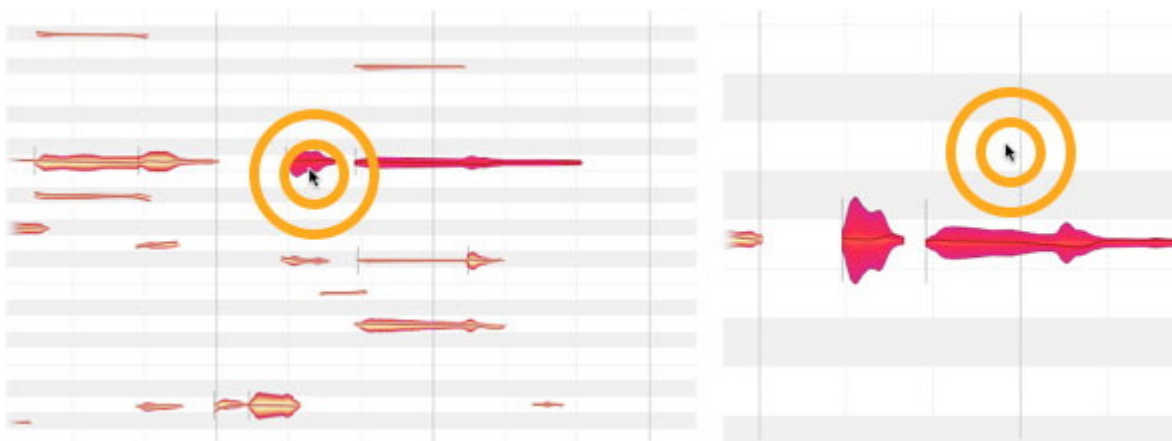
Selecciona la herramienta desplazamiento (el icono con el dibujo de la mano) ubicada debajo de la herramienta principal, o presiona y sostiene la tecla [Command] para desplazar la pantalla con el mouse.



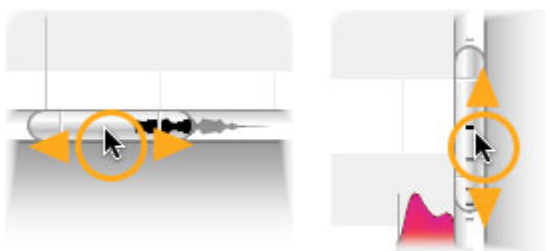
Selecciona la herramienta zoom (la lupa), o presiona [Command]+[Alt] para acercar o alejar la visualización empleando el mouse. Puedes acercar o alejar la visualización en forma vertical u horizontal, en cada caso, con diferentes niveles de intensidad.



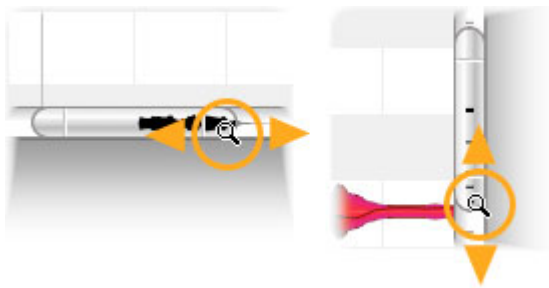
[Command]+doble clic concentra la visualización en una nota, o en varias (si más de una nota se encuentran seleccionadas). Doble clic en el área de edición vuelve la visualización al nivel de acercamiento anterior.



Arrastra los bloques deslizantes de las barras de desplazamiento horizontal o vertical para desplazar la pantalla. Como ayuda, el bloque deslizante horizontal contiene una imagen en miniatura del contenido.



Arrastra los extremos del bloque deslizante para acercar o alejar la visualización.



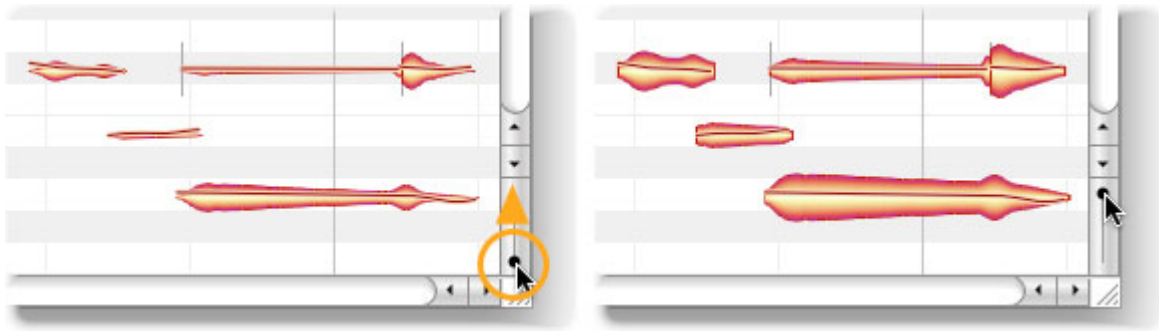
Si estás editando un archivo de audio particularmente extenso, puedes encontrar que el tamaño reducido de los bloques deslizantes dificulta conseguir el nivel de acercamiento deseado. En esos casos, puedes modificar el nivel de acercamiento presionando las teclas [Ctrl] y [Alt] mientras arrastras el mouse en el panel de edición, o también, arrastrando de manera vertical en la regla.

Si arrastras uno de los extremos de los bloques deslizantes horizontal o vertical, incrementarás el tamaño horizontal o vertical del área visualizada. Esto puede ser útil en la edición plug-in, por ejemplo, cuando sólo has transferido los primeros tres compases de tu material pero deseas insertar algo en el compás 20.

Haciendo doble clic en el centro del bloque deslizante logramos acercar o alejar la pantalla lo suficiente para asegurar la visualización de todas las notas.



Utiliza el control deslizante ubicado en la esquina inferior derecha para alterar la altura de las representaciones de las notas. Esa acción no modifica el volumen. El motivo más probable será obtener una visualización más clara de material que contiene muchas notas con volumen muy bajo o muy alto.



### Funciones de reproducción en Melodyne Stand-Alone y Plugin (cuando la aplicación DAW se encuentra detenida):

- Haz clic en la regla de compases para posicionar el cursor de reproducción.
- Haz doble clic en la regla de compases para iniciar la reproducción desde esa posición.
- [Alt]+doble clic en cualquier lugar de la regla de compases para reproducir la selección actual.
- En la mayoría de las aplicaciones DAW, presionando la barra espaciadora se detiene la reproducción local del plug-in.
- Utiliza las flechas del cursor para seleccionar y reproducir la nota siguiente/anterior o la nota superior/inferior.
- Haz clic en la regla de compases para detener la reproducción y posicionar el cursor.
- Haz clic y arrastra el mouse en la regla de compases para escuchar el audio a medida que avanzas (Scrubbing).

### Funciones de reproducción en Melodyne Stand-Alone:

- [Barra espaciadora]: alterna entre reproducción y pausa.
- [Alt]+[barra espaciadora]: reproducir la selección actual.
- Enter (teclado numérico): Reproducir.
- 0 (teclado numérico) – una vez: Detener.
- 0 teclado numérico) – dos veces: vuelve a la posición de inicio anterior.
- 0 (teclado numérico) – tres veces: vuelve al inicio del archivo.

## Funciones de exploración y visualización

- Para cambiar el tamaño de la ventana (también en Plugin), arrastra la esquina inferior derecha
- Presiona y sostiene la tecla [Command] y arrastra el fondo de la zona de edición para desplazar el área visualizada
- Utiliza la rueda del mouse para desplazar la pantalla verticalmente , o en forma horizontal al mantener presionada la tecla [Shift]
- Presiona [Command]+[Alt] y arrastra dentro de la zona de edición para acercar/alejar la visualización de manera horizontal y/o vertical

\*Arrastra de manera vertical en la regla para hacer zoom en el área indicada

- Presiona [Command]+[Alt] y utiliza la rueda del mouse para acercar/alejar la visualización en ambos ejes simultáneamente
- Presiona [Command] + doble clic para acercarte sobre una nota o sobre la selección actual
- Presiona [Command] + doble clic en el área de edición para volver a la visualización anterior
- Arrastra los bloques deslizantes de las barras de desplazamiento para mover el área de visualización de manera horizontal o vertical
- Arrastra los extremos de los bloques para acercar o alejar la visualización en forma horizontal o vertical
- Tira del extremo izquierdo o derecho del control deslizante horizontal para incrementar la longitud del área visualizada (esto es importante en la versión Plugin, por ejemplo, cuando has transferido sólo los primeros cuatro compases y puedes explorar esta zona, pero luego quieres insertar algo en el compás 20)
- Haciendo doble clic en los controles deslizantes consigues visualizar todas las notas
- El control deslizante ubicado en la esquina inferior derecha ajusta la altura de las representaciones de las notas

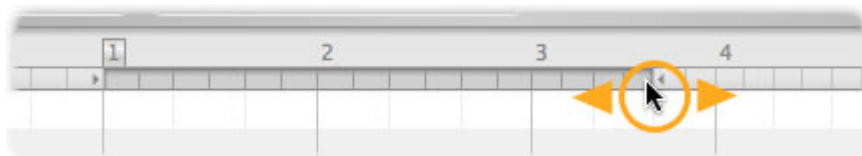
## Activando y ajustando el rango de un ciclo

En este capítulo aprenderás cómo realizar un ciclo utilizando Melodyne. Establecer un ciclo significa reproducir un pasaje seleccionado de manera repetida (loop).

Con Melodyne Plugin sólo puedes activar el modo ciclo cuando la aplicación DAW se encuentra detenida. Si la aplicación DAW está corriendo, cualquier ciclo – como la reproducción, propiamente dicha – es controlado por la aplicación DAW.

### El procedimiento

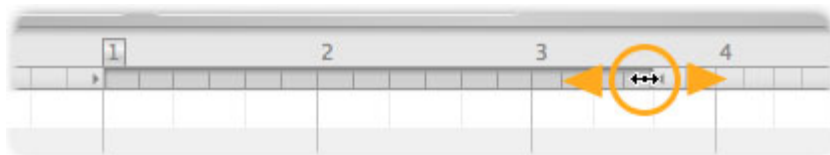
Para definir un área para el ciclo, haz clic y arrastra el mouse en la parte baja de la regla de compases. Si a medida que haces esto, presionas y mantienes la tecla [Alt], la cuadrícula de tiempo será ignorada, permitiéndote posicionar los puntos de inicio y final, con total libertad.



Haciendo doble clic dentro del área del ciclo logramos activarlo y desactivarlo. Cuando se encuentra inactivo, el área del ciclo se visualiza en color gris claro. Con Melodyne Stand-Alone también puedes activar y desactivar el ciclo utilizando la barra de transporte.



Arrastra el extremo derecho – o izquierdo – del área del ciclo para modificar su extensión. Si a medida que haces esto, presionas y mantienes la tecla [Alt], la cuadrícula de tiempo será ignorada, permitiéndote posicionar los puntos de inicio y final, con total libertad.

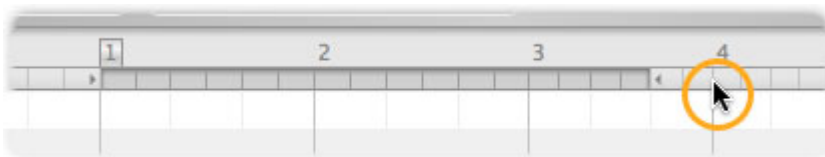


Arrastra la parte central del área del ciclo para desplazar la zona completa hacia la derecha o izquierda. Si a medida que haces esto, presionas y mantienes la tecla [Alt], la cuadrícula de tiempo será ignorada.

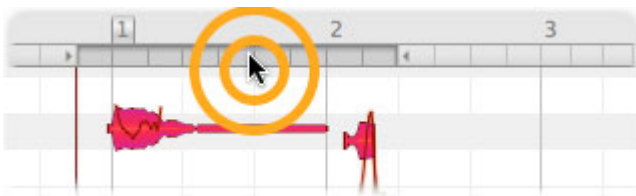




Si presionas [Shift]+clic cerca de alguno de los bordes del ciclo, el mismo se desplazará a la posición designada. Si a medida que haces esto, presionas y mantienes la tecla [Alt], la cuadrícula de tiempo será ignorada.



Para desplazar los localizadores de ciclo al inicio y final de una selección de notas (ajustándose a la cuadrícula) presiona la tecla [Shift]doble clic en cualquier lugar de la zona de ciclo. Si presionas las teclas [Alt][Shift]+ doble clic, en lugar de ajustarse a la cuadrícula, los localizadores se colocan al inicio de la primera, y al final de la última nota de la selección.



### Temas relacionados

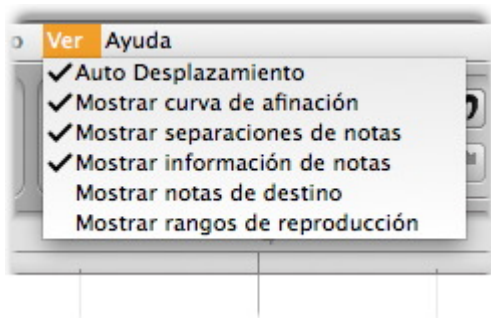
- Selección de la cuadrícula de tiempo
- Alineando la cuadrícula de tiempo de Melodyne Stand-Alone al audio

## Seleccionar opciones de visualización

En este capítulo aprenderás acerca de las opciones que Melodyne te ofrece para trabajar con las notas de audio. Todas las opciones que siguen se encuentran en el menú Ver.

### Auto desplazamiento

Si has activado la opción para auto desplazamiento (marcando en el menú la opción ‘Auto desplazamiento’), la pantalla de Melodyne seguirá la posición del cursor de reproducción.

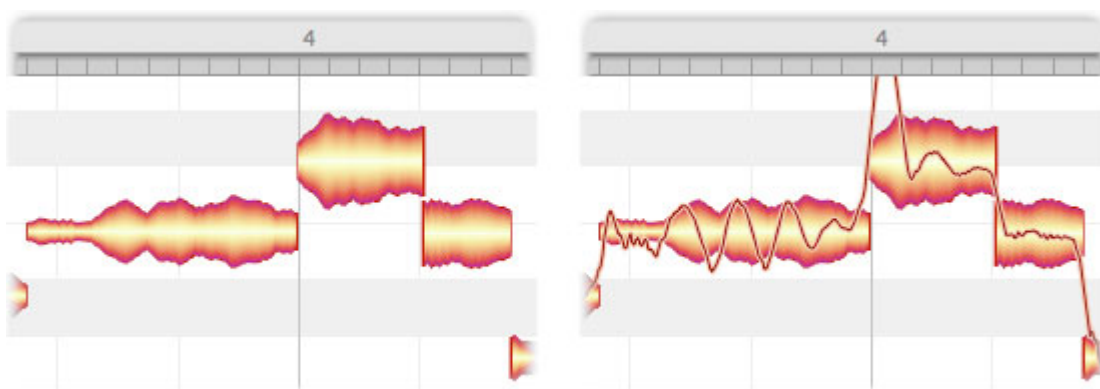


Si has seleccionado una o varias notas, Melodyne asume que deseas ver la selección y editarla. Por esa razón, en tales situaciones, la función auto desplazamiento se desactivará de manera temporal. Inmediatamente que se anula la selección, por ejemplo, al hacer clic en el fondo del área de edición, la pantalla volverá a acompañar al cursor de reproducción.

### Mostrar curva de afinación

Si activas la opción ‘Mostrar curva de afinación’, una delgada línea que traza la afinación exacta de cada nota en cada instante aparecerá encima de la nota correspondiente.

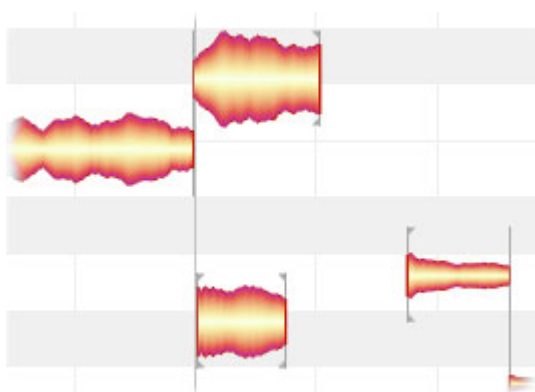
A la izquierda puedes ver notas “desnudas” (sin las opciones Ver seleccionadas); a la derecha, las mismas notas con la curva de afinación.



Sin importar si esta entrada se encuentra activa o no, la curva de afinación se presentará cada vez que selecciones la herramienta de afinación.

### Mostrar separaciones de notas

Si activas la opción 'Mostrar separaciones de notas', se presentarán líneas verticales de color gris sobre el inicio y final de cada nota, mostrando sus límites.

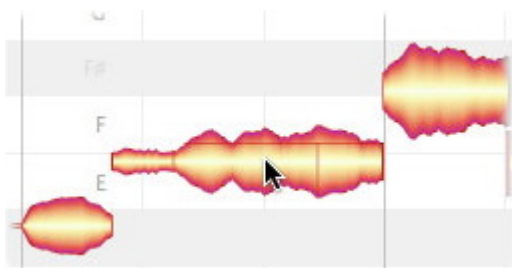


En notas totalmente o semi-separadas, las líneas de separaciones de notas son reemplazadas por corchetes remarcados.

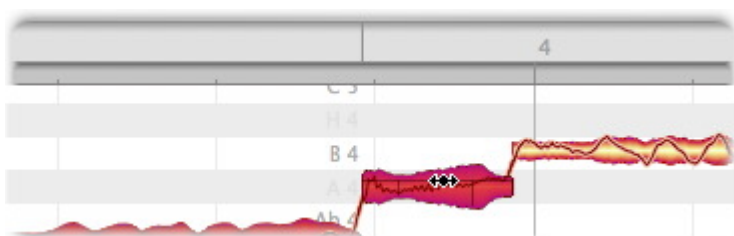
### Mostrar información de notas

Con la opción 'Mostrar información de notas' puedes elegir mostrar u ocultar una variedad de elementos de visualización diseñados para facilitar el trabajo con notas individuales.

El elemento más distintivo es una regla de afinación adicional que aparece directamente en frente de cualquier nota sobre la que desplazas el puntero del mouse. Dentro de la misma nota, líneas delgadas de color rojo marcan las zonas de arrastre de las herramientas sensibles al contexto.

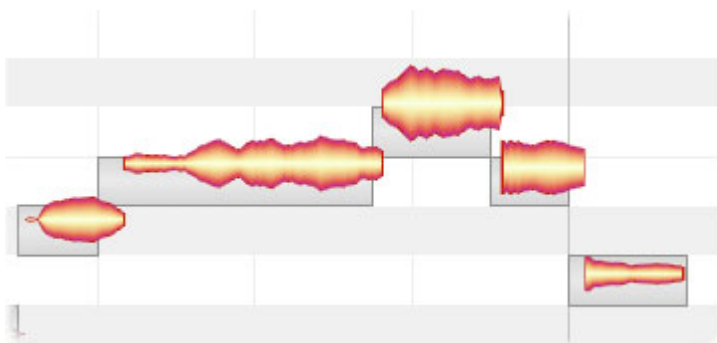


Si arrastras una nota cuando se encuentra activa la opción **Mostrar información de notas**, también aparece una línea vertical en la regla de compases alineada con la posición exacta del inicio de la nota. Esto hace que el posicionamiento resulte lo más preciso posible.



### Mostrar notas de destino

Si activas la opción **‘Mostrar notas de destino’**, aparecerán marcos de color gris alrededor de cada nota.



Éstos, invariablemente, se ubican directamente en los semitonos y coinciden exactamente con una línea de la cuadrícula. Éstos representan, en otras palabras, las suposiciones de Melodyne (basado en su propio análisis del audio) de la afinación pretendida de la nota y su supuesta posición dentro del compás. Generalmente, estas suposiciones son correctas, pero no inevitables; deben tomarse como sugerencias.

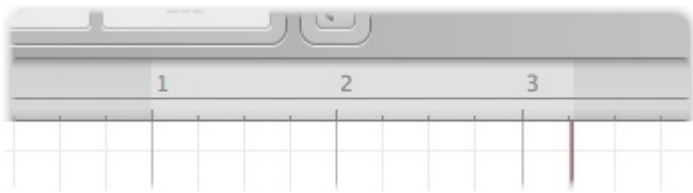
Los marcos también muestran las posiciones en afinación y tiempo, hacia las que las notas en cuestión se dirigirán si se les aplica una cuantización parcial utilizando las funciones macro. Además, representan las posiciones hacia las que se ajustarán si haces doble clic en ellas con las

herramientas tiempo o afinación.

### **Mostrar rango de reproducción (sólo Plugin)**

Si activas esta opción, se indicarán los pasajes que fueron transferidos a Melodyne Plugin desde la aplicación Host, de los cuales el plug-in es responsable de la reproducción.

Esta información se comunica mostrando la regla con un color más pálido de acuerdo a la duración de todos estos pasajes.



### **Temas relacionados**

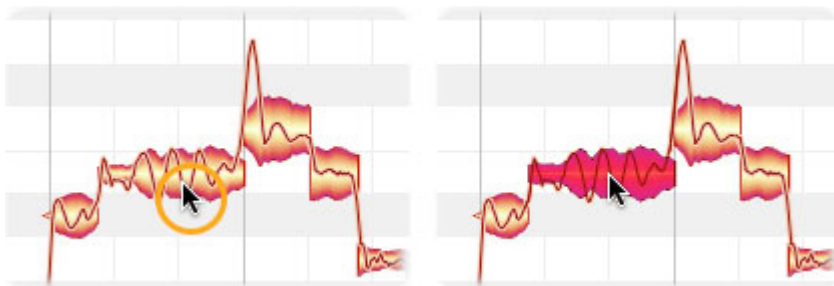
- [Eligiendo el algoritmo](#)
- [Selección de la cuadrícula de tiempo](#)

## Seleccionando notas

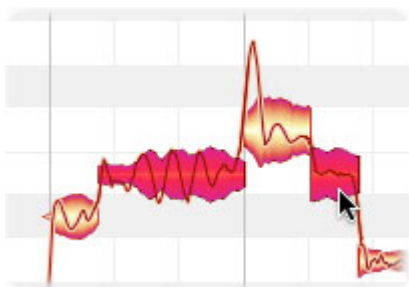
En esta sección aprenderás qué técnicas puedes utilizar para seleccionar notas en Melodyne antes de comenzar a editarlas.

### Técnicas de selección tradicionales

Haz clic en una nota en el área de edición para seleccionarla. Las notas seleccionadas se pintan con un color más intenso.

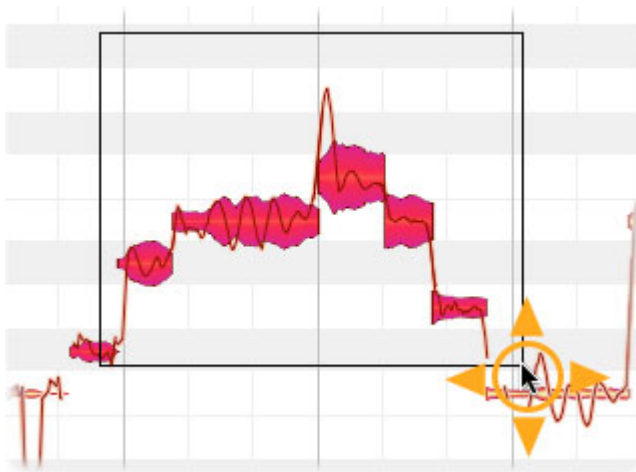


Presiona [Shift]+clic para agregar notas adicionales a una selección.



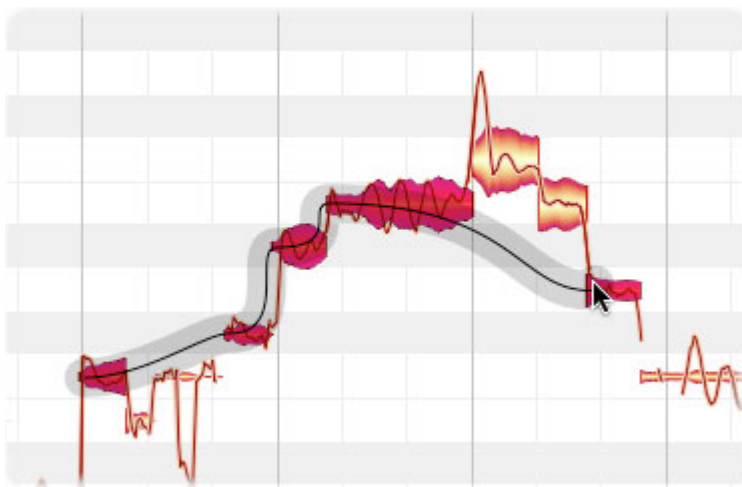
Presiona [Shift]+clic en una nota seleccionada para eliminarla de la selección.

Otra manera de seleccionar varias notas consiste en “encerrarlas” haciendo clic en el fondo de edición en una esquina de la selección deseada para luego arrastrar el puntero del mouse a la esquina diagonalmente opuesta.

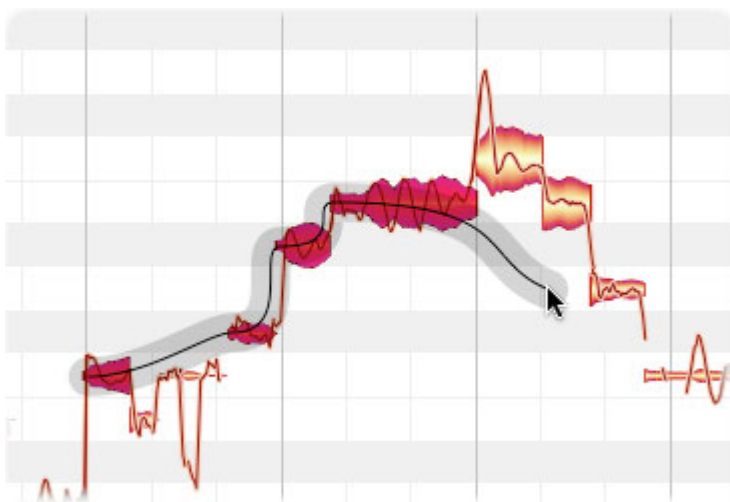


### Selección libre

Si presionas la tecla [Shift] cuando haces clic en una nota, y luego arrastras el puntero del mouse, Melodyne activa el modo de selección libre. En ese modo puedes agregar notas a la selección “pintándolas” con la línea que se crea a medida que mueves el puntero.

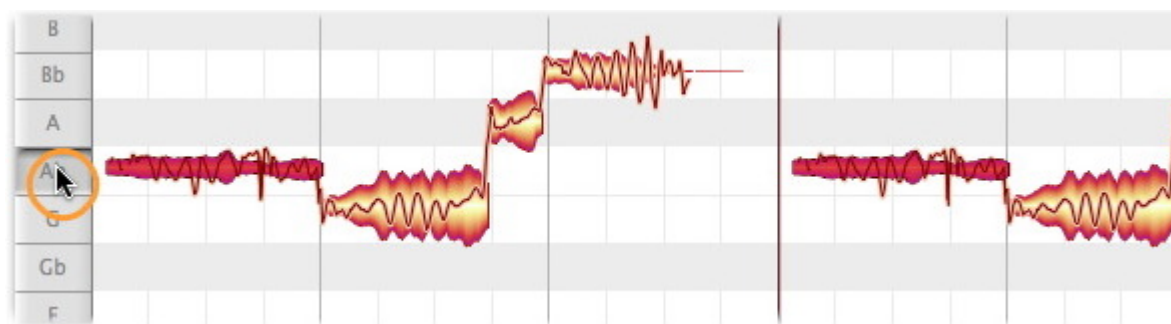


Si desplazas el mouse (y por lo tanto, la línea) hacia atrás, nuevamente, puedes eliminar de la selección a aquellas notas previamente pintadas.



### Seleccionando con la regla de afinación

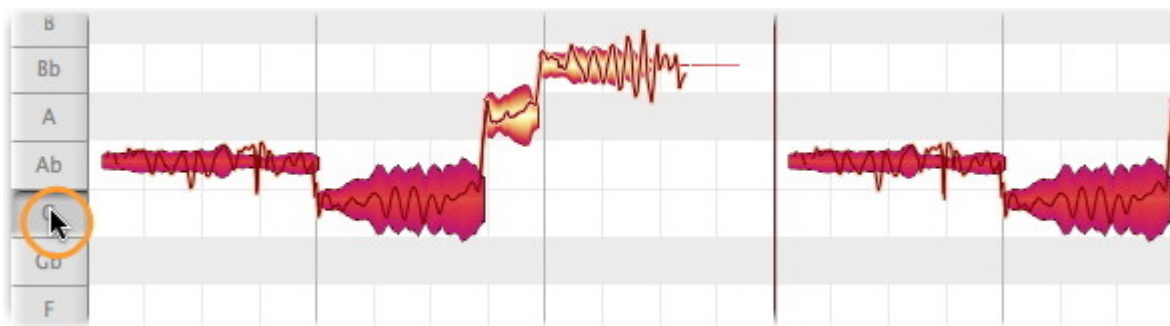
Haz clic en una nota de la regla de afinación para seleccionar las notas que corresponden con esa altura tonal.



Si el modo ciclo se encuentra activo, la selección sólo afecta a esas notas si se encuentran dentro del ciclo.

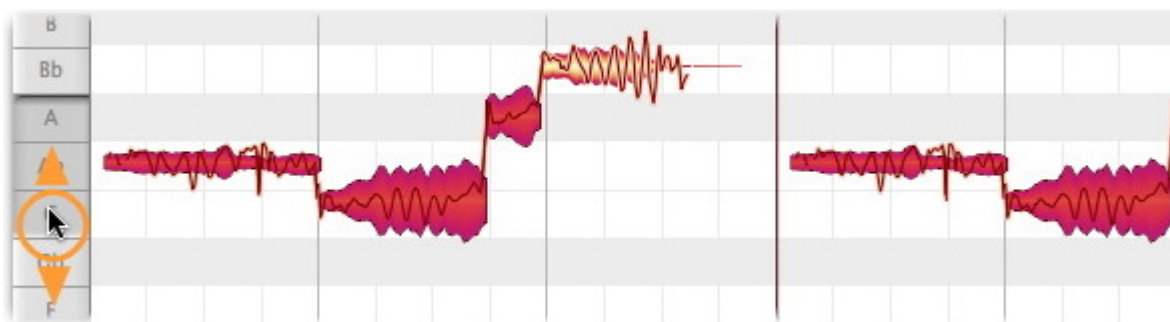
Presionando [Shift]+clic en otras notas en la regla de afinación, puedes agregarlas a la selección. Posteriormente, puedes eliminarlas, utilizando el mismo método.





Si en cambio, haces doble clic en una nota en la regla de afinación, seleccionarás la misma nota en todas las octavas en lugar de seleccionar esa única instancia de la nota.

Haz clic y arrastra en la regla de afinación para seleccionar un rango de notas.



Presionando la tecla [Shift] en la regla de afinación, puedes eliminar un rango de notas o notas individuales, de una selección. También aquí, si el modo Ciclo se encuentra activo, sólo las notas que se encuentran dentro del ciclo serán seleccionadas.

### Temas relacionados

- [Alineando la cuadrícula de tiempo de Melodyne Stand-Alone al audio](#)
- [Selección de la cuadrícula de tiempo](#)
- [Copiando notas](#)

## Copiando notas

En esa sección aprenderás cómo utilizar los comandos de Melodyne para copiar y pegar notas.

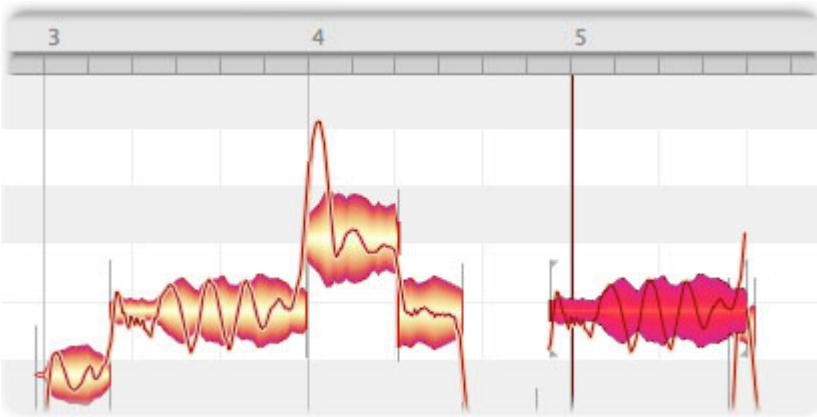
### Insertando una nota

Comienza copiando una única nota: selecciona una nota y luego elige el comando 'Copiar' del menú Edición o del menú contextual.

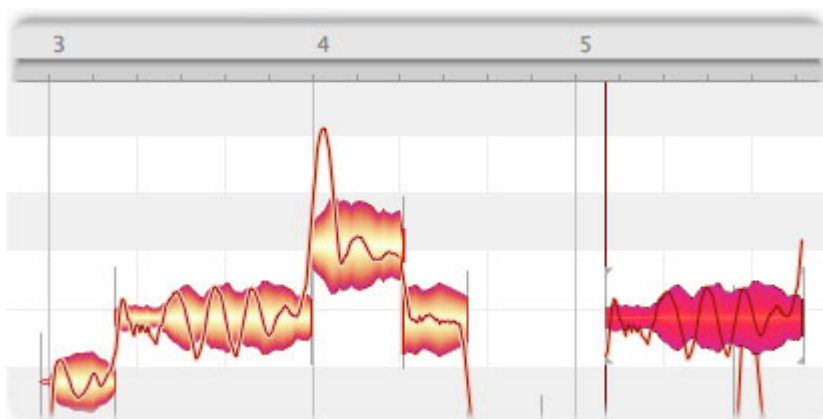
Desplaza el cursor de reproducción hasta la posición de destino haciendo clic o arrastrando el puntero del mouse, en la regla de compases.



Selecciona 'Pegar' en el menú Edición o en el menú contextual. Si la cuadrícula de tiempo está activa, la nota se inserta dentro del sector de la regla en donde se encuentra el cursor de reproducción. Si la nota original estaba levemente desplazada de la línea anterior en la cuadrícula, se conservará el mismo desplazamiento. La duración de la nota permanecerá sin cambios.



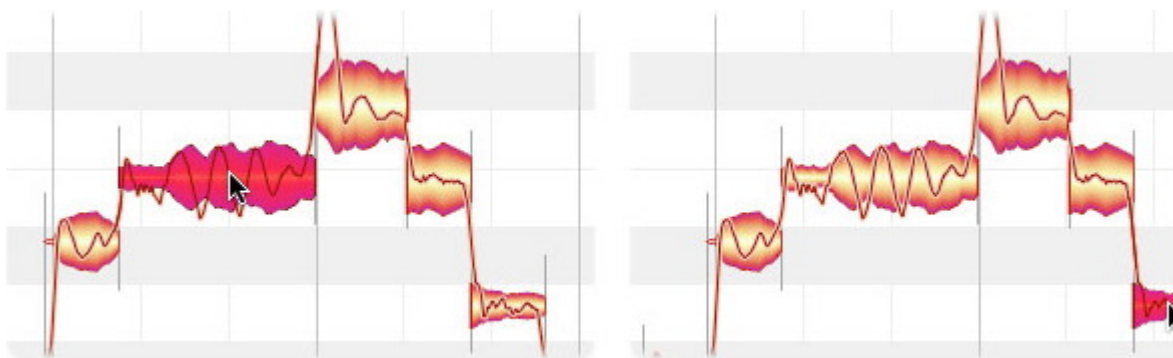
Sin embargo, si la cuadrícula de tiempo ha sido desactivada o asignada en Segundos, el inicio de la nota quedará perfectamente alineado con la posición del cursor de reproducción. Nuevamente, la duración de la nota se mantiene sin cambios.



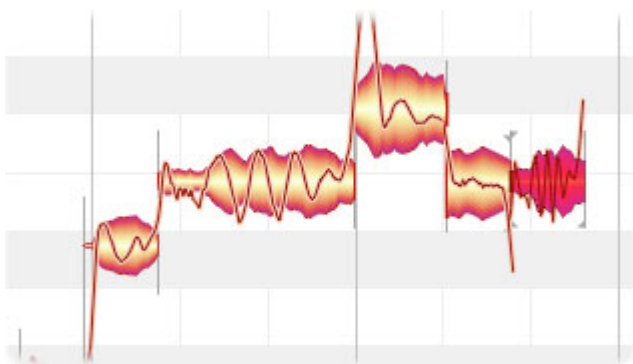
### Reemplazando una nota

Si después de copiar una nota seleccionas otra nota antes de proceder a pegar, la nota seleccionada será reemplazada. En el contexto de notas adyacentes las notas pegadas serán estiradas o comprimidas hasta que su duración resulte la misma que la nota que está reemplazando. Sin embargo, la nota pegada conservará su afinación original.

Aquí, por ejemplo, si copias la nota seleccionada, y luego seleccionas una segunda nota...

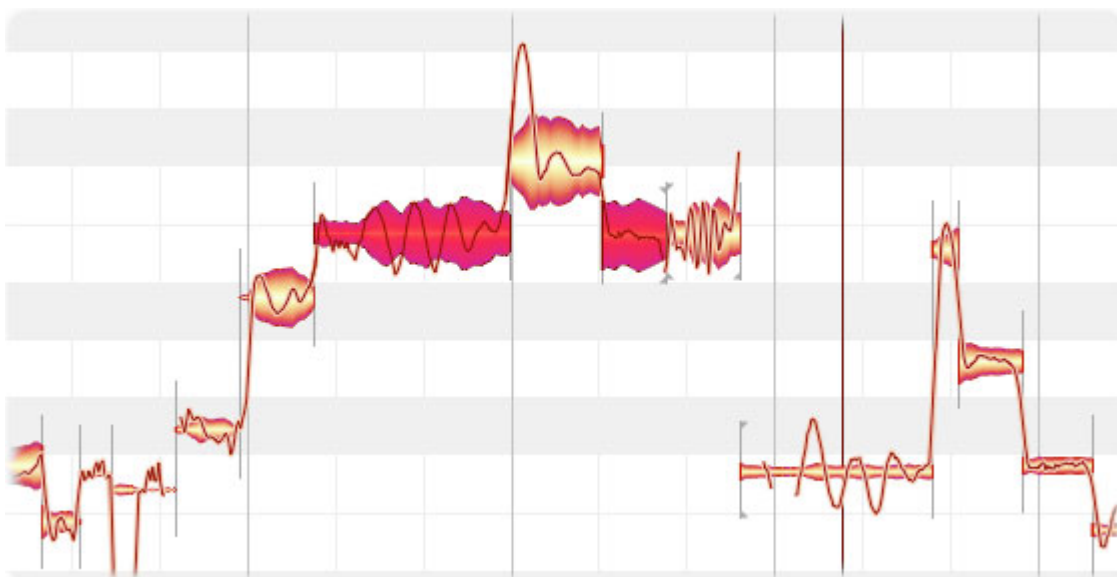


... y entonces procedes a pegar, la segunda nota desaparecerá. La nota copiada ocupa el mismo espacio en tiempo, comenzando en el mismo instante, extendiéndose por la misma cantidad de tiempo que la nota desaparecida, no obstante, se escuchará con la afinación que tenía antes. Por supuesto, luego puedes arrastrar la nueva nota a cualquier posición que desees, incluyendo la posición de la nota reemplazada. Cuando reemplaces notas de esta manera, la cuadrícula de tiempo no tiene relevancia.

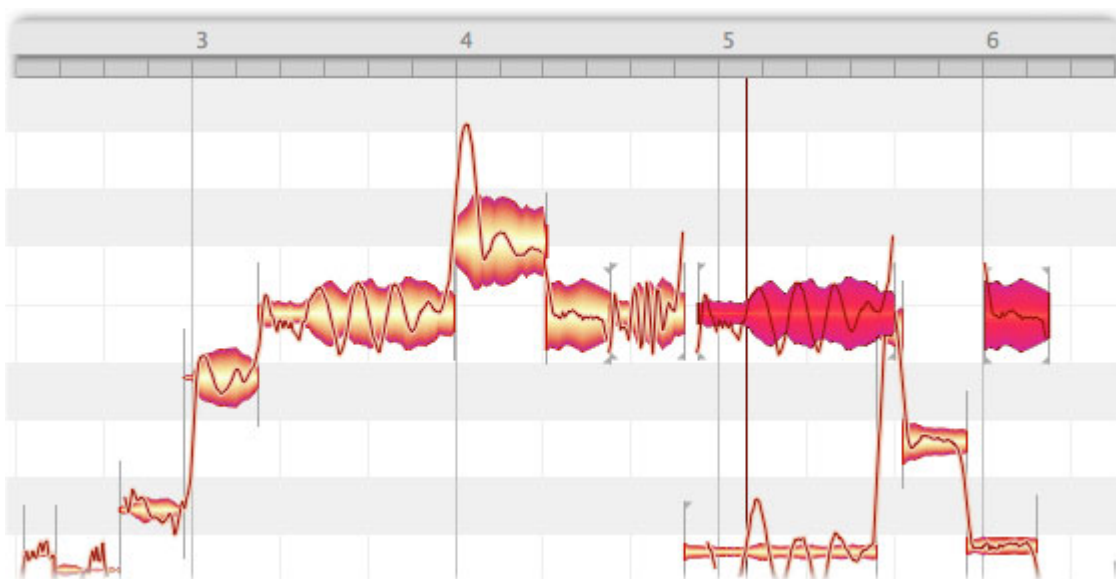


### **Copiando y pegando múltiples notas**

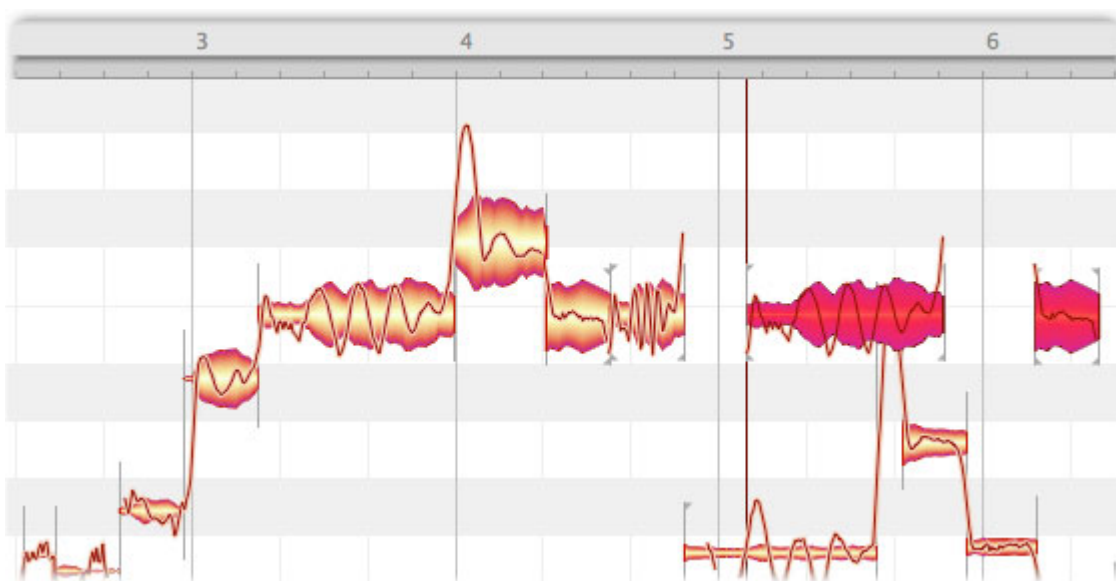
Si copias varias notas y las pegas en forma simultánea, se aplican las siguientes reglas: si comenzamos con estas notas y las copiamos...



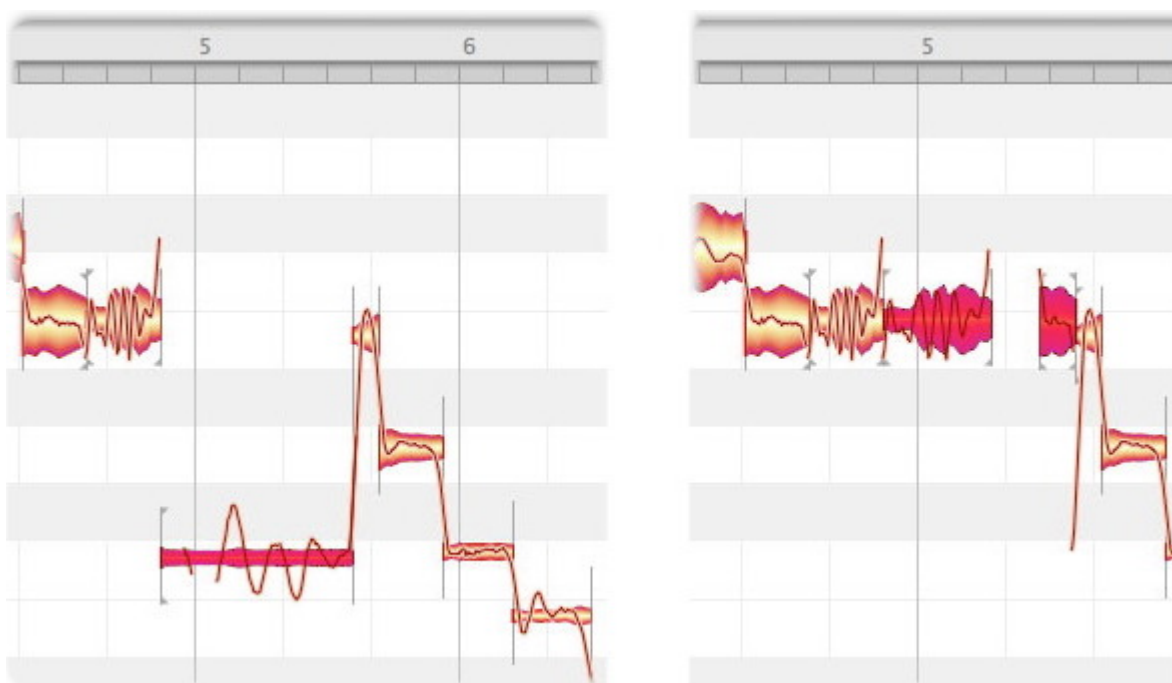
...si no existen otras notas seleccionadas y la cuadrícula de tiempo se encuentra activa, cuando pegues ambas notas (como vimos antes con una nota individual) se insertarán en el sector de la regla en donde se encuentra el cursor de reproducción. La duración de las notas permanecerá sin cambios. El desplazamiento existente entre el inicio de la nota y la línea de la cuadrícula anterior se conservará y el resultado se verá así:



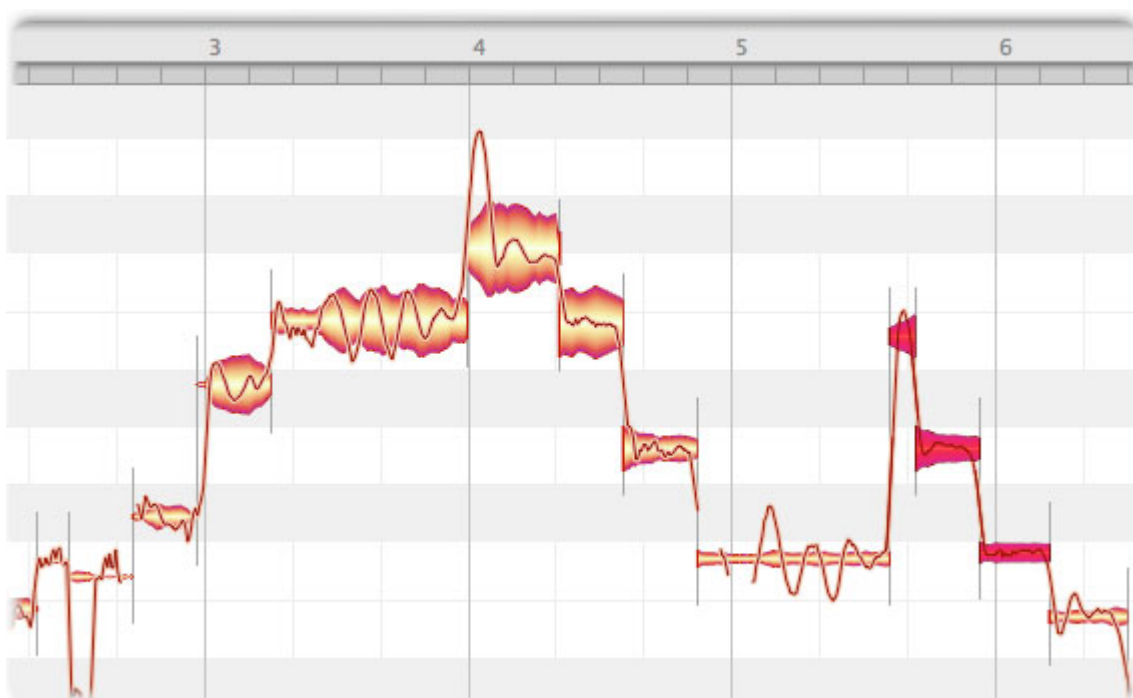
Si la cuadrícula de tiempo no se encuentra activa, o está asignada en Segundos, el inicio de la primera nota pegada coincidirá exactamente con la posición del cursor de reproducción. Nuevamente, la duración original de las notas se mantiene sin cambios.



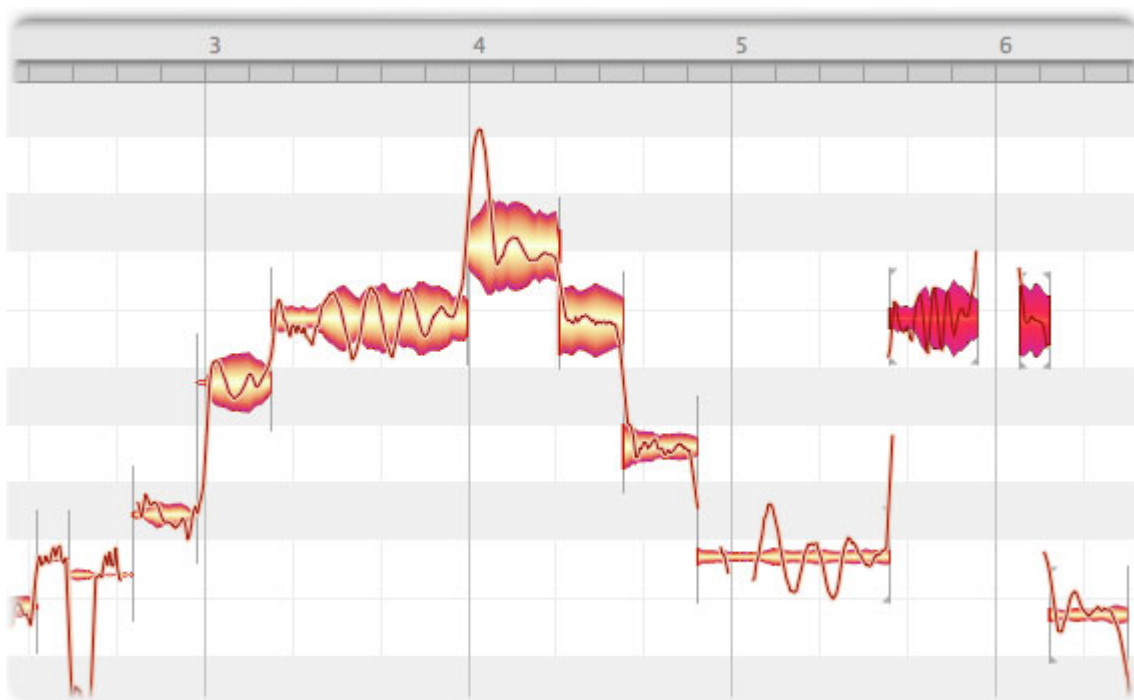
Si antes de pegar, se encuentra seleccionada otra nota, ésta será eliminada cuando se produce el proceso de pegado. Las notas pegadas se estiran o comprimen para llenar el espacio dejado. Nuevamente, las notas copiadas conservarán su afinación original.



Si antes de pegar se encuentran seleccionadas varias notas adyacentes, éstas serán eliminadas de la misma manera, y las notas pegadas se estirarán o comprimirán para ocupar el mismo intervalo de tiempo que la selección eliminada. Si por ejemplo, éstas son las notas seleccionadas:



... el resultado, después de pegar, será veré de esta manera:



### Temas relacionados

- [Alineando la cuadrícula de tiempo de Melodyne Stand-Alone al audio](#)
- [Selección de la cuadrícula de tiempo](#)

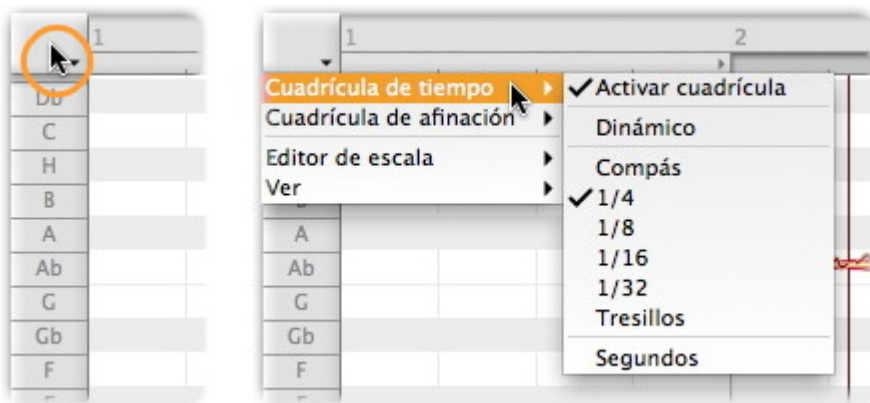
## Selección de la cuadrícula de tiempo

En este capítulo aprenderás cómo ajustar y utilizar la cuadrícula de tiempo en el área de edición.

El propósito de la cuadrícula es brindar una visión más clara de la información de audio, mostrando en el área de edición líneas verticales que representan segundos o valores rítmicos. Si es necesario, las notas se pueden ajustar a la línea más cercana de cuadrícula mientras las desplazas, en donde se escucharán, precisamente, en tiempo.

### El procedimiento

Haz clic en la intersección de las reglas de tiempo y de afinación para abrir el menú contextual que contiene las opciones de la cuadrícula. De manera alternativa, puedes abrir el menú haciendo clic derecho en la regla de tiempo.



A medida que desplazas el puntero del mouse sobre la primera opción de la lista, Cuadrícula de tiempo, un menú desplegable te mostrará las opciones para activarla o desactivarla.

Con Melodyne Stand-Alone puedes activar y desactivar la cuadrícula utilizando el atajo de teclado **[Alt][Command][T]**.

Cuando la cuadrícula se encuentra activa, los marcadores de calibración se extienden desde la parte superior hasta la inferior de la regla de compases. Cuando la cuadrícula no se encuentra activa, éstos poseen una altura que representa, aproximadamente, un cuarto de la altura de la regla.





Si seleccionas la opción 'Dinámico' en el menú desplegable Cuadrícula de tiempo, la malla se ajustará automáticamente al nivel de acercamiento horizontal actual; en otras palabras: a medida que te acercas más, más fina se vuelve la división de la cuadrícula.

Las entradas que se ven debajo de la opción 'Dinámico' te permiten ajustar las divisiones de la malla en valores rítmicos. La asignación actual, en cualquier momento, se refleja en el espacio de las líneas verticales en el fondo del panel de edición. Selecciona Tresillos si tu material se encuentra en tiempo triple.

Si seleccionas Segundos, la regla mostrará el tiempo transcurrido desde el punto de inicio efectivo. En este caso, aún si se encuentra activa la cuadrícula, la regla no tendrá influencia en la posición de cualquier nota que desplaces.

Notarás que los valores de las notas también pueden elegirse si has asignado la cuadrícula a 'Dynamic'. Esto haría posible el trabajo con tresillos aún utilizando la cuadrícula dinámica: debido a que no existe "tresillos propiamente dichos" sino tresillos de corcheas (1/8), tresillos de negra (1/4), etc., puedes seleccionar el valor de nota deseado para que la cuadrícula dinámica se dibuje y comporte de manera correcta.

Cuando la cuadrícula de tiempo se encuentra activa y la opción Segundos no está marcada, las notas se desplazarán de una división rítmica a la otra, utilizando la misma separación hacia la nueva posición, que tenía antes con la división rítmica anterior. En otras palabras, aunque la cuadrícula tiene influencia en su posición, las notas no se ajustan exactamente a la división rítmica más cercana, a menos que las mismas hubiesen estado, anteriormente, posicionadas con exactitud sobre una línea de la cuadrícula. La nota mostrada abajo, por ejemplo, se escucha un poco después del primer pulso del compás.



Si, mientras la cuadrícula se encuentra activa, la nota se desplaza al segundo pulso, allí también se escuchará un poco después del pulso – la diferencia en ambos casos es idéntica.

Aún, si la cuadrícula se encuentra activa, puedes ajustar la posición de una nota (o de las notas seleccionadas) de manera independiente de la cuadrícula, manteniendo presionada la tecla [Alt] a

medida que desplaza la nota.

### Temas relacionados

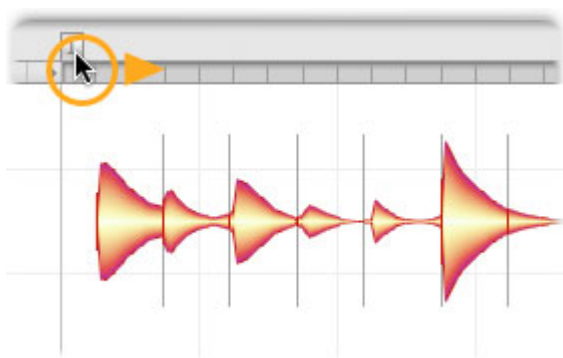
- [Ajustando a las variaciones de tempo en la aplicación DAW](#)
- [Alineando la cuadrícula de tiempo de Melodyne Stand-Alone al audio](#)

## Alineando la cuadrícula de tiempo de Melodyne Stand-Alone al audio

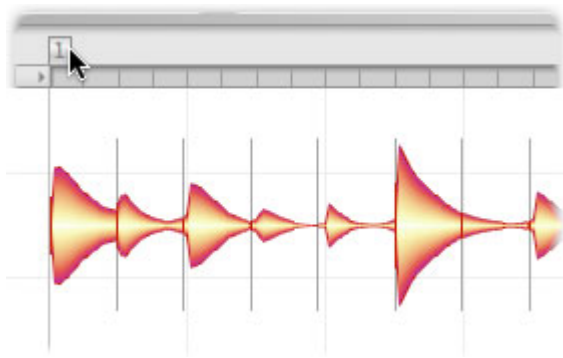
La cuadrícula debe corresponder con el contenido musical antes de que cualquier tarea seria de edición del material de audio resulte posible. Mientras que Melodyne Plugin asume que una transferencia coincide con el tempo de la aplicación DAW como indica con su clic del metrónomo, Melodyne Stand-Alone analiza el archivo de audio cargado y deduce el tempo previsto y la métrica del propio material de audio. Sin embargo, debido a que eso se trata, a fin de cuentas, de una cuestión de interpretación, necesitas alguna ocasión, después de la detección, para ajustar la cuadrícula en forma manual. En este capítulo aprenderás cómo hacerlo.

### Desplazando el marcador '1'

Cuando la carga y el análisis de un archivo de audio, por ejemplo, un bucle de batería, se han completado, deberías comprobar, en primer lugar, si el número '1' de la regla de tiempo se encuentra correctamente alineado con la primera nota, o en este caso, con el primer golpe de batería. Generalmente, los archivos de audio tienen un poco de 'aire' antes del sonido de la primera nota. Esta calma, antes de iniciar la acción puede ser interpretada por Melodyne como un silencio. El resultado, en consecuencia, es que todas las notas se encuentran desplazadas hacia la derecha en la cuadrícula de tiempo, y el primer pulso del primer compás de la música no coincide con el indicador '1' de la regla de tiempo. Para corregir esto, simplemente arrastra el marcador '1' en la regla de tiempo hasta que coincida con el inicio del primer golpe de batería. El movimiento se encuentra controlado por la cuadrícula de tiempo asignada, la que, generalmente, ayuda con el posicionamiento. No obstante, puedes presionar la tecla [Alt] mientras arrastras el ícono, para lograr un posicionamiento con mayor precisión.

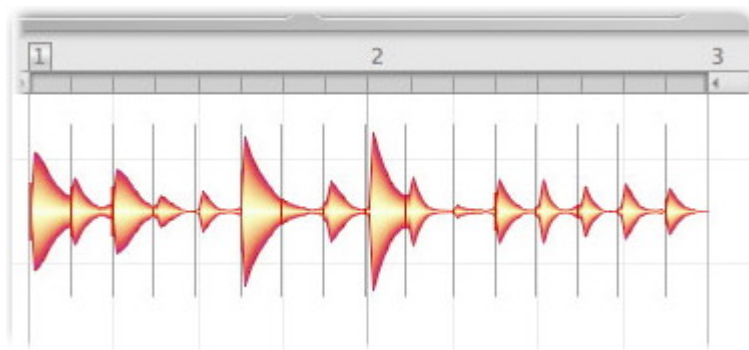


Cuando hayas finalizado, el número '1' debería estar perfectamente alineado con el inicio del primer golpe de batería.



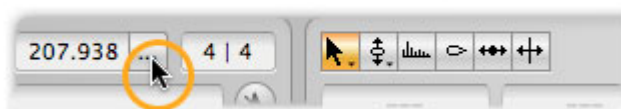
### Corrigiendo la interpretación de tiempo

Luego de que el indicador '1' se encuentre correctamente posicionado, se debería comprobar el tiempo detectado. Generalmente, los algoritmos de Melodyne determinan el tiempo junto con la presencia y naturaleza de cualquier fluctuación de tiempo con un alto grado de precisión. Sin embargo, debido a que el tiempo es siempre una cuestión de interpretación puede suceder que el tiempo visualizado corresponde al doble del tiempo previsto o cifrado. Por supuesto, esto no provocará efectos adversos en el sonido, pero podría hacer confusa la edición del material. Aún con nuestro bucle de un compás, el tiempo detectado es el doble del cifrado o anotado, lo que representa en los hechos, que una frase de un compás de duración se extienda en dos compases de la cuadrícula.

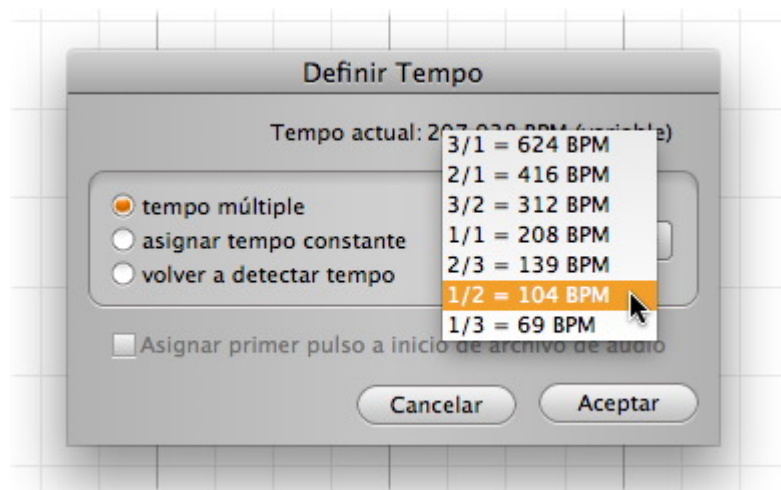


Ingresa un nuevo valor en la caja tiempo no sería de ayuda en esta situación, porque provocaría que el material de audio se estire o comprima; el bucle podría reproducirse más rápida o más lentamente que antes, pero aún se extendería en dos compases de la cuadrícula.

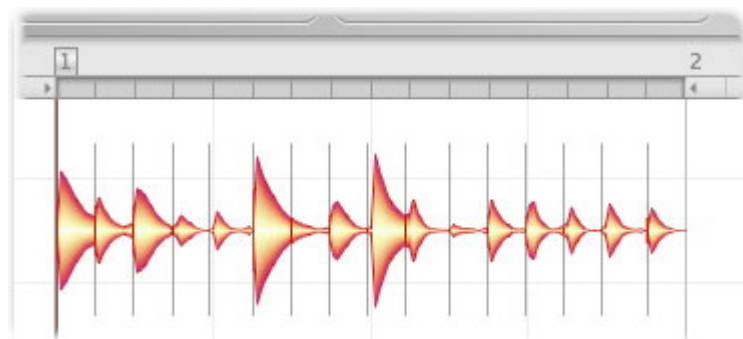
Afortunadamente, corregir el tiempo visualizado es muy simple: sólo tienes que hacer clic en el botón '...' ubicado al lado de la caja de tiempo para abrir el cuadro de diálogo definir tiempo.



Con ese cuadro, puedes elegir entre dos maneras de definir el tempo. Ya que en este caso queremos dividir el tempo actual a la mitad, activamos la opción 'Multiplicar tempo por:' y seleccionamos la entrada que comienza con '1/2 =' en la lista desplegable de la derecha.

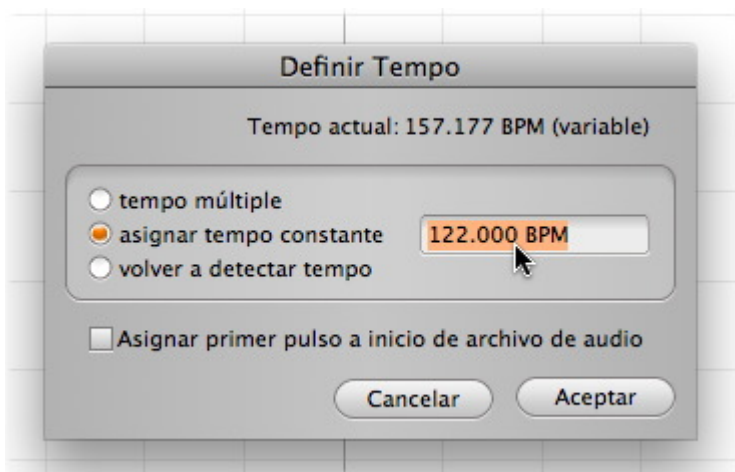


Al salir, presionando 'Aceptar', encontraremos que el bucle de un compás de duración, ocupa ahora un único compás de la cuadrícula, y que el valor del tempo mostrado en la caja es la mitad del anterior. Problema solucionado.



### Asignando un tempo fijo

Si eliges la opción 'Asignar tempo fijo', puedes ingresar un nuevo valor en la caja suministrada a tal fin.

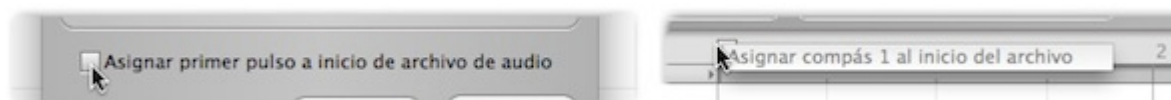


¿Cuándo podrías querer hacer esto? Existe un caso en particular donde podría ser conveniente asignar un tempo fijo: digamos que estás editando una pista de guitarra grabada en tiempo, con una reproducción corriendo a 120 BPM y que el/la guitarrista ha introducido sutiles variaciones de tempo en su interpretación. Cuando abras la grabación en Melodyne Stand-Alone, verás que esas variaciones de tempo han sido detectadas y preservadas en la reproducción. Si miras el visor de tempo durante la reproducción, notarás que cambia constantemente, mostrando valores que giran en torno a 120.

El tempo básico del proyecto se supone en un valor fijo establecido en 120 BPM que no debería fluctuar cada vez que el/la guitarrista agrega un poco de expresión. La solución consiste en seleccionar 'Asignar tempo fijo', ingresar el valor '120' en la caja suministrada y salir presionando 'Aceptar'. Ahora la cuadrícula reflejará la realidad y el tempo mostrado se mantendrá en 120. La interpretación del músico, por supuesto, se mantiene sin cambios, conservando las variaciones de tempo. Verás esto reflejado en que algunas notas se encontrarán levemente desplazadas de las líneas de la cuadrícula más cercana a ellas. Por supuesto, si lo deseas, puedes eliminar todas esas irregularidades aplicando cuantización, para que la parte de la guitarra se adhiera de manera estricta a los 120 BPM durante toda la pista.

### Asignar el compás 1 al inicio del archivo

Esta opción aparece en el cuadro de diálogo 'definir tempo', y en el menú contextual del ícono '1' en la regla de tiempo.



Normalmente, Melodyne Stand-Alone alinea el ícono '1' con el principio de la primera nota detectada en el archivo de audio. En la mayoría de los casos esto tiene sentido musical, pero no siempre. Analiza el siguiente caso: estás editando una pista de una aplicación DAW que luego intentarás

reintegrar al proyecto de esa aplicación. Aunque la pista fue grabada desde el principio de la canción, ninguna nota se escucha sino hasta después. Aquí, si Melodyne editor hace coincidir el marcador '1' con la primera nota detectada en lugar de hacerlo con el inicio del archivo, cuando posteriormente, reintegres la pista al proyecto original, descubrirás que se ha perdido la sincronización. Para evitar esto, activa 'Asignar compás 1 al inicio del archivo'. Melodyne hará coincidir el marcador '1' de la regla con la primera muestra del archivo de audio. De esta manera, al regresar la pista al proyecto original quedará en perfecta sincronización.

### **Volver a detectar tempo**

Con la opción Volver a detectar tempo del cuadro de diálogo definir tempo, puedes forzar a Melodyne a realizar un nuevo análisis del tempo del documento que estás editando. Esto puede ser útil, por ejemplo, cuando has ingresado un valor de tempo en forma manual, arruinando las cosas, y deseas volver al punto inmediato posterior a la detección inicial. Selecciona la opción y cierra la ventana definir tempo presionando Aceptar para iniciar un nuevo análisis.

### **Temas relacionados**

- [Selección de la cuadrícula de tiempo](#)
- [Ajustando a las variaciones de tempo en la aplicación DAW](#)

## Ajustando a las variaciones de tempo en la aplicación DAW

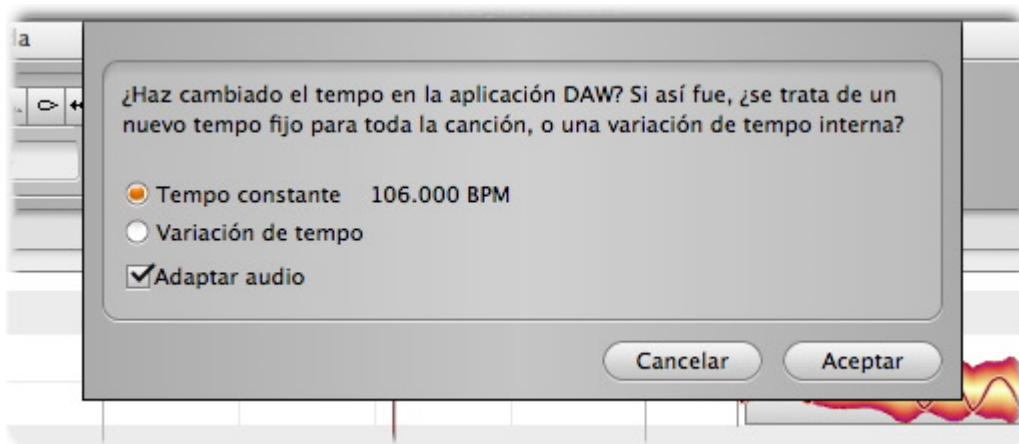
Normalmente, Melodyne Plugin corre en sincronización con tu aplicación DAW; las reglas de compases y tempo de ambos programas muestran las mismas cosas. Sin embargo, si tienes un cambio de tempo en tu aplicación DAW entre dos secciones que has transferido a Melodyne, o has alterado, posteriormente, el tempo general en tu DAW, debes informar a Melodyne de esos cambios para que la sincronización entre ambas reglas de compases pueda ser restaurada. En esta sección aprenderás cómo hacerlo.

### Un nuevo tempo constante

Cada vez que Melodyne registra un cambio de tempo en la aplicación DAW, el ícono cadena ubicado cerca del visor de tempo, comenzará a titilar indicando que un asunto requiere tu atención. Si no haces nada, debes resignarte a una discrepancia entre la regla de compases de la aplicación DAW y la regla de Melodyne Plugin.



Haz clic en el ícono cadena para abrir la ventana tempo. Aquí puedes informar a Melodyne la naturaleza del cambio de tempo que ha sido detectado, asegurando así, que las dos reglas de compases se encuentren de acuerdo.



Si, simplemente, se trata de un cambio general y no existen cambios de tempo dentro de la canción, selecciona la opción 'Tempo constante'. Esto le indica a Melodyne que el nuevo tempo registrado se aplica a toda la canción y que debería ajustar su regla de compases en consecuencia.



Si deseas que Melodyne estire o comprima el material de audio para reflejar el nuevo tempo, activa la casilla que se encuentra debajo.

Si seleccionas esta opción Melodyne aplicará estiramiento o compresión de tiempo para ajustar el material ya transferido al nuevo tempo.

Si tu aplicación DAW emplea funciones de tipo Elastic Audio y realiza tareas de estiramiento/compresión de tiempo en su propio material de audio, Melodyne se comportará de la misma manera cada vez que esta casilla se encuentre activa, por lo tanto el material de audio, tanto de la aplicación DAW como el del plug-in, permanecerán en sincronización.

Si tu aplicación DAW no utiliza estiramiento/compresión de tiempo y sólo realiza cambios en la malla debajo del material de audio cuando ocurre un cambio de tempo, para asegurar un comportamiento idéntico en Melodyne, no actives la casilla en cuestión.

Por supuesto, aún en ese caso, puedes preferir activar la casilla para conseguir a través de Melodyne aquello que no puedes lograr con la aplicación DAW, es decir, ajustar el material de audio al nuevo tempo por medio de la aplicación de estiramiento/compresión de tiempo.

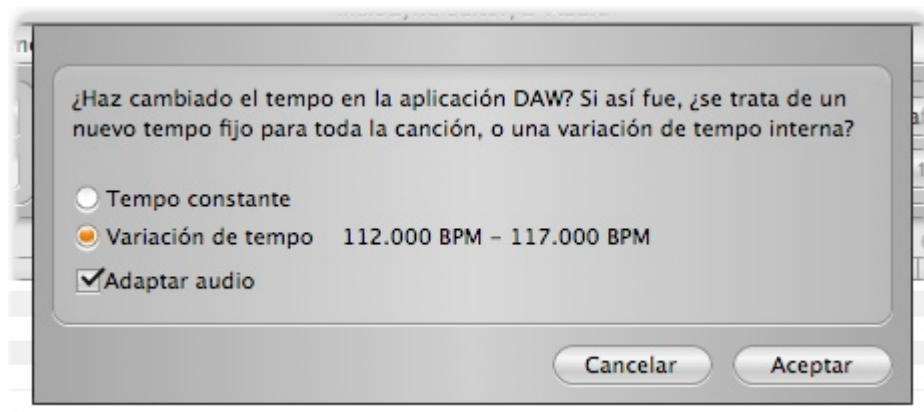
### **Un cambio progresivo de tempo**

Si no has seleccionado un nuevo tempo constante en tu aplicación DAW sino introducido un cambio progresivo de tempo, selecciona la opción Variación de tempo en la ventana Tempo.

Melodyne es perfectamente capaz de registrar cambios de tempo e implementarlos correctamente sin necesitar asistencia, pero sólo puede hacerlo si los cambios ocurren dentro de un pasaje que ha sido transferido.

Si ocurre una variación de tempo entre dos pasajes transferidos, Melodyne, obviamente, permanecerá a oscuras. Por esta razón, antes de la transferencia, deberías reproducir completamente todos los pasajes que contienen cambios progresivos o repentinos de tempo para que Melodyne pueda “aprenderlos”, a fin de asegurar la concordancia entre las dos reglas. Para hacerlo procede como se indica, y por favor, considera las reglas establecidas en la sección siguiente.

Mientras el cuadro de diálogo tempo se encuentra abierto, interrumpe la reproducción en la aplicación DAW y desplaza el cursor de reproducción a una posición anterior a la variación de tempo. Ahora, para beneficio de Melodyne, reproduce el pasaje completo que contiene el cambio (o cambios) de tempo hasta alcanzar el punto en donde, más allá del cual, no ocurren otras variaciones. Interrumpe la reproducción. En la ventana de tempo verás la indicación del rango de variación de tempo dentro del pasaje analizado.



Especifica, una vez más, si deseas que el material de audio o solamente la cuadrícula, se estire/comprima para reflejar la variación de tempo.

Presiona 'Aceptar' para aplicar las asignaciones y salir, o 'Cancelar' para ignorarlas. El botón Aceptar permanecerá en color gris hasta que hayas iniciado la aplicación DAW para reproducir el cambio de tempo a través de Melodyne, y la hayas detenido, luego, nuevamente.

### Importante cuando trabajas con tempo variable

Si Melodyne no ha sido informado completamente de los cambios de tempo o de métrica, las reglas de tiempo de la aplicación DAW y de Melodyne no guardarán sincronización y las transferencias se escucharán en el tiempo equivocado o se grabarán en lugares incorrectos.

Desafortunadamente, el manejo de tempo variable no es una operación que se explique sola. Sería mucho más simple si las aplicaciones DAW transmitieran toda la información sobre cambios de tempo o tipos de compases a los plug-ins, pero, lamentablemente, hasta este momento, las interfaces de los plug-ins no brindan esa información. Por lo tanto, Melodyne está obligado a aprender toda la información relevante durante la transferencia. Sin embargo, debido a que, como regla general, las transferencias no se extienden a toda la duración de la canción, la ventana de tempo brinda la posibilidad a Melodyne de aprender cambios de tempo o de métrica durante la reproducción pura – en otras palabras, sin necesitar transferencia alguna. Con respecto al concepto de 'aprender el tempo', si se siguen las siguientes reglas todo debería marchar como se espera y no existe razón por la cual podrías tener dificultades al trabajar con tempo variable.

- Antes de la primera transferencia, con la ventana de tempo abierta, reproduce para **todas** las instancias de Melodyne la canción **completa** incluyendo **todos** los pasajes en donde el tempo se acelera, se hace más lento, cambia de manera repentina, o donde exista un cambio de métrica.

Sugerencia: si deseas trabajar con múltiples instancias de Melodyne, este truco debería permitirte ahorrar tiempo: luego que la primera instancia aprendió el tempo, guarda en esa instancia del plug-in, un preset, llamado, por ejemplo, "tempo para canción X". Luego, abre las otras instancias que

planeas utilizar y carga ese preset en cada una. De esa manera, todas las instancias adquirirán la información de tempo requerida, sin necesidad de repetir el proceso de aprendizaje.

- Si has cambiado alguna progresión de tempo en la aplicación DAW, reproduce **toda** la canción nuevamente a **todas** las instancias de Melodyne en la ventana de tempo. Esto permitirá a Melodyne registrar todos los cambios de tempo y conservar la sincronización de la regla de compás.
- Si **antes** de cambiar progresiones de tempo en tu aplicación DAW ya has transferido material a Melodyne, entonces una vez que Melodyne ha aprendido los cambios, antes de cerrar la ventana de tempo, activa la opción 'Adaptar audio'. Esta es la única manera de asegurar que el material ya transferido puede adaptarse al nuevo entorno de tempo.

### Temas relacionados

- [Alineando la cuadrícula de tiempo de Melodyne Stand-Alone al audio](#)
- [Selección de la cuadrícula de tiempo](#)

## La cuadrícula de afinación y escalas

En este capítulo verás la cuadrícula de afinación de Melodyne y aprenderás cómo seleccionar diferentes escalas para la cuadrícula.

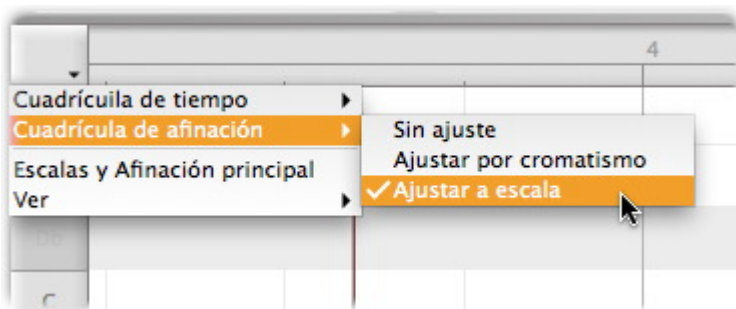
### Funciones de escala de Melodyne

En Melodyne puedes cambiar la afinación de las notas de manera continua o por ajuste de acuerdo a una cuadrícula. Si la función de ajuste se encuentra activa las notas sólo se pueden mover a las posiciones de afinación permitidas por la cuadrícula. La cuadrícula puede basarse en la escala cromática, la escala de Do Mayor o cualquier otra escala.

### Eligiendo la cuadrícula de afinación

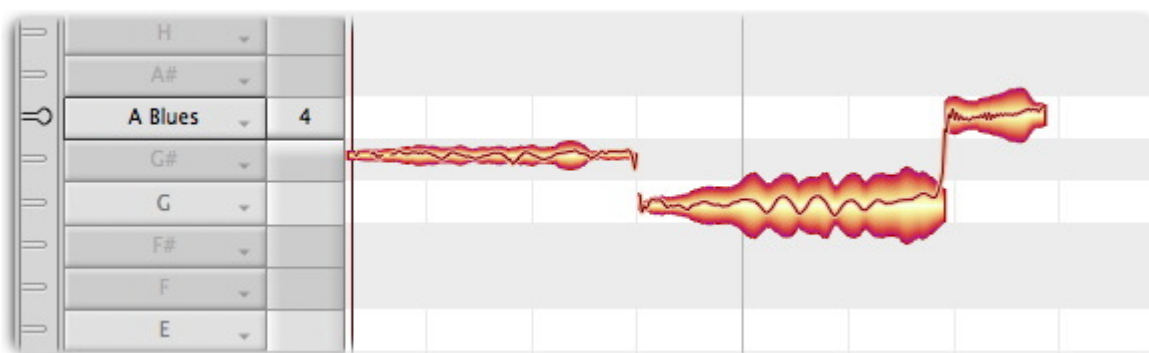
El menú contextual de la regla de afinación te ofrece tres asignaciones básicas para la función de ajuste:

- Sin ajuste: la regla de afinación muestra para mayor claridad, sólo líneas débiles entre las notas.
- Ajuste por cromatismo: las notas se ajustan al punto más cercano de la escala cromática y las líneas de la regla se presentan remarcadas.
- Ajustar a escala: inicialmente utiliza la escala mayor o menor más cercana, basándose en la determinación realizada por el análisis del material de audio que realiza Melodyne. La tónica (o nota raíz) detectada se destaca en la regla de afinación. Por supuesto, puedes modificar la escala y la tónica como lo explicaremos en breve.



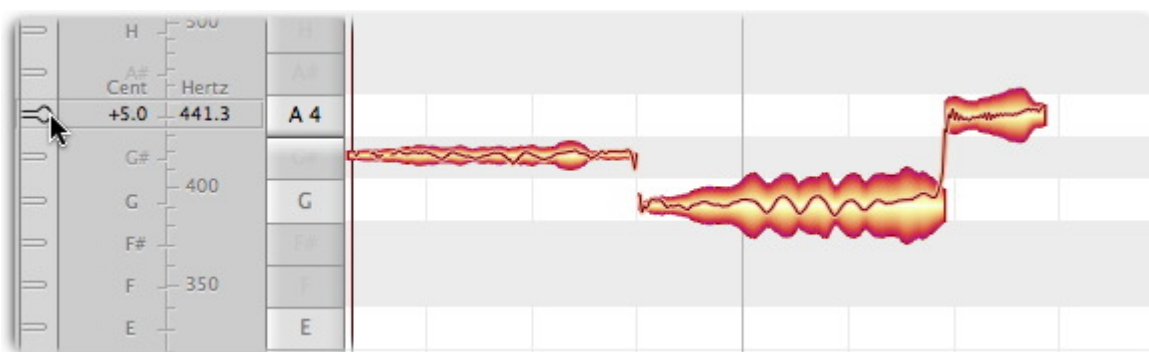
### Las reglas de escala y de afinación de referencia

Para seleccionar y utilizar escalas elige Editor de escala en el menú contextual de la regla de afinación y activa la opción Selección y Afinación principal. Ahora, a la izquierda de la regla de afinación, aparecen dos nuevas columnas.

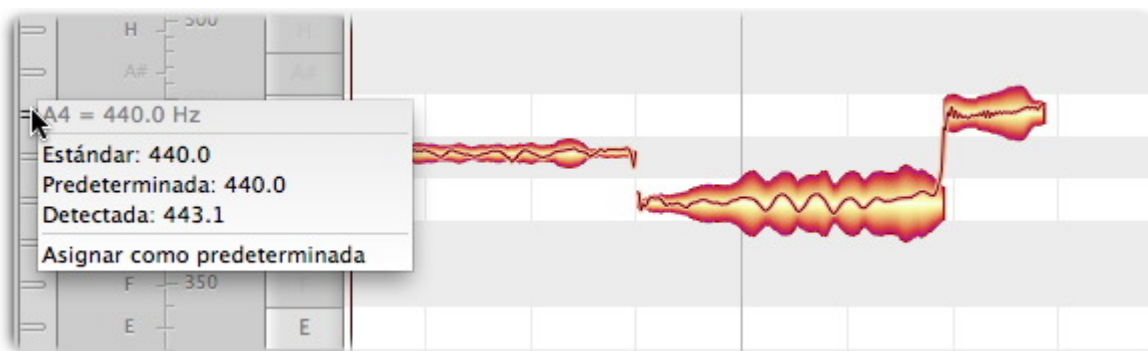


### Ajustando la afinación principal

La columna más angosta localizada bien hacia la izquierda es la regla de afinación de referencia. Arrastra hacia arriba y hacia abajo la marca ubicada al lado de cualquiera de las notas – La4, por ejemplo. Una regla de frecuencia aparecerá para que consultes a medida que realizas el ajuste fino de la nota en cuestión, afectando, por supuesto, la afinación del resto de las notas de la escala. Lo que estás haciendo aquí es ajustar la afinación principal de la cuadrícula de afinación en su totalidad. Sugerencia: aumenta el factor de zoom vertical ya que te facilitará encontrar el valor que deseas.



Haciendo clic derecho en cualquiera de las marcas sobre la regla puedes abrir un pequeño menú contextual. Esto te ofrece algunos punteros que te ayudan a llevar la cuadrícula de afinación, rápidamente en línea con una frecuencia en particular:



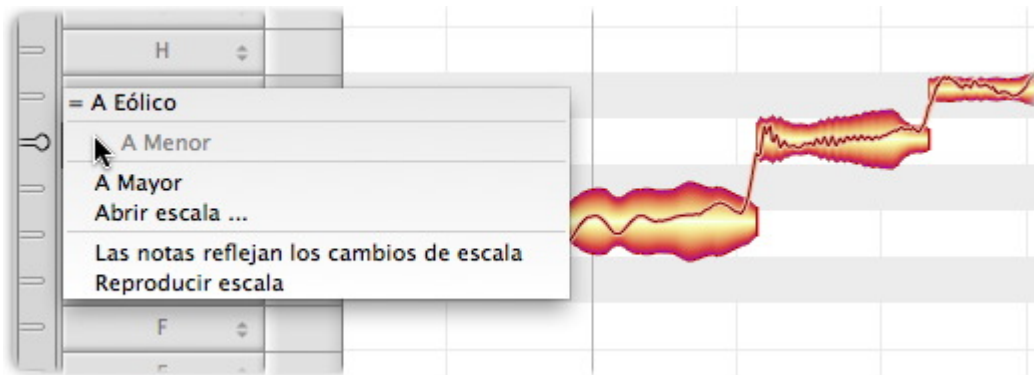
- En la parte superior verás la frecuencia actual de la nota seleccionada.
- Estándar: basa la afinación en la frecuencia de concierto moderna (donde La4 = 440 Hz).
- Predeterminada: basa la afinación en la frecuencia actualmente asignada a la nota La en el cuadro de Preferencias.
- Detectada: basa la afinación en el análisis que Melodyne realiza a la música que se encuentra en edición – la afinación original.
- Asignar como predeterminada: indica a Melodyne la utilización del valor actual como afinación predeterminada para los nuevos proyectos y, además, ajusta el valor en el cuadro de Preferencias.

Dicho sea de paso, los diferentes valores para la nota La4 pueden encontrarse haciendo clic en el ícono con la representación del diapasón de afinación ubicado en la parte más alta de la regla de afinación de referencia. Ingresando un valor en la caja ubicada inmediatamente debajo de este ícono puedes asignar a la nota La4 cualquier frecuencia que quieras.



### Seleccionando la tónica y variedad de escala

La regla más ancha ubicada al lado de la regla de afinación de referencia es la regla de escala. Desde aquí puedes seleccionar la nota 'tónica' (es decir, el primer grado o nota raíz) de la escala y además su modo o tipo. En primer lugar, haz clic en la nota que deseas utilizar como tónica. Se abrirá el siguiente menú:



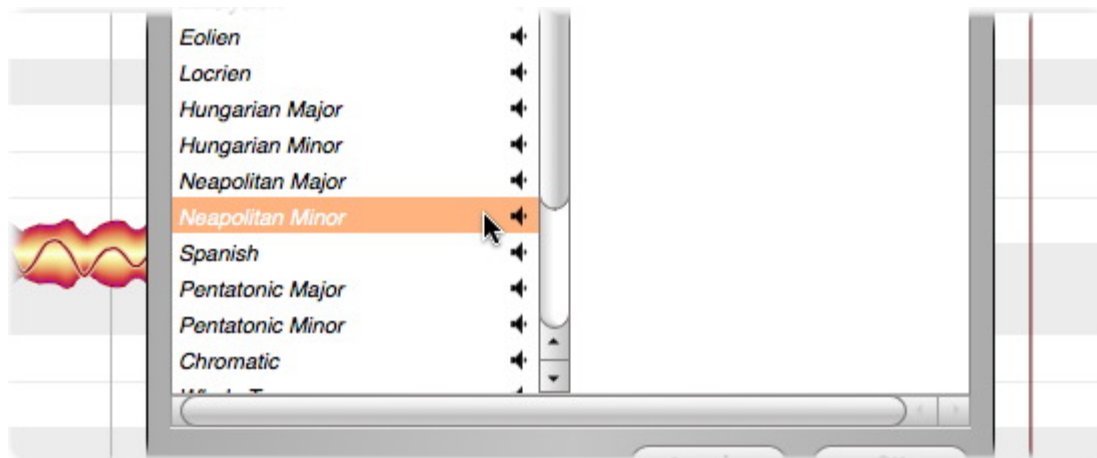
- **Escala relacionada:** en la parte superior del menú encontrarás un número diferente de escalas, precedidas por un signo “=”. Estas son escalas que corresponden con la escala actual pero que se nombran de manera diferente. Recuerda que cuando seleccionas una escala relacionada desde este menú, solamente se adopta la estructura principal del modo en cuestión: la escala, simplemente, recibe un nuevo nombre y, si es aplicable, una nueva tónica. Sin embargo, puede suceder que la definición exacta de la escala relacionada es cuestión contenga grados secundarios adicionales o afinación fina. Si deseas utilizarlos, selecciona **Abrir escala...** en el menú desplegable **Escala**.
- **La nota actual:** en el centro del submenú, en color gris, verás el nombre de la nota en la que hiciste clic y que ahora puedes convertir en tónica.
- **Mayor / Menor:** te permite seleccionar una escala mayor o menor con la nota seleccionada como tónica. Para seleccionar Do mayor, por ejemplo, haz clic en la nota “Do” en la regla, y a continuación en “Do mayor” desde el submenú.
- **Abrir escala...:** abre el cuadro de dialogo abrir escala de Melodyne que te ofrece acceso a una amplia variedad de escalas adicionales.
- **Las notas siguen los cambios de escala:** generalmente cuando cambias la escala, Melodyne ajusta la cuadrícula de afinación pero no cambia las notas propiamente dichas a menos que, en primer lugar, hagas doble clic en ellas, en cuyo caso se ajustarán a la cuadrícula. Sin embargo, si deseas que las notas se ajusten automáticamente a cualquier cambio de escala activa esta opción. Cualquier cambio en la escala se aplicará de manera inmediata y los escucharás al reproducir el material.
- **Reproducir escala:** te permite escuchar la escala actual.

**Sugerencia: Inicializa la tonalidad antes de transferir/cargar:** En el caso de material de audio monofónico o polifónico, Melodyne también reconoce la tonalidad de la música. Sin embargo, con frases musicales cortas la tonalidad elegida suele no ser la correcta, simplemente, porque se encuentran disponibles muy pocas notas para una evaluación correcta. Para prevenir que eso suceda puedes ajustar la tonalidad utilizando la Regla de escala de una instancia vacía del plug-in o un documento vacío (si estás utilizando la versión stand-alone del programa) *antes* de transferir o de

realizar la carga de un archivo de audio. Para hacerlo, solo haz clic en la nota adecuada en la regla de escala y selecciona la escala deseada desde el menú contextual. Melodyne conservará este valor inicial, independientemente de su propio y subsiguiente análisis.

### La ventana Abrir escala

El cuadro de dialogo abrir escala de Melodyne te ofrece una multitud de escala que puedes seleccionar, escuchar y usar.



Sólo haz clic en la escala deseada para seleccionarla, y en el ícono del altavoz, si quieres escucharla.

Si has activado la opción Las notas siguen los cambios de escala, al reproducir el material escucharás inmediatamente los efectos de aplicar la escala seleccionada. Esta ventana te permite probar (o audicionar) diferentes escalas de manera rápida y simple. Si decides aplicar los cambios, cierra la ventana presionando Aceptar; de otra manera presiona Cancelar.

### Temas relacionados

- [Corrección de afinación con la función macro](#)
- [Selección de la cuadrícula de tiempo](#)



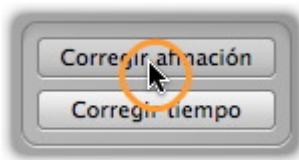
## Corrección de afinación con la función macro

En esta sección aprenderás cómo corregir la afinación de las notas, junto con fluctuaciones no deseadas, de una manera rápida y sencilla utilizando la función macro corregir afinación.

### El procedimiento

Selecciona las notas que deseas editar. Si no existen notas seleccionadas, la edición de la función macro afectará, de manera predeterminada, a todas las notas.

Para abrir la función macro presiona el botón Corregir afinación ubicado en la esquina superior derecha de la ventana.



Con el control deslizante superior puedes aplicar un grado de corrección que va desde 0% (sin influencia) a 100% del centro de afinación de la nota (o notas) seleccionada. De manera predeterminada, tales notas se desplazarán hacia el semitono más cercano, pero si activas la opción 'Ajustar a (la escala elegida)', las notas ajenas a la escala serán ignoradas y, dependiendo de la asignación de la intensidad realizada con el control deslizante, se moverán una determinada distancia, o todo el camino, hacia al semitono más cercano de la escala en cuestión.

Precaución: a menudo, las notas fluctúan sutilmente en afinación, por lo tanto su posición se basa en la afinación promedio que Melodyne ha calculado. Esto significa que afinación o 'centro de afinación' constituye la base para el proceso de corrección de afinación. Si una nota fluctúa delicadamente en afinación, no se puede garantizar que después de aplicar una corrección con 100% se escuchará "bien" en la nueva posición, especialmente, debido a que "corregir afinación" depende, en todo momento, del contexto musical.

Los procesos involucrados cuando realizas corrección de afinación empleando la función macro, o la herramienta afinación para hacerlo en forma manual, no son muy diferentes.



Con el control deslizante inferior puedes reducir, progresivamente, la cantidad de fluctuación de afinación presente en las notas en cuestión.

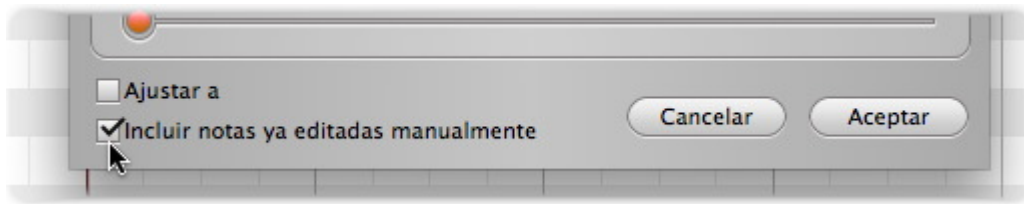
Por fluctuación de afinación representamos los movimientos lentos de afinación, síntomas de una técnica pobre. Las variaciones de afinación más rápidas, tales como modulación de afinación o vibrato, permanecen sin cambios.

Puedes modificar ambos parámetros corrección en tiempo real durante la reproducción del audio, escuchando y viendo (por el movimiento de las notas en el área de edición), los efectos de las diferentes asignaciones.

Si ya haz ajustado la posición de las notas utilizando la herramienta afinación, Melodyne asumirá que estás satisfecho con los resultados. Esto significa, de manera predeterminada, que si abres la función macro corregir afinación sin haber seleccionado notas y comienzas a hacer cambios, se verán afectadas todas las notas con excepción de aquellas que haz editado en forma manual.

De manera predeterminada, las notas que han sido editadas en forma manual, no se ven afectadas por la función macro.

Si deseas que la afinación de estas notas también resulte afectada por la función macro, activa la casilla 'Incluir notas ya editadas manualmente'. Por supuesto, esta opción no podrá ser utilizada si no se han realizado ediciones en la afinación de las notas, en forma manual.



Presiona 'Aceptar' para salir y conservar los cambios, o presiona 'Cancelar' para ignorarlos. Naturalmente, el hecho de haber utilizado la función macro corregir afinación, no elimina de ninguna manera, la posibilidad de modificar notas, en forma manual, en cualquier momento.

Si seleccionas una nota que ya ha sido editada con la función macro, y luego abres la función macro nuevamente, se visualizarán las asignaciones antes aplicadas. En otras palabras, la función macro recuerda los parámetros aplicados a cada nota. Si la selección actual incluye notas en donde se utilizaron asignaciones diferentes, se mostrará un valor promedio para cada parámetro.

Aún después de salir presionando 'Aceptar', puedes revertir los efectos de la macro utilizando la función Deshacer.

### Temas relacionados

- [Comprobando y editando la asignación de notas con material melódico](#)

## Corrección de tiempo utilizando la función macro

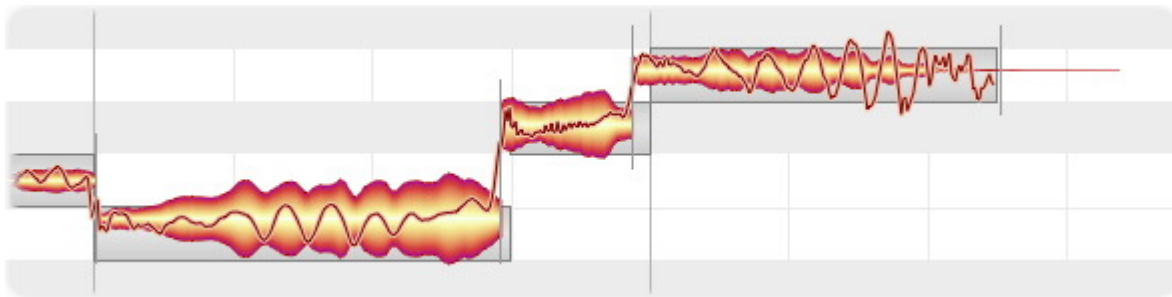
En este capítulo aprenderás cómo trabajar con la función macro para corregir tiempo, con el objetivo de corregir la estructura rítmica de las notas, de manera rápida y sencilla.

### Corregir tiempo: qué y dónde

Antes de examinar la operación de la función macro corregir tiempo, tenemos que aclarar algunos conceptos básicos y relaciones.

Activa la opción “Mostrar notas de destino”, en el menú Ver.

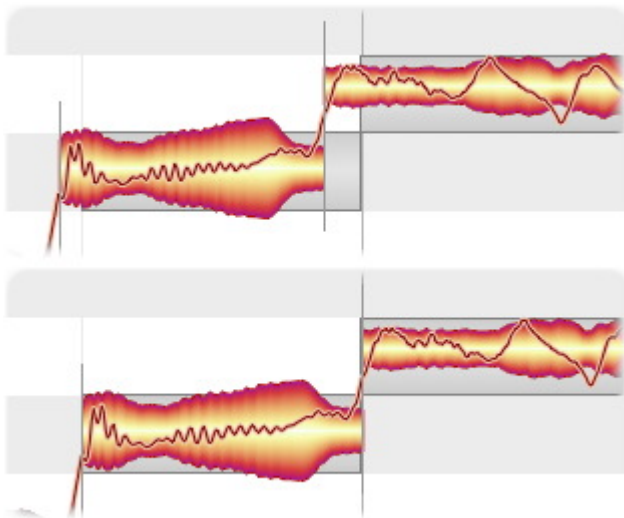
Cajas de color gris encierran cada nota.



Cuando en un primer momento Melodyne analiza el archivo, la aplicación calcula, para cada nota, dos parámetros de relevancia para el proceso de corrección de tiempo.

El primero es el pulso musical previsto de la nota que se indica por el inicio del marco gris que rodea a la representación de nota. Como puedes ver, el inicio del marco coincide invariablemente con una línea de la cuadrícula.

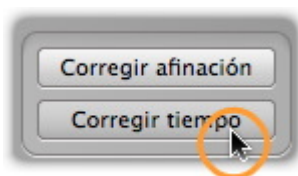
El segundo es la posición de inicio actual de cada nota. Si cuantizas notas con la función macro corregir tiempo, el punto de inicio de cada nota se desplazará hacia el extremo izquierdo del marco gris, con el controlador deslizante de intensidad determinando si la cuantización se realizará para todo el camino hacia el pulso asignado, o sólo para una parte del recorrido



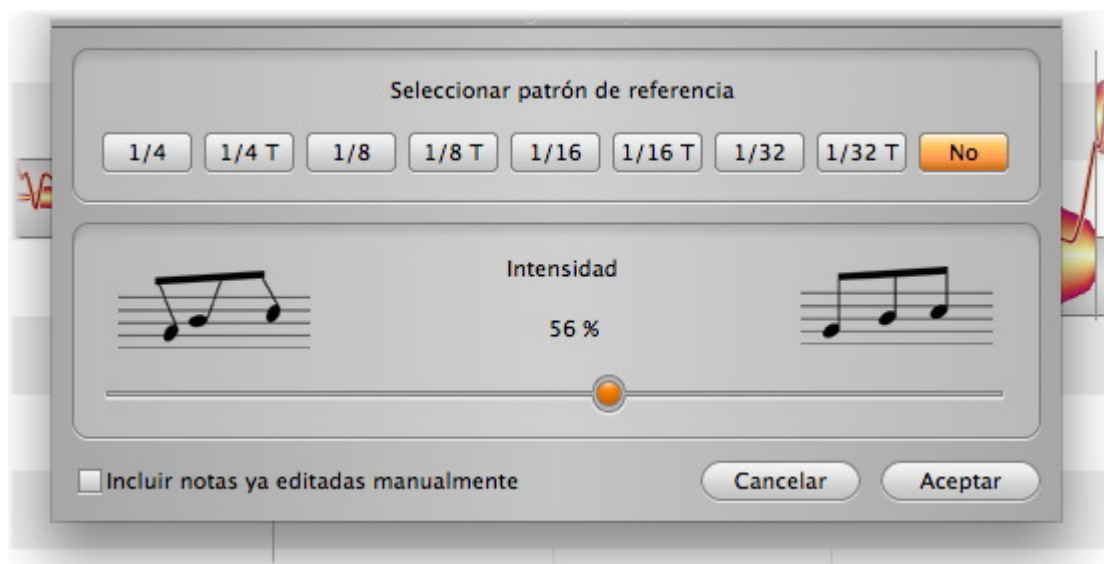
### Utilización de la función macro corregir tiempo

Selecciona las notas que deseas editar. Si no existen notas seleccionadas la edición de la función macro afectará, de manera predeterminada, a todas las notas.

Para abrir la función macro corregir afinación, presiona el botón ubicado en la esquina superior derecha de la ventana.



En primer lugar, debes seleccionar el patrón rítmico de referencia (si existe) que gobernará la corrección de tiempo.



Si seleccionas 'No', el destino (o último destino) de cualquier cuantización aplicada será el borde izquierdo del marco de color gris antes mencionado. Este marco coincide, invariablemente, con la línea de la cuadrícula que representa el lugar del compás al cual Melodyne durante su análisis, asignó la nota. (En general, el sistema funciona muy bien, pero pueden presentarse errores, haciendo que después de la tarea de cuantización sea necesario desplazar algunas notas en forma manual hacia el pulso o lugar del compás anterior o posterior). En otras palabras, seleccionando 'No' estás indicando a la función macro corregir tiempo que desplace las notas hacia los lugares del compás asignados por Melodyne, basado en su análisis del material.

Por supuesto, 'No' no es la única opción, lo cual explica la presencia de los botones que se encuentran a su izquierda. Para dar un ejemplo, si eliges '1/4' como patrón de referencia, los marcos de color gris se desplazarán hacia la negra (1/4) más cercana, y ese lugar resultará entonces, el último destino para cualquier cuantización.

Recuerda que la corrección de tiempo realizada por la función macro opera de manera diferente y más musical que la típica cuantización hallada en los secuenciadores MIDI. En lugar de, simplemente, provocar que todas las notas se ajusten a la grilla o cuadrícula seleccionada, la función macro edita los puntos de énfasis rítmico de las notas seleccionadas. Por ejemplo, si tomas un pasaje que contiene una sucesión de semicorcheas (1/16) y lo cuantizas a notas negras (1/4), el inicio de cada sucesión de semicorcheas (1/16) se desplazará a la negra (1/4) más cercana. Sin embargo, la estructura rítmica de las semicorcheas que se encuentran dentro de la secuencia, permanece sin alteraciones. Si deseas ordenarlas también, puedes hacer una segunda pasada tomando cada secuencia de semicorcheas por turnos, utilizando '1/16' como factor de cuantización.

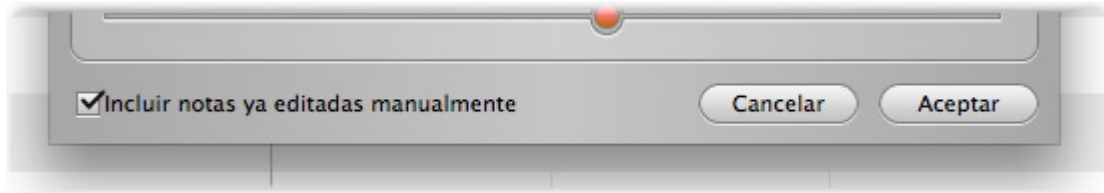
El control deslizante de intensidad determina el porcentaje de la distancia hacia el último destino que viajarán las notas durante el proceso de cuantización. Si por ejemplo, eliges 0%, no se moverán; con 50% se desplazarán la mitad del camino; con 100% se desplazarán toda la distancia, finalizando en

el pulso (beat). Puedes modificar la referencia rítmica y la intensidad de la cuantización en tiempo real a medida que escuchas el audio. También puedes ver (por los movimientos de las representaciones en el área de edición) los efectos de las diferentes asignaciones.

Si ya has ajustado la posición de las notas utilizando la herramienta tiempo, Melodyne asumirá que estás satisfecho con los resultados. Esto significa, de manera predeterminada, que si abres la función macro corregir tiempo sin haber seleccionado notas y comienzas a hacer cambios, se verán afectadas todas las notas con excepción de aquellas que has editado en forma manual.

Si deseas que la posición de estas notas también resulte afectada por la función macro, activa la casilla 'Incluir notas ya editadas manualmente'.

Por supuesto, esta opción no podrá ser utilizada si no se han realizado ediciones en forma manual en las posiciones de las notas.



Presiona 'Aceptar' para salir y conservar los cambios, o 'Cancelar' para ignorarlos. Naturalmente, el hecho de haber utilizado la función macro corregir tiempo, no elimina de ninguna manera, la posibilidad de desplazar notas, en forma manual, en cualquier momento.

Si seleccionas una nota que ya ha sido editada con la función macro, y luego abres la función macro nuevamente, se visualizarán las asignaciones antes aplicadas. En otras palabras, la función macro recuerda los parámetros aplicados a cada nota. Si la selección actual incluye notas en donde se utilizaron asignaciones diferentes, se mostrará un valor promedio para cada parámetro.

Aún después de salir presionando 'Aceptar', puedes revertir los efectos de la macro utilizando la función deshacer.

### **Temas relacionados**

- [Selección de la cuadrícula de tiempo](#)
- [Alineando la cuadrícula de tiempo de Melodyne Stand-Alone al audio](#)
- [Corrección de afinación con la función macro](#)

## Trabajando con la herramienta principal

En esta sección aprenderás cómo trabajar con herramienta principal de Melodyne: la herramienta con el dibujo de una flecha. La herramienta principal es sensible al contexto y tiene funciones diferentes dependiendo de su posición con respecto a la representación de nota.

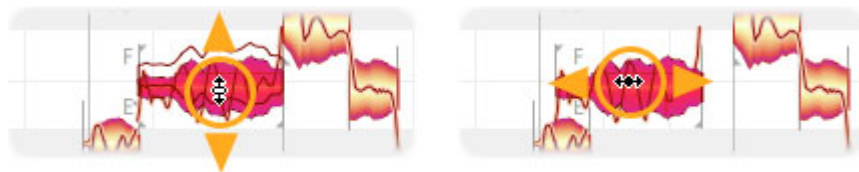
### Modificando afinación y tiempo

Selecciona la herramienta principal en la caja de herramientas. La encontrarás debajo del menú Ayuda o en el menú contextual que se abre cuando haces clic derecho en el área de edición.



Con la herramienta principal, desplaza la flecha hacia un punto cerca del centro de la nota; presiona y no sueltes el botón del mouse a medida que arrastras hacia arriba o hacia abajo (para alterar su afinación), o hacia la izquierda o derecha (para adelantarla o retrasarla en el tiempo). Es el primer movimiento (si es vertical u horizontal) el que decide si se alterará la afinación o tiempo de la nota. Antes de cambiar de eje, primero debes soltar la nota. Si, a medida que arrastras la nota, presionas y mantienes la tecla [Alt], las cuadrículas de afinación y tiempo serán ignoradas, aún cuando se encuentren activas, permitiéndote posicionar la nota donde quieras.

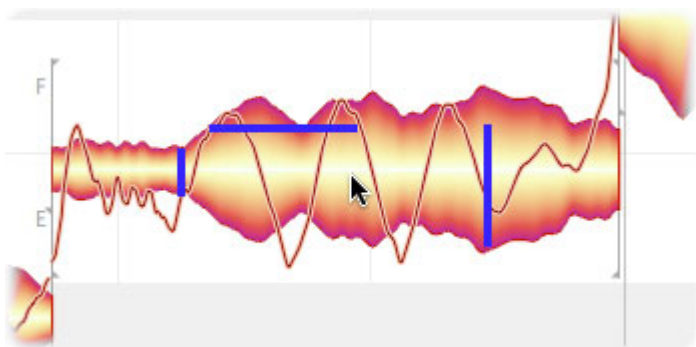
Mientras arrastras una nota hacia arriba o abajo escucharás el sonido de la nota en cada posición. Si mientras arrastras desplazas el mouse hacia la izquierda o derecha, puedes colocar otras partes de la nota bajo el microscopio acústico.



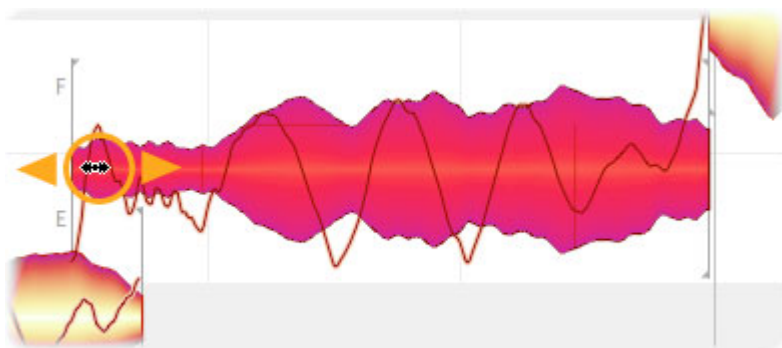


## Modificando la duración de las notas

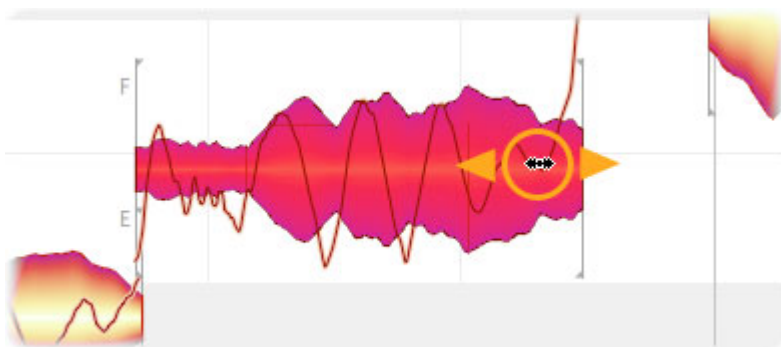
En menú Ver, selecciona 'Mostrar información de notas' Concentra la visualización sobre algunas notas para poder estudiarlas más de cerca. Ahora, a medida que desplazas el puntero del mouse sobre una nota, aparecen líneas delgadas que indican zonas en las que la herramienta principal realiza ciertas funciones en particular. A los fines ilustrativos, las líneas aquí se dibujan más remarcadas que en el programa. El área central que ya conoces. Ésta tiene que distinguirse de las regiones frontal, trasera y superior de la representación de la nota. A medida que desplazas el puntero del mouse desde una de estas zonas a otra, éste cambia su apariencia para emular a aquella herramienta específica más apropiada para esa zona, adoptando, al mismo tiempo, sus funciones.



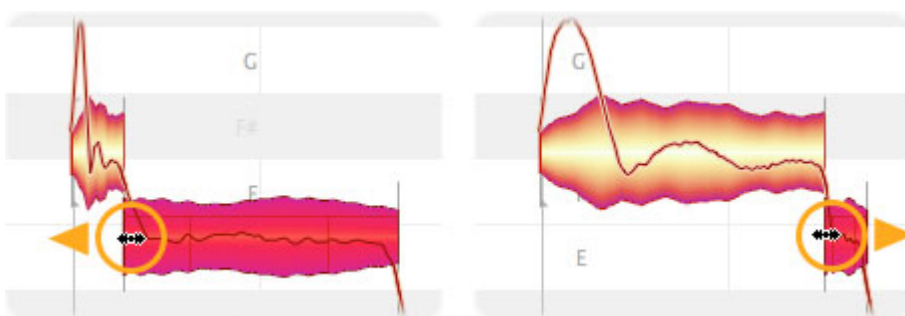
Arrastra la parte frontal de una nota hacia la derecha o hacia la izquierda. Presiona y mantiene la tecla [Alt] mientras arrastras si deseas ignorar una cuadrícula de tiempo activa. Ahora, sólo se desplaza el inicio de la nota. Su extremo final permanece fijo, de manera que la nota se estira o comprime.



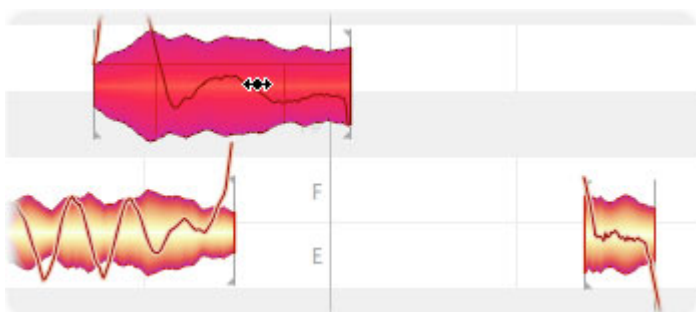
De la misma manera, puedes desplazar sólo la parte trasera de una nota (correspondiendo con el final de la misma).



Observa que a medida que desplazas el inicio o final de una nota de esta manera, la nota precedente o la posterior, si es adyacente, se estira o comprime en la misma cantidad para evitar superposición de las dos notas o la aparición de espacio en blanco (silencio) entre ellas. Esto sucede cada vez que se detecta una transición de afinación entre dos notas. Desplazando también la nota adyacente, Melodyne se asegura de evitar discontinuidad para preservar la musicalidad de la frase.

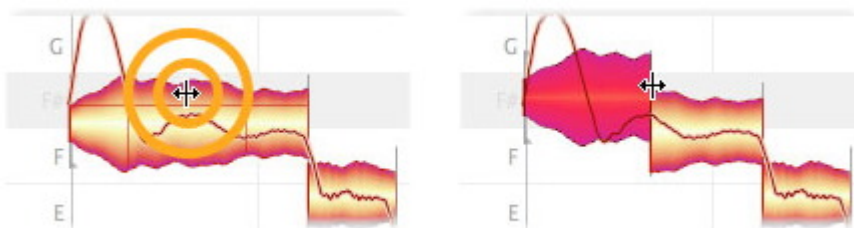


Puedes desactivar, si lo deseas, la transición de afinación, y en consecuencia, la dependencia mutua de las dos notas cortando una de las notas y pegándola luego, o arrastrando alguna nota a un nuevo lugar. Cuando haces eso, verás un corchete en el punto de ruptura, como se ilustra abajo, indicando que las dos notas son ahora totalmente independientes.



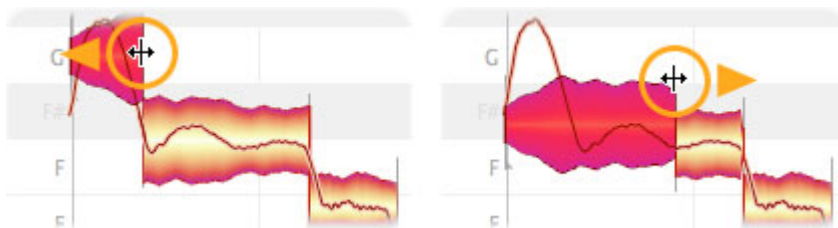
## Editando separaciones de notas

Si desplazas el puntero del mouse sobre la parte superior de una nota (encima de la línea horizontal), la herramienta principal adopta la apariencia y emula las funciones de la herramienta separación de nota. Si ahora haces doble clic, puedes crear una separación de nota, es decir, divides la nota en dos.

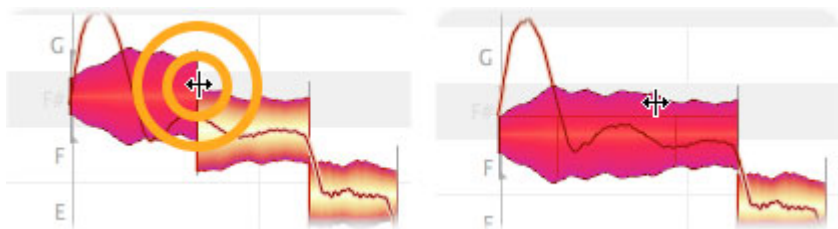


No te sorprendas si las dos notas presentan afinación diferente: esto se debe a que el programa calcula un nuevo centro tonal para cada nueva nota, y el mismo puede ser diferente del centro tonal que compartían cuando se trataba de una única nota. En esos casos, cada nota se desplaza a una nueva posición vertical basada en el nuevo cálculo de su centro de afinación.

Puedes desplazar una separación de nota existente, de manera horizontal, empleando la herramienta separación de nota. Para esta tarea, activa *Mostrar separaciones de notas*, en el menú *Ver*.



Haciendo doble clic en una separación de notas para eliminarla.



Si seleccionas varias notas y desplazas una separación, las separaciones de las restantes notas seleccionadas también se desplazarán. Si haces doble clic en una de las separaciones de nota para eliminarla, todas las otras separaciones también serán eliminadas.

Si has seleccionado varias notas que se superponen puedes insertar de manera simultánea una

separación de nota en el mismo punto para todas ellas, lo mismo se aplica para moverlas o eliminarlas.

### Temas relacionados

- [La cuadrícula de afinación y escalas](#)
- [Selección de la cuadrícula de tiempo](#)
- [Corrección de tiempo utilizando la función macro](#)
- [Corrección de afinación con la función macro](#)