



melodyne4

manual de usuario

Última actualización 07.12.2020

Centro de ayuda Melodyne y este documento PDF

Este documento PDF fue generado de manera automática a partir de los contenidos del Centro de ayuda de Melodyne. Contiene las últimas versiones de textos e imágenes, indicados por la fecha ubicada en la página inicial.

En nuestro sitio web encontrarás el amplio e invariablemente actualizado Centro de ayuda Melodyne junto con varios videos y tutoriales que servirán de inspiración y, además, naturalmente, la última versión de este documento PDF. ¿Por qué no das una mirada? Solo sigue el enlace ubicado en el pie de cada página de este PDF.

Cargar y guardar audio

[Ajuste de tempo cuando se cargan archivos de audio](#) • [Abrir archivos desde el menú](#) • [Cargar archivos con el método "arrastrar y soltar"](#) • [El Explorador de archivos](#) • [Guardar audio: la ventana Exportar](#) • [El comando Reemplazar audio](#)

Grabación de audio

[Preferencias de audio y grabación](#) • [Administrar tempo y el metrónomo](#) • [Activar, iniciar y detener la grabación.](#)

El Explorador de proyecto

[Abrir el Explorador de proyecto](#) • [El Explorador de proyecto en la implementación independiente](#) • [Archivos de audio perdidos y en desuso](#) • [Comandos en menús desplegables y de contexto](#)

Documentos de proyectos

[Abrir un documento de proyecto](#) • [Crear un nuevo documento de proyecto y cambiar entre proyectos](#) • [Cerrar y guardar proyectos](#) • [La carpeta de audio de un proyecto](#) • [Copiar audio desde un proyecto abierto a otro](#) • [Importar proyectos](#)

Utilizando Rewire

[Acerca de la interfaz Rewire](#) • [Establecer el vínculo Rewire](#) • [Activar Rewire en tu aplicación DAW](#) • [Transmisión de audio vía Rewire](#) • [Iniciar y detener la reproducción](#) • [Sincronización](#)

Reproducción, exploración, acercamiento

[Ajustar la reproducción utilizando el teclado y la barra de transporte](#) • [Controlar la reproducción, reproducción manual \(scrubbing\) y funciones de zoom utilizando la Regla de tiempo](#) • [Cambiando el tamaño de la ventana](#) • [Desplazamiento y visualización en el Editor de notas](#) • [Funciones de exploración y acercamiento](#)

Modo ciclo

[Definir el rango de ciclo](#) • [Activar y desactivar el modo ciclo](#) • [Cambiar la extensión y desplazar el rango de ciclo](#) • [Definir el rango de ciclo utilizando una selección de notas](#)

Visualización y otras opciones

[Mostrar y ocultar elementos de la interfaz de uso](#) • [Mostrar curva de afinación](#) • [Mostrar separaciones de notas](#) • [Mostrar información de notas](#) • [Mostrar notas de destino](#) • [Monitoreo durante edición de notas](#)

Preferencias y atajos de teclado

[Abrir la ventana – Ajustes generales](#) • [Preferencias de audio y grabación](#) • [Atajos de teclado](#) • [Buscar actualizaciones](#)

Características de audio y algoritmos

[El proceso de detección](#) • [El algoritmo Melódico](#) • [El algoritmo Percusivo](#) • [El algoritmo Universal](#) • [Cambiar algoritmos](#) • [Selección manual o automática del algoritmo](#)

Modo Asignación de notas

[Qué implica editar la detección](#) • [Qué editas y dónde](#) • [La herramienta Principal en el modo Asignación de notas](#) • [La herramienta Activación](#) • [Líneas de inicio – Designar puntos de inicio](#) • [Las herramientas Separación de notas y Tipo de separación](#) • [La herramienta Punto de inicio](#)

La Cuadrícula de tiempo

Activar y ajustar la Cuadrícula de tiempo • Desplazar notas cuando la cuadrícula se encuentra activa

Cuadrícula de afinación y escalas

Las funciones de la Regla de afinación – Acceso a la Cuadrícula de afinación • Activar la Cuadrícula de afinación – Seleccionar opciones de visualización • La Regla de escala y la Regla de afinación de referencia
• Ajustando la afinación principal • Seleccionar la tónica y variedad de escala • La ventana Escala

Seleccionar notas

Técnicas de selección estándar • Selección libre • Seleccionar con la Regla de afinación

Macro Corregir afinación

Abrir y utilizar la función macro • Cerrar la función macro – Corregir valores cuando vuelves a abrirla

Macro Corregir tiempo

Corregir tiempo: qué se desplaza y hacia dónde • Abrir la función macro Corregir tiempo – Ajustar parámetros
• Cerrar la función macro – Corregir valores en la reapertura

Herramienta Principal

Modificar afinación y tiempo de notas • Modificar la duración de las notas • Editar separaciones de notas

Copiar notas

La selección, el cursor y la cuadrícula cuando copias notas • Ajustes de tempo al copiar: la función Auto Stretch

Detección de tempo y Auto Stretch

Introducción • El tempo en las implementaciones independiente y plug-in • Determinar el tempo en la implementación independiente • Auto Stretch cuando se importan archivos de audio adicionales • Auto Stretch cuando se desplazan o copian notas

Historial de versiones

Lo nuevo de Melodyne 4.2.3 • Lo nuevo de Melodyne 4.2.2 • Lo nuevo de Melodyne 4.2.1 • Lo nuevo de Melodyne 4.2 • Lo nuevo de Melodyne 4.1.1 • Lo nuevo de Melodyne 4.1

Cambiar a Melodyne studio modo prueba

[Cambiar a modo prueba](#) • [Comparando ediciones](#) • [Finalización del periodo de prueba](#) • [¿Te has convencido?](#)

Solución a problemas

[No estoy seguro de cómo instalar Melodyne correctamente.](#) • [Instalé Melodyne pero no puedo encontrarlo.](#) • [Instalé Melodyne pero no sé cómo activarlo.](#) • [Estoy recibiendo mensajes de error y no puedo completar la activación.](#) • [Me gustaría instalar Melodyne otra vez pero ya no tengo el programa de instalación.](#) • [No estoy seguro de cuál es la edición y versión correctas de Melodyne que se está ejecutando.](#) • [Me gustaría saber si se encuentra disponible una actualización para mi Melodyne.](#) • [No puedo iniciar la implementación independiente de Melodyne.](#) • [Inserté Melodyne como un plug-in en una de las pistas de audio de mi aplicación DAW pero no sucede nada.](#) • [Tengo la impresión que mi aplicación DAW y Melodyne no están interactuando correctamente.](#) • [No estoy obteniendo ninguna respuesta de audio con la implementación independiente de Melodyne.](#) • [Luego de transferir o importar audio, las representaciones de notas en Melodyne no se presentan como yo esperaba.](#) • [A veces, solo puedo mover las representaciones de notas en el Editor de notas de manera vertical y otras, de manera horizontal.](#) • [Cuando cambio la afinación de algunas notas no se escuchan de manera natural.](#) • [En la implementación independiente, el tempo de un archivo de audio importado es incorrecto.](#)

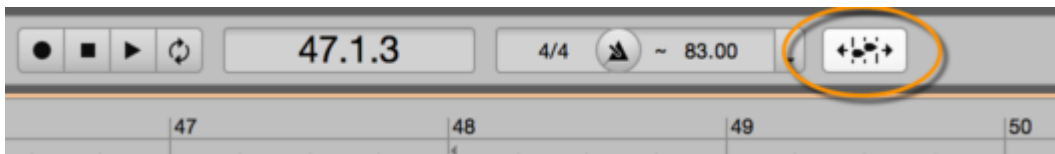
Cargar y guardar audio

En este capítulo aprenderás cómo abrir archivos de audio y cómo exportar audio desde la implementación independiente de Melodyne.

Recuerda: la cantidad de memoria que Melodyne requiere depende en parte de la extensión de los archivos que estás transfiriendo o cargando, pero principalmente de la cantidad de notas que contiene: a mayor cantidad de notas, más extenso será el proceso de detección y más memoria requerirá. Esto hace que sea difícil formular una regla concreta, pero, en general: con archivos de más de una hora de duración, el proceso de detección es, por lo general, lento. Sin embargo, puede resultar imposible cargar o transferir archivos con una duración de más de dos horas debido a la escasez de memoria. En tales casos, divide el archivo y transfiere o carga solo los segmentos que deseas editar en Melodyne.

Ajuste de tempo cuando se cargan archivos de audio

Cuando se abre un archivo de audio Melodyne detecta no solo las notas que contiene sino también el tempo musical. La utilización de esta información de tempo para ajustar el tempo del archivo depende del estado de la casilla Auto Stretch en la barra de transporte.



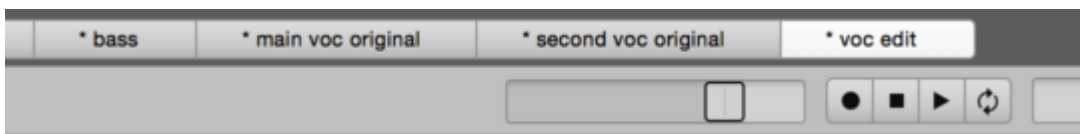
Para más detalles mira el capítulo “Detección de tempo y Auto Stretch”.

Abrir archivos desde el menú

Elige Archivo > Importar audio... luego utiliza la ventana que aparece para llegar hasta el archivo de audio indicado y ábrelo.

Puedes cargar audio en varios formatos sin compresión, por ejemplo, WAV y AIFF, pero también archivos MP3 – o CAF – además de Apple Loops.

De manera alternativa, puedes cargar archivos de audio eligiendo Archivo > Abrir, en el menú. En este caso, si seleccionas más de un archivo, se creará un proyecto separado (con su propia etiqueta encima de la barra de transporte) para cada archivo.



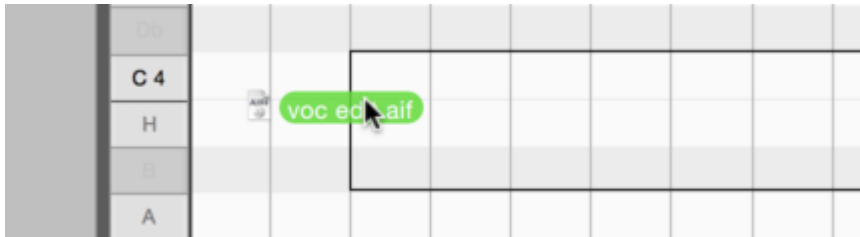
Cargar archivos con el método "arrastrar y soltar"

Puedes cargar archivos en Melodyne empleando el método arrastrar y soltar desde los siguientes lugares:

- el explorador de archivos de tu sistema operativo (por ejemplo, Finder o Explorador)
- el Explorador de archivos de Melodyne (que presenta las carpetas en tu disco duro – mira abajo)
- el Explorador de proyecto de Melodyne (que muestra los archivos de audio del proyecto que estás utilizando) Cuando sueltes archivos de audio en Melodyne los mismos se ajustarán a la cuadrícula, si se encuentra activa. Por lo tanto, debes desactivarla si deseas posicionar los archivos con libertad, es decir, sin que la cuadrícula tenga influencia en el resultado.

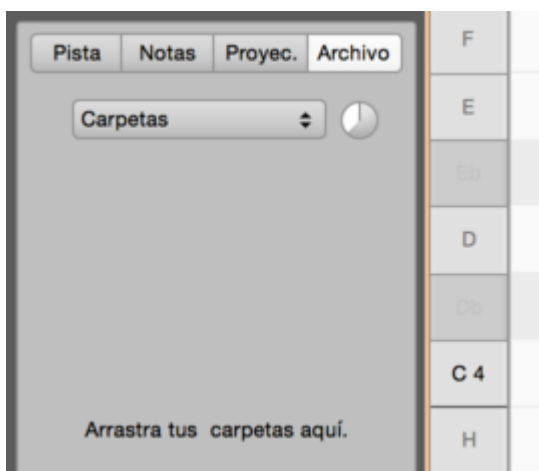
Sugerencia: no solo puedes arrastrar y soltar archivos de audio a un punto indicado de la línea de tiempo, también puedes arrastrar archivos de proyecto de Melodyne (archivos MPD), en cuyo caso Melodyne importa dentro del proyecto actual todos los contenidos del archivo MPD.

Cada vez que utilizas el método “arrastrar y soltar”, presta atención al estado de la función Auto Stretch ya que determina si los archivos importados adoptarán o no el tempo del proyecto.



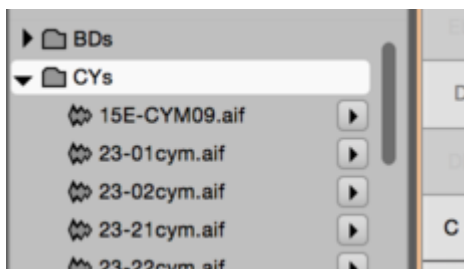
El Explorador de archivos

El Explorador de archivos puede mostrarse en el Panel de información. Te ofrece una manera amigable de acceder a las carpetas de archivos de audio que utilizas a menudo.

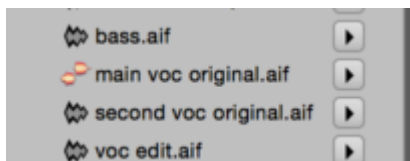


inicialmente, el Explorador de archivos se encuentra vacío. Arrastra las carpetas que deseas incluir desde el administrador de archivos de tu computadora (por ejemplo, Finder o Explorador) hacia el panel vacío de color gris.

Puedes arrastrar hacia el Explorador de archivos carpetas desde diferentes dispositivos de almacenamiento y diferentes niveles de jerarquía dentro de tu estructura de archivos. En el Explorador, propiamente dicho, todas las carpetas aparecen en el mismo nivel, como una simple lista. A la izquierda de cada entrada se encuentra un pequeño triángulo que se puede emplear para expandir la carpeta en cuestión. De esta manera, puedes recorrer la jerarquía de las carpetas.



Cada vez que haces doble clic en una carpeta, te “sumerges” en ella, por decirlo de alguna manera; el resto de la estructura de carpetas en el Explorador de archivos permanece oculta. El botón desplegable en la parte superior del explorador muestra la ruta de la carpeta actual y te permite volver al nivel más alto para volver a tener acceso a las carpetas ocultas.



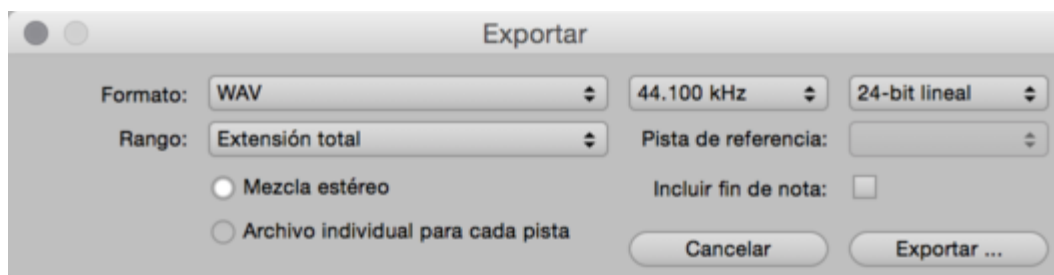
Los archivos de audio quedan señalados en el Explorador de archivos por una representación de nota o una forma de onda de color gris. Los archivos con una representación de nota de color ya

poseen un archivo MDD. Este contiene información de tiempo y de la detección de notas, lo que significa que puede cargarse inmediatamente sin tener que pasar por el proceso de detección nuevamente. Los archivos con un símbolo en color gris no poseen un archivo MDD.

A la derecha de cada archivo de audio verás un botón para reproducir que te permite escuchar su contenido. A la derecha del botón desplegable que muestra el nombre de la carpeta o nivel, se halla el control de volumen de audición.

Guardar audio: la ventana Exportar

Para guardar material de audio en la forma de un archivo de audio en tu computadora elige Archivo > Exportar..., en el menú. Esto abrirá el cuadro de diálogo Exportar en donde encontrarás una variedad de opciones.



En la línea superior seleccionas el formato de archivo, la frecuencia de muestreo y la resolución en bits del archivo que será exportado. En la segunda línea seleccionas el rango (en tiempo) del material que se exportará. Si el material se exporta en mono o estéreo depende del número de canales en los archivos originales.

Para el Rango (es decir, el alcance temporal) se encuentran disponibles las siguientes opciones:

- Extensión total: todo desde el inicio de la primera pista hasta el final de la última.
- Solo rango de ciclo: solo el segmento de la línea de tiempo entre los localizadores de ciclo.

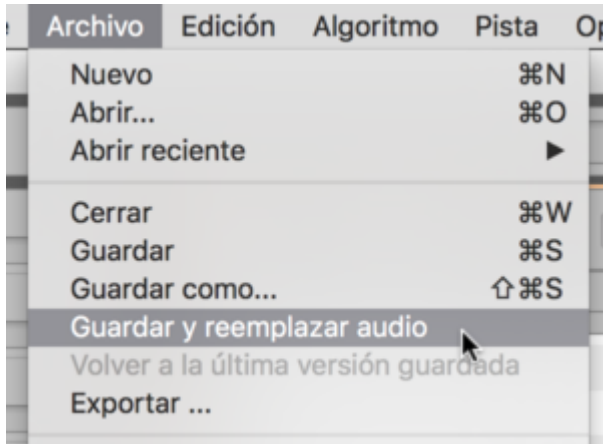
La caja "Incluir fin de nota" debería activarse en casos donde, por ejemplo, has elegido Solo rango de ciclo pero algunas notas en la selección superponen el final del rango. Seleccionando esta opción se extiende el rango sutilmente, para que los finales de las notas no resulten cortados, preservando el decaimiento.

Haz clic en el botón Exportar para comenzar la exportación con las opciones seleccionadas. Un selector de archivos se abrirá para que puedas elegir el lugar de almacenamiento.

El comando Reemplazar audio

El comando Reemplazar audio del menú Archivo te permite guardar un archivo de audio editado en Melodyne bajo su nombre original sin recurrir al cuadro de dialogo Exportar. El archivo original,

entonces, es reemplazado por la versión editada en Melodyne, pero al mismo tiempo Melodyne también guarda el archivo original agregando “orig” al nombre del archivo. Por lo tanto, el acceso al archivo sin editar sigue siendo posible en cualquier momento ya que no ha sido eliminado, sino que simplemente, fue renombrado.



Guardar empleando “Reemplazar audio” es útil, principalmente, cuando defines a Melodyne como editor de audio externo en tu aplicación DAW: presionando un botón dentro de la aplicación DAW, puedes abrir un archivo para edición en Melodyne, con lo cual, al guardarlo luego con “Reemplazar audio” se asegura que el archivo “regrese” a la aplicación DAW de manera automática. Esto sucede porque la aplicación DAW utiliza el nombre del archivo para identificarlo y acceder al mismo, y dado que Melodyne no cambiará el nombre, guardando el archivo editado en Melodyne con “Reemplazar audio”, hace que el mismo se encuentre disponible inmediatamente en la aplicación DAW.

La ventaja de definir a Melodyne como editor de muestras en tu aplicación DAW (opuesto a utilizarlo como plug-in) es que el proceso de transferencia, el que con archivos extensos puede consumir mucho tiempo, es reemplazado por una operación de carga más rápida. La desventaja es que no puedes oír las ediciones en el contexto de tu arreglo y no puedes disponer del archivo una vez más en la aplicación DAW sin utilizar una función del estilo “Freeze o congelar”. Es diferente a trabajar con Melodyne como plug-in, al que puedes dejar abierto hasta la mezcla final, realizando cambios posteriores en cualquier momento, escuchándolos en el contexto del arreglo en la aplicación DAW.

Reemplazar los archivos de audio y guardar archivos de proyecto de Melodyne son procesos que tienen influencia entre ellos. Por ejemplo, supongamos que abriste un archivo de la aplicación DAW en Melodyne y realizaste algunas ediciones, y piensas que luego podrías desear revisarlas. En este caso, deberías guardar tus ediciones en un archivo de proyecto de Melodyne (extensión “.mpd”). Este archivo .mpd inicialmente hace referencia al archivo de audio suministrado por la aplicación DAW.

Si en esta etapa buscabas regresar el archivo editado a la aplicación DAW, el comando “Reemplazar audio”, si estuviese disponible, hubiese tenido consecuencias no deseadas porque el archivo .mpd de Melodyne hubiese referenciado a la nueva versión editada del archivo de audio y no al original.

Esto significa que si durante la edición posterior intentas restaurar una nota que antes habías eliminado, descubrirías que era imposible puesto que la nota ya no se encuentra presente en el archivo. Para evitar este problema, cuando Melodyne reemplaza un archivo de audio, cambia la referencia en el archivo .mpd – cada vez que un archivo ha sido creado – por una referencia no hacia el archivo de audio *editado* sino al original (es decir, el archivo con el agregado “orig” en su nombre) antes de guardar el archivo .mpd nuevamente. Esta es la razón por la que el comando “Reemplazar audio” desaparece del menú archivo cada vez que se crea un archivo .mpd, y en su lugar aparece “Guardar y reemplazar audio”.

Esta solución te ofrece, por un lado, acceso inmediato al archivo de audio editado en la aplicación DAW, y por otra parte, la libertad para deshacer o para realizar cambios posteriores, en cualquier momento, en Melodyne, simplemente cargando el archivo .mpd ya que el mismo conserva el acceso al original.

Recuerda: el comando “Reemplazar audio” solo se encuentra disponible para archivos WAV o AIF. Con formatos de audio comprimido, como .mp3 o .caf, no puedes sobrescribir el original; en su lugar debes crear un nuevo archivo WAV o AIF utilizando el comando “Exportar” del menú Archivo.

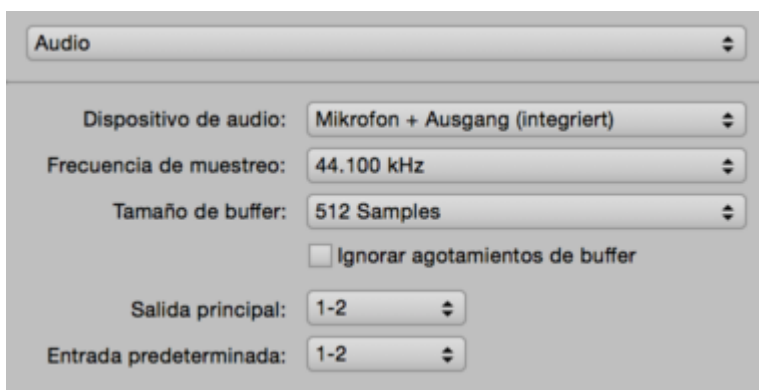
Grabación de audio

En esta sección aprenderás cómo grabar audio con la implementación independiente de Melodyne y qué necesitas tener en cuenta cuando lo hagas.

Preferencias de audio y grabación

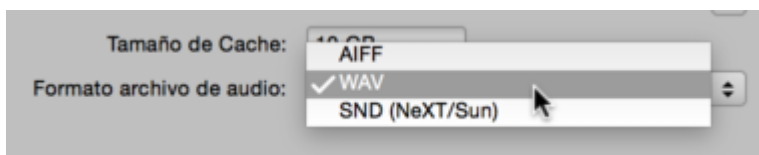
Antes de realizar la primera grabación en la implementación independiente de Melodyne, deberías abrir la hoja de Preferencias para examinar y, si es necesario, cambiar las asignaciones de audio y grabación.

Para abrir la hoja de Preferencias, elige Program (macOS) o Archivo (Windows) y a continuación, en cada caso, Preferencias.



En la página Audio 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 Core Audio interno. Bajo Windows deberías seleccionar el controlador ASIO de tu tarjeta de audio).

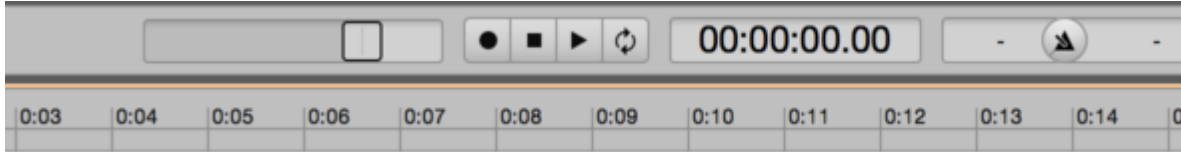
En la página Grabación puedes seleccionar un formato de archivo para tus grabaciones, por ejemplo WAV o AIFF.



Administrar tiempo y el metrónomo

Antes de comenzar con la primera grabación en un nuevo proyecto Melodyne deberías considerar algunas cosas con respecto al tiempo. En un nuevo documento, los campos tiempo y métrica se

encuentran inicialmente vacíos. En lugar de un valor, en cada caso, se muestra un simple guion (“-”). La Regla de tiempo, inicialmente, se encuentra calibrada en segundos. Por lo tanto, en ese momento, no existe un tempo musical.



Ahora dispones de dos opciones: puedes ingresar el tempo de manera manual y grabar a tiempo con un clic de metrónomo o comenzar la grabación con el campo tempo vacío, dejando a Melodyne la tarea de detectar el tempo de manera automática.

Para ingresar el tempo de manera manual procede de la siguiente manera (los valores predeterminados, a menos que otros se ingresen a mano, son 120 BPM para el tempo, 4/4 para la métrica y 1/4 como intervalo para la Cuadrícula de tiempo):

- Ingresa el valor deseado en pulsos (beats) por minuto (BPM) en el campo tempo
- Ingresa los valores deseados para el numerador y denominador de la métrica (por ejemplo, 6/8)
- Ingresa un valor de nota musical en lugar de segundos en el menú de Cuadrícula de tiempo
- Haz clic en el ícono entre los campos métrica y tempo, en la barra de transporte, para activar el metrónomo. Cuando eliges este procedimiento, Melodyne asume que planeas utilizar un tempo constante, por lo tanto cualquier fluctuación en tempo se revelará como una discrepancia entre la posición de las representaciones de notas y las líneas de la cuadrícula. Tu elección para trabajar con un tempo constante se indicará con un signo igual (“=”) delante del tempo en la barra de transporte.

Para activar el metrónomo, haz clic en el ícono ubicado entre la métrica y el tempo en la barra de transporte. Para modificar el volumen de la marca, haz clic en el icono del metrónomo y arrastra hacia abajo o hacia arriba sin soltar el botón del mouse.



Si estabas trabajando con una aplicación DAW puedes sentirte más cómodo asignando el tempo de manera manual y grabar siguiendo un clic. Sin embargo, gracias a que Melodyne es extremadamente bueno detectando el tempo, en muchos casos es más simple y más práctico, simplemente permitir que las rutinas de detección de tempo de Melodyne determinen el tempo.

- En lugar de colocar un valor inicial para tempo, métrica y Cuadrícula de tiempo, como acabamos de describir, comienza la grabación con los campos tempo y métrica vacíos. Ahora ya no necesitas escuchar un clic mientras grabas ya que Melodyne detectará el tempo y las

fluctuaciones dentro de la grabación y ajustará las líneas de la cuadrícula y los subsecuentes clics en consecuencia. En otras palabras, en lugar de ingresar un valor numérico para el tiempo estás determinando el tiempo a partir de tu interpretación.

Esto resultará en que cualquier fluctuación de tiempo dentro de tu interpretación es considerada deliberada y el tiempo se interpretará como variable. Por lo tanto, el valor en el campo tiempo cambiará constantemente en el transcurso de la reproducción, y la malla de la Cuadrícula de tiempo se estirará o apretará (es decir, la distancia entre las líneas aumentará o reducirá), en consecuencia a medida que el tiempo cambia. El tiempo variable se indica por la presencia de un símbolo (“~”) ubicado delante del campo tiempo.



Activar, iniciar y detener la grabación.

- Mueve el cursor de reproducción hasta un lugar justo a la izquierda de donde deseas comenzar la grabación. Esto te brindará una referencia.
- Haz clic en el botón para grabar en la barra de transporte para activar el modo de grabación de Melodyne.
- Inicia la grabación haciendo clic en el botón para reproducir.



El rango de ciclo también se puede utilizar durante una grabación para reproducir un segmento específico de la pista de manera repetida. Sin embargo, la grabación ignora el ciclo y aparece en tu pista como si el ciclo no hubiese estado activo.

Si haces clic en el botón para grabar, en la barra de transporte mientras se procede con la reproducción, puedes insertar material (es decir, activar y desactivar la grabación). En el momento de detener la reproducción en Melodyne, todas las grabaciones finalizarán.

Puedes descartar una grabación pobre, simplemente, con el comando Deshacer. Puedes escuchar una grabación aún mientras el proceso de detección se encuentra en progreso, y cancelarlo si es necesario.

El Explorador de proyecto

El Explorador de proyecto te muestra todos los archivos de audio utilizados por cada proyecto y te ayuda a administrarlos y a localizar archivos perdidos.

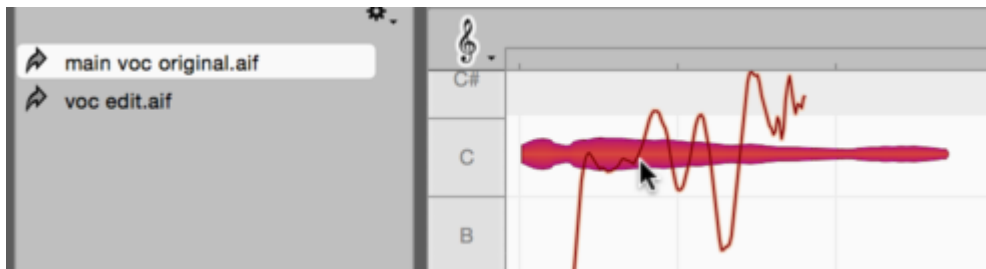
Abrir el Explorador de proyecto

Las versiones independiente y plug-in poseen un Explorador de proyecto. En ambos casos, se abre seleccionando “Mostrar Panel de información” en el menú Opciones.



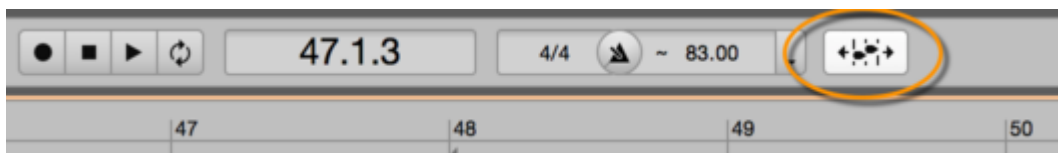
El Explorador de proyecto en la implementación independiente

El Explorador de proyecto de la versión independiente de Melodyne muestra todos los archivos de audio que has integrado en tu proyecto – ya sea mediante el menú Archivo, arrastrando y soltando, o por grabación. Si haces clic en una nota en el Editor de notas, el Explorador de proyecto destacará el archivo de audio al que pertenece la nota en cuestión.



Puedes arrastrar y soltar archivos desde el Explorador de proyecto hacia el proyecto de la misma manera que desde el Explorador de archivos. Por ejemplo, podrías hacer esto cuando desees utilizar el mismo archivo en varios lugares diferentes dentro de un proyecto.

Considera que la opción Auto Stretch también gobierna el arrastre de los archivos desde el Explorador de proyecto: si Auto Stretch se encuentra activa, el tempo del archivo se ajustará al tempo del proyecto; si no se encuentra activa, el archivo insertado conservará su tempo original.



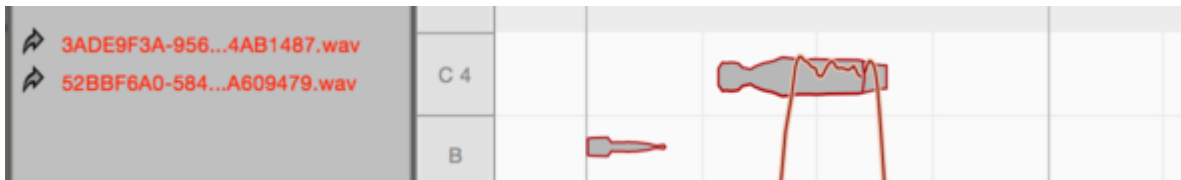
Archivos de audio perdidos y en desuso

Tanto en la versión independiente como en la versión plug-in, los archivos de audio están codificados por color dentro del explorador, de la siguiente manera:

- Negro: el archivo está presente y en uso en el proyecto
- Gris: el archivo está presente pero no en uso (por ejemplo, debido a que has eliminado del proyecto todas las notas que contiene)
- Rojo: el archivo es necesario pero no se encuentra disponible

La razón por la que los archivos en desuso se conservan en el Explorador de proyecto en lugar de eliminarlos automáticamente, es que esto te permite deshacer la operación de eliminación, algo que de otra manera sería imposible.

Si Melodyne no puede hallar uno de los archivos que necesita utilizar – ya sea porque ha sido eliminado o porque no fue movido a la nueva computadora junto con los otros archivos del proyecto – los archivos perdidos se mostrarán en color rojo en el Explorador de proyecto. Las notas que pertenecen a tales archivos se muestran en el Editor de notas, con color gris con un contorno de color rojo, permaneciendo en silencio durante la reproducción.



Comandos en menús desplegables y de contexto

El menú desplegable que se abre con el ícono del engranaje en el Explorador de proyecto junto con el menú contextual en el mismo explorador, te ofrecen los siguientes comandos, algunos de los cuales están designados para facilitar la asignación de archivos perdidos.

- Asignar ruta para transferencias...* (solo en el plug-in): te permite especificar donde se almacenarán los archivos transferidos, como se explicó arriba.

Mostrar en Finder/Explorador. Si eliges este comando después de hacer clic derecho en un archivo en el Explorador de proyecto, se abrirá una ventana de Finder/Explorador mostrándote la ubicación del archivo.

Copiar archivo(s): Este comando copia los archivos seleccionados al portapapeles. Esto podría ser útil, por ejemplo, si has transferido el proyecto a otro usuario perdiendo uno o más de los archivos requeridos. Seleccionando los archivos perdidos en el Explorador de proyectos, eligiendo Copiar archivo(s) y luego pegando el contenido del portapapeles en un disco duro u otro medio de almacenamiento, puedes remediar el error rápidamente sin tener que buscar por todos lados los archivos perdidos.

Copiar ruta para archivo(s): Este comando copia como texto hacia el portapapeles, la ruta de los archivos seleccionados. Esto resulta útil si necesitas enviar a alguien una lista de los archivos perdidos.

Localizar archivos perdidos: Abre una ventana de selección de archivos que te permite localizar el archivo perdido en tu disco duro y “mostrarlo” a Melodyne.

Es aconsejable guardar tu proyecto después de reasignar archivos a fin de almacenar las referencias actualizadas.

Copiar archivos externos a la carpeta del proyecto (solo en la versión independiente): Este comando copia todos los archivos que has importado dentro de tu proyecto desde diferentes lugares de tu disco duro, ya sea utilizando el menú Archivo o mediante arrastrar y soltar, dentro de la carpeta de audio de tu proyecto Melodyne. Esta carpeta, que fue creada cuando tu proyecto Melodyne fue guardado por primera vez, se encuentra en el mismo nivel de jerarquía de archivos, y posee el mismo nombre que el archivo MPD del proyecto, pero con el sufijo “_Audio”. Es aconsejable guardar tu proyecto en la aplicación DAW después de ejecutar este comando a fin de almacenar las referencias actualizadas.

Eliminar archivos en desuso en la carpeta de proyecto: Si estás seguro que ya no necesitarás los archivos marcados en desuso en el Explorador de proyecto, este comando te permite eliminarlos, liberando espacio en tu disco duro.

Los últimos dos comandos en el menú contextual te permiten especificar si los archivos en el Explorador de proyecto deberían mostrarse en orden alfabético o de acuerdo al estado (perdidos, usados, en desuso).

Documentos de proyectos

En la implementación o versión independiente de Melodyne, tus proyectos se almacenan como documentos MPD. Puedes abrir y trabajar en varios proyectos al mismo tiempo.

Abrir un documento de proyecto

Inmediatamente que inicias la versión independiente de Melodyne, se crea un nuevo proyecto vacío. Para cargar un proyecto existente utiliza el comando Archivo > Abrir, de la barra de menú. El comando Abrir reciente te permite acceder rápidamente a los últimos documentos abiertos.

Los documentos de proyecto de Melodyne poseen la extensión “.mpd”.

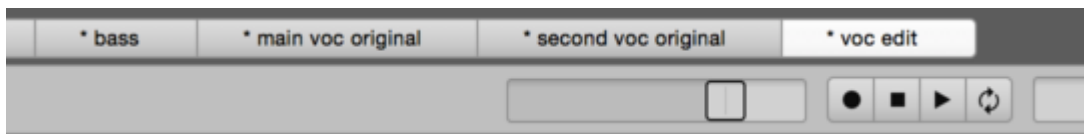


Melodyne.mpd

Crear un nuevo documento de proyecto y cambiar entre proyectos

Elige Archivo > Nuevo para crear un nuevo proyecto vacío.

Melodyne te permite trabajar en varios proyectos al mismo tiempo. Por lo tanto, no es necesario cerrar el proyecto actual antes de abrir otro o de crear uno nuevo. Cada proyecto abierto está representado por una pestaña ubicada debajo de la barra de menú, en la parte superior izquierda de la pantalla. Las pestañas solo son visibles cuando se encuentra abierto más de un proyecto.



Para cambiar a otro proyecto, solo haz clic en la pestaña correspondiente.

Cerrar y guardar proyectos

Para cerrar un proyecto utiliza Archivo > Cerrar, o bien el atajo de teclado [Command]+W. Teniendo en cuenta que se encuentran abiertos más de un proyecto al mismo tiempo, también puedes cerrar

un proyecto haciendo clic en el símbolo “x” ubicado a la izquierda del nombre del proyecto en su pestaña. Si un proyecto contiene cambios que no fueron guardados, verás un asterisco al lado del nombre del proyecto en la pestaña.

Si intentas cerrar un proyecto que contiene cambios que no fueron guardados se te presentará la posibilidad de guardar los cambios y cerrar el proyecto (Guardar), cerrar el proyecto sin guardar los cambios (Ignorar) o de volver al proyecto abierto (Cancelar). La misma caja de dialogo se visualiza cada vez que intentas cerrar Melodyne mientras un documento con cambios que no fueron guardados se encuentra abierto.

Con los comandos Guardar y Guardar como... del menú Archivo, puedes guardar un proyecto en cualquier momento con el nombre existente o con un nuevo nombre, respectivamente.

El comando Volver a la última versión guardada restaura un proyecto al estado que tenía cuando fue guardado por última vez; es decir, descarta todos los cambios realizados en el ínterin.

La carpeta de audio de un proyecto

Cuando guardas un proyecto por primera vez, junto con el archivo MPD, Melodyne crea en el mismo nivel de jerarquía de carpeta/directorio, una carpeta para los archivos de audio del proyecto. La misma posee el mismo nombre que el proyecto pero con el sufijo “_Audio”.

Todas las grabaciones que has realizado dentro del proyecto y todas las muestras que has importado utilizando el Explorador de proyecto están almacenados en esta carpeta.

Si deseas archivar un proyecto o pasarlo a otro usuario, debes archivar o pasar no sólo su archivo MPD sino también esta carpeta de audio.

Copiar audio desde un proyecto abierto a otro

Cada vez que más de un proyecto se encuentra abierto en Melodyne, puedes copiar notas individuales o una fuente de audio completa desde un proyecto a otro. Simplemente selecciona el material de audio, cópialo, cambia entre proyectos, y pégalo.

También es posible arrastrar un archivo de audio desde el Explorador de proyecto de un proyecto a la pestaña de otro. Cuando arrastres el archivo sobre la pestaña, haz una pausa para dar tiempo a Melodyne para cambiar de proyecto antes de soltar el archivo en el lugar adecuado dentro del proyecto de destino.

Importar proyectos

Puedes importar los contenidos de un proyecto dentro del proyecto actual arrastrando su archivo MPD desde Finder o el explorador de tu computadora/ordenador, o desde el Explorador de archivos de Melodyne.

Si has seleccionado varios archivos MPD en la caja de dialogo Abrir de Melodyne, los mismos se cargarán de manera simultánea como proyectos separados, cada uno con su propia pestaña.

Utilizando Rewire

Con Rewire puedes conectar la versión/implementación independiente de Melodyne con tu aplicación DAW y transmitir audio desde Melodyne a tu aplicación DAW.

Acerca de la interfaz Rewire

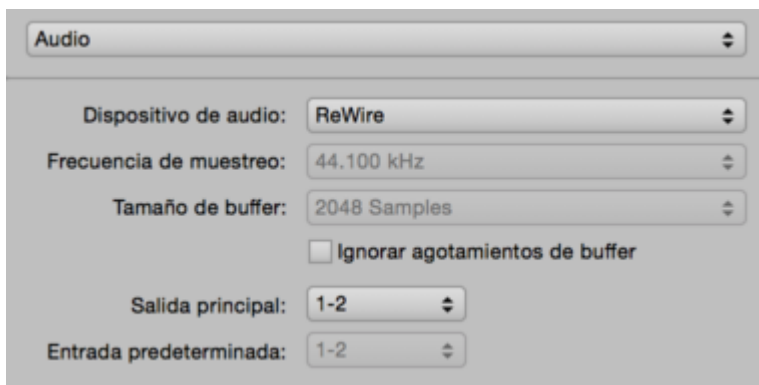
El soporte para el protocolo Rewire por parte de la implementación independiente de Melodyne, brinda una alternativa a la ejecución de Melodyne como plug-in. Esto resulta útil cuando quieres aprovechar la ventaja de ciertos aspectos de la versión independiente de Melodyne que no se encuentran disponibles en la versión plug-in (por ejemplo, la capacidad para importar material desde bibliotecas, o sus funciones para detectar/editar tempo), o si tu aplicación DAW no posee interfaz de plug-in o posee alguna que no es compatible con Melodyne. Por supuesto, para que este modo de operación resulte posible, tu aplicación DAW debe soportar Rewire y hacerlo en modo "Master"; no obstante, la amplia mayoría de las aplicaciones 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 transmitir señales de audio desde Melodyne (esclavo Rewire) a la aplicación DAW (aplicación master – Rewire) donde puedes acceder a ellas desde el mezclador.

Establecer el vínculo Rewire

Para utilizar Rewire con Melodyne, en primer lugar debes iniciar tu aplicación DAW y luego la implementación o versión independiente de Melodyne. Melodyne detectará la presencia de una aplicación Rewire principal o master (tu DAW) y, a continuación, activará 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, el tamaño del búfer utilizado por Melodyne o los canales de entrada en modo Rewire, ya que la frecuencia de muestreo es dictada por tu aplicación DAW, el tamaño del búfer es fijo y los canales de entrada no se encuentran disponibles en modo Rewire.



Activar Rewire en tu aplicación DAW

Recuerda leer la documentación de tu aplicación DAW para descubrir cómo preparar sus pistas para Rewire – el proceso varía de acuerdo a la aplicación DAW utilizada. No obstante, y sin importar el procedimiento exacto, debes seleccionar el dispositivo Rewire “Melodyne” como entrada de la pista o canal del mezclador deseados, en la aplicación DAW.

Transmisión de audio vía Rewire

Cuando estás utilizando Rewire puedes seleccionar en el menú desplegable Salida principal de la página Audio del cuadro de Preferencias, cualquiera de los cuatro pares estéreo para la transferencia de las señales de audio a la aplicación DAW. De manera predeterminada, se encuentran seleccionados los canales 1 y 2. Asegúrate que los canales de entrada seleccionados en el dispositivo Rewire en tu DAW mantengan compatibilidad con las asignaciones en Melodyne.

Sugerencia: si utilizas el dispositivo Melodyne Rewire con asignaciones diferentes en los canales de entrada en las distintas pistas de tu aplicación DAW, puedes asignar la señal de salida desde Melodyne a esas diferentes pistas seleccionando los canales de Salida principal correspondientes y, por lo tanto, sin estar obligada/o a cambiar a tu aplicación DAW para hacer esto.

Considera que Rewire se emplea para transferir audio desde Melodyne a tu aplicación DAW y no desde tu aplicación DAW a Melodyne. Si quieres editar las pistas de audio de tu aplicación DAW en Melodyne cuando se encuentran conectadas con Rewire, primero debes exportar las pistas en tu aplicación DAW para luego importarlas en Melodyne.

Sugerencia: cuando exportas pistas desde tu aplicación DAW, siempre comienza en el compás 1 ya que de esa manera se alinearán automáticamente y de manera correcta al ser importadas en Melodyne. Esto evita de una manera simple, las discrepancias de tiempo.

Iniciar y detener la reproducción

El proyecto cargado en Melodyne comienza en sincro con la aplicación DAW ya sea que la reproducción se inicie allí o dentro de 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 proyecto según resulte necesario para mantener la sincronización con la aplicación DAW.

Sincronización

Si un proyecto Melodyne debe mantener sincronización perfecta con la aplicación DAW, el tempo del proyecto Melodyne debe ser el mismo que el de la aplicación DAW en el momento de importar en Melodyne los primeros archivos desde la aplicación DAW. Para asegurar esto, en el momento de crear el proyecto Melodyne que intentas usar para la conexión Rewire, ingresa, en la barra de transporte, el valor del tempo en BMP mostrado en la aplicación DAW. Luego desactiva la función Auto Stretch e importa los archivos de audio.

Si tu proyecto en la aplicación DAW tiene un tempo variable en lugar de uno constante, es obvio que no podrás ingresar un valor. En este caso debes exportar un archivo MIDI desde tu aplicación DAW que se extienda durante toda la duración del proyecto, para luego utilizar el comando Importar tempo del menú Archivo de Melodyne, para importar el archivo MIDI. Esto le permitirá crear a Melodyne, un mapa de tempo del proyecto. Una vez que hayas realizado eso, puedes importar los archivos de audio con la función Auto Stretch desactivada.

Siguiendo este procedimiento, podrás operar la aplicación DAW y Melodyne en conjunto de manera tal que el audio vendrá, por un lado, desde la aplicación DAW, y por el otro, desde Melodyne. Si ahora cambias el tempo en la aplicación DAW, no necesitarás realizar ninguna acción complementaria ya que Melodyne, posteriormente, seguirá los cambios de tempo de la aplicación DAW de manera automática.

Reproducción, exploración, acercamiento

Este capítulo te dará una vista general de las funciones que Melodyne te ofrece para navegación y reproducir audio.

Ajustar la reproducción utilizando el teclado y la barra de transporte

La versión plug-in de Melodyne está integrada 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. No es posible iniciar, detener o volver a posicionar el cursor de reproducción de la aplicación DAW desde Melodyne.

Con la implementación o versión independiente (stand-alone) de Melodyne puedes iniciar y detener la reproducción utilizando los botones en la barra de transporte ubicada en la parte superior, o presionando la barra espaciadora. Si, al mismo tiempo, mantienes presionada la tecla [Alt], la reproducción se confinará a la selección actual.



También puedes controlar la reproducción en Melodyne Stand-Alone utilizando el teclado numérico de la computadora/ordenador. En las Preferencias puedes seleccionar los atajos, siendo los predeterminados, los siguientes:

- Reproducir/Pausa [barra espaciadora]: detiene o inicia la reproducción desde la posición actual del cursor de reproducción
- Inicio [Enter] cuando se encuentra detenida: inicia la reproducción desde la posición actual del cursor de reproducción
- Inicio [Enter] durante la reproducción: salta hacia, y continua la reproducción desde, el último punto de inicio
- Detener [0 en el teclado numérico] durante la reproducción: detiene y salta hacia el último punto de inicio
- Detener [0 en el teclado numérico] dos veces seguidas: salta al inicio del proyecto

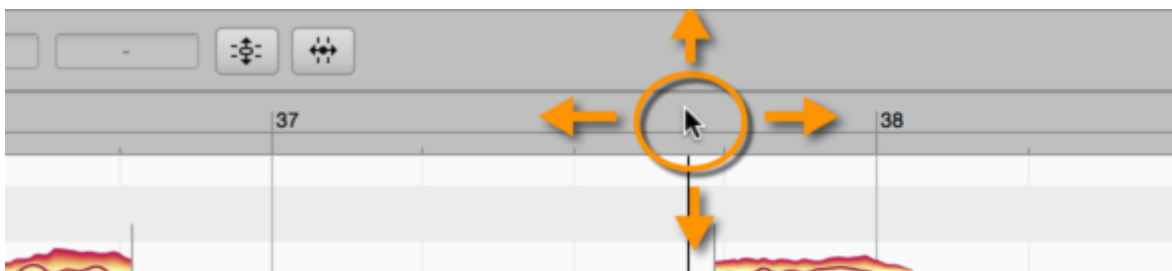
Tanto en implementaciones independiente como plug-in de Melodyne, las flechas del teclado se pueden utilizar para saltar entre las notas. Cuando la reproducción se encuentra detenida, se escuchará la nota actualmente seleccionada.

Debes considerar que puedes definir una amplia variedad de atajos de teclado – incluyendo nuevos atajos para reproducir audio – utilizando el cuadro de dialogo Preferencias de Melodyne. Si por alguna razón no estás satisfecho con los atajos predeterminados, puedes volver a definirlos a voluntad.

Controlar la reproducción, reproducción manual (scrubbing) y funciones de zoom utilizando la Regla de tiempo

Las siguientes funciones de reproducción se encuentran disponibles en las implementaciones independiente y plug-in de Melodyne. Sin embargo, en el plug-in Melodyne sólo están disponibles cuando la aplicación DAW se encuentra detenida. Inmediatamente que la aplicación DAW se inicia nuevamente, el plug-in Melodyne vuelve, como se describió antes, a quedar a la sombra de la aplicación DAW.

Haz doble clic en la Regla de tiempo de Melodyne (o en el fondo del Editor de notas) para iniciar la reproducción desde la posición en cuestión. Si mantienes presionada la tecla [Alt] mientras haces doble clic en la Regla de tiempo, la reproducción quedará confinada a la selección actual.



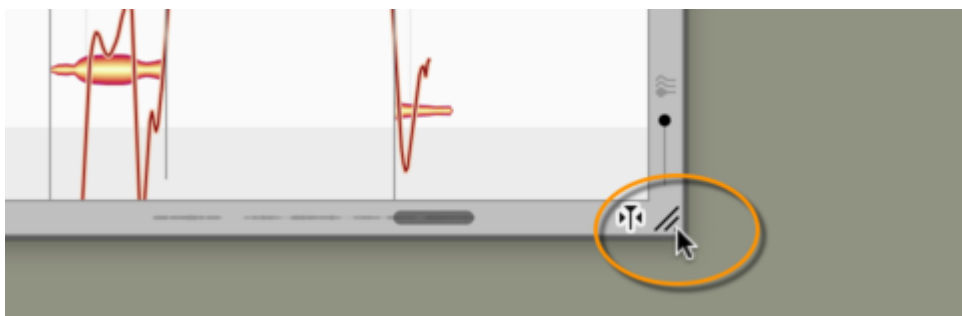
Haz clic en la Regla de tiempo, para desplazar el cursor de reproducción hasta el punto en cuestión y detener la reproducción al mismo tiempo.

Haz clic y arrastra el mouse en la Regla de tiempo 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, ajustando, al mismo tiempo, el factor de zoom.

Cambiando el tamaño de la ventana

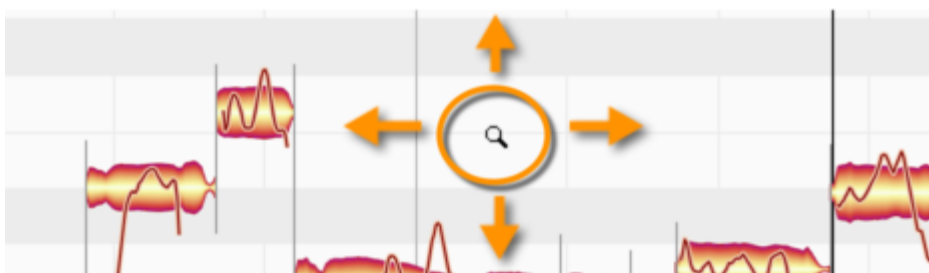
Para cambiar el tamaño de la ventana arrastra la esquina inferior derecha. El procedimiento es el mismo en la versiones independiente y plug-in de Melodyne.



Desplazamiento y visualización en el Editor de notas

Selecciona la herramienta Desplazamiento (el icono mano) ubicada debajo de la herramienta Principal, o presiona y sostiene las teclas [Command] y [Shift] 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 hacer zoom horizontal y vertical al mismo tiempo, con diferentes niveles de intensidad.

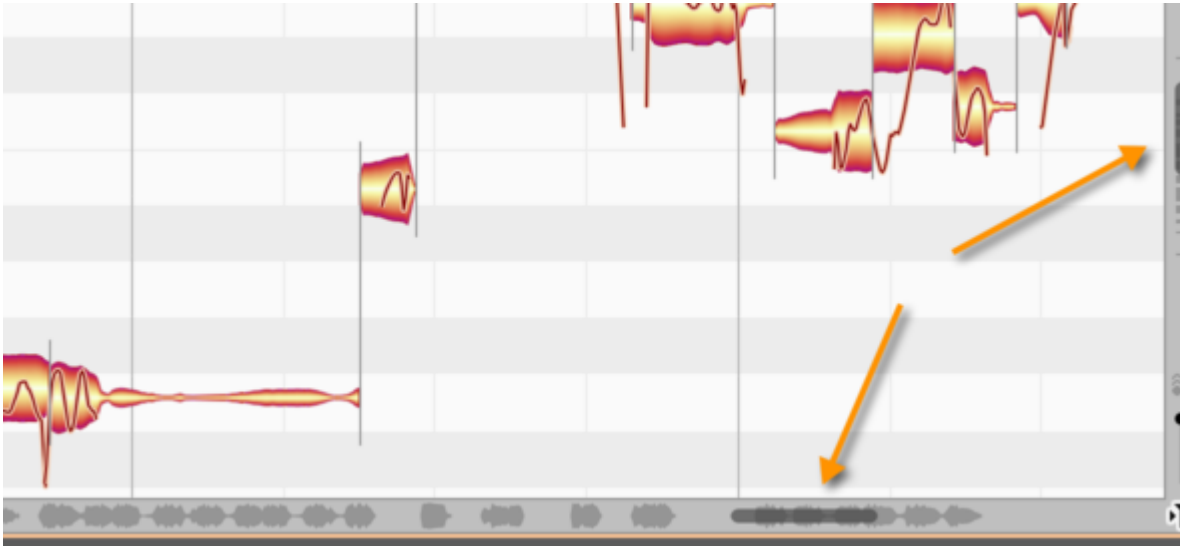


[Command]+[Shift]+doble clic concentra la visualización en una nota, o en varias (si más de una nota se encuentran seleccionadas). Otro doble clic en el fondo de edición te devolverá el nivel de acercamiento anterior.

Si tu hardware soporta las funciones correspondientes, también puedes desplazar y hacer zoom con el mouse y trackpad:

- La rueda del mouse y el deslizamiento con dos dedos en el trackpad, pueden emplearse para desplazamiento horizontal y vertical.
- Separando dos dedos en el trackpad (pinch) aplica zoom simultáneo en los planos horizontal y vertical.

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.

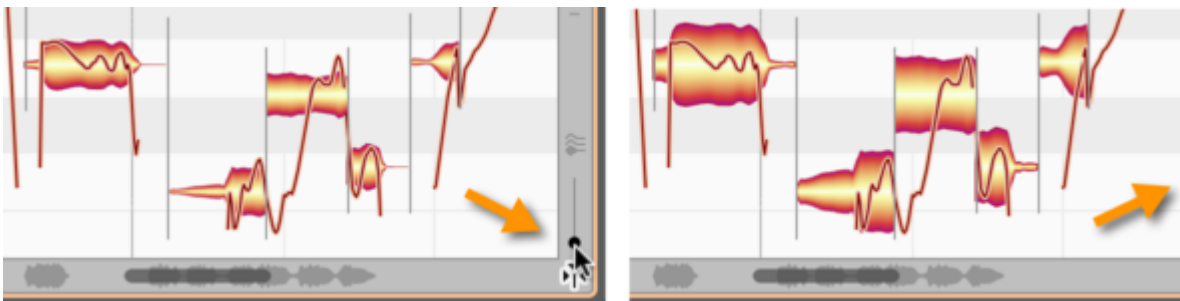


Arrastra los extremos del bloque deslizante para acercar o alejar la visualización.

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 [Command] y [Alt] mientras arrastras el mouse en el panel de edición, o también, arrastrando de manera vertical en la Regla de tiempo.

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. Si el modo Ciclo se encuentra activo, haciendo doble clic en el bloque deslizante horizontal, se aplica zoom en la visualización con el nivel suficiente para asegurar que todo el contenido del rango del ciclo resulte visible.



Utiliza el control deslizante ubicado en la esquina inferior derecha del Editor de notas para alterar la altura de las representaciones de las notas. Esa acción no modifica el volumen. El motivo más

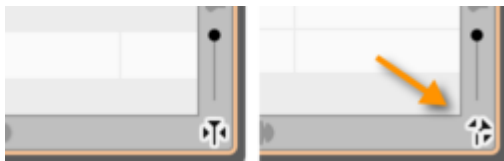
probable será obtener una visualización más clara de material que contiene muchas notas con volumen muy bajo o muy alto.

Una nota sobre desplazamiento automático en el Editor de notas

Si has seleccionado una o varias notas, Melodyne asume que deseas verlas y editarlas, y ejerce la restricción requerida desactivando temporalmente la función de auto-desplazamiento. Solo cuando anules la selección de las notas (por ejemplo, haciendo clic en el fondo del Editor de notas) y reinicies la reproducción, la visualización reasumirá el seguimiento del cursor de reproducción.

De manera similar, si mueves el control de desplazamiento horizontal durante la reproducción de manera tal que el cursor de reproducción desaparezca de la pantalla, se desactivará el desplazamiento automático. En este caso, al detener y reiniciar la reproducción se reactivará la función de auto-desplazamiento .

Si el desplazamiento automático ha sido temporalmente desactivado, el ícono auto-desplazamiento ubicado en el rincón inferior derecho del Editor de notas, toma el aspecto mostrado aquí.



Funciones de exploración y acercamiento

- Para cambiar el tamaño de la ventana (también en Plugin), arrastra la esquina inferior derecha
- Presiona y sostiene las teclas [Command]+[Shift] 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]
- Desliza dos dedos en el trackpad para desplazar la visualización

*Separa y acerca dos dedos (pinch) en el trackpad para alejar/acercar la visualización.

- [Command]+[Alt]+arrastrar en el Editor de notas se utiliza para hacer zoom horizontal y/o vertical

*Arrastra verticalmente en la Regla de tiempo 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

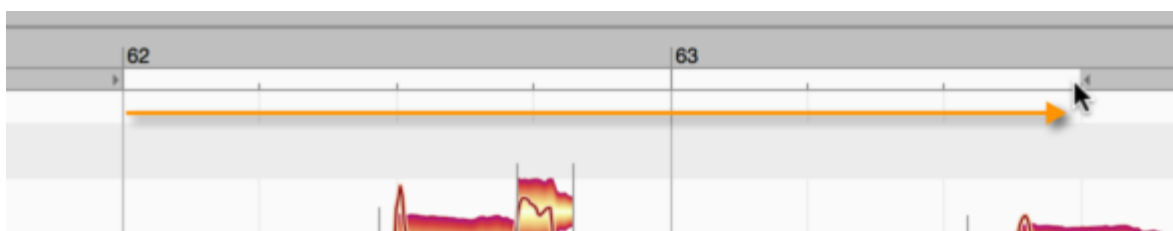
- Arrastra los bloques deslizantes de las barras de desplazamiento para mover el área de visualización de manera horizontal o vertical
- Arrastra los extremos de los bloques para acercar o alejar la visualización en forma horizontal o vertical
- Tira del extremo izquierdo o derecho del control deslizante 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 horizontal o vertical consigues visualizar todas las notas
- El control deslizante ubicado en la esquina inferior derecha ajusta la altura de las representaciones de las notas

Modo ciclo

En el modo ciclo de Melodyne, un pasaje seleccionado se repite indefinidamente.

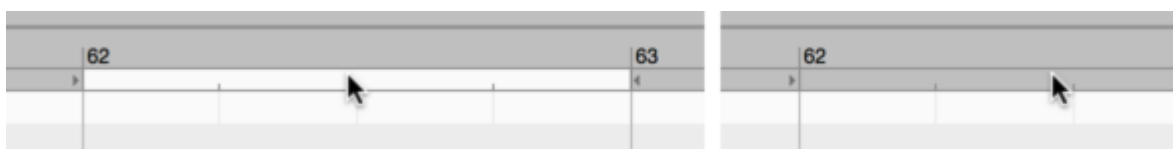
Definir el rango de ciclo

Para definir un área o rango para el ciclo, haz clic y arrastra el mouse en la parte baja de la Regla de tiempo. Si a medida que haces esto, mantienes presionada la tecla [Alt], la Cuadrícula de tiempo será ignorada, permitiéndote posicionar los puntos de inicio y final (denominados “localizadores de ciclo”), con total libertad.



Activar y desactivar el modo ciclo

Haciendo doble clic dentro del rango del ciclo en la delgada franja que se encuentra debajo de la Regla de tiempo, logramos activar y desactivar el ciclo. Cuando el modo ciclo se encuentra activo, el rango de ciclo se muestra en color gris oscuro.



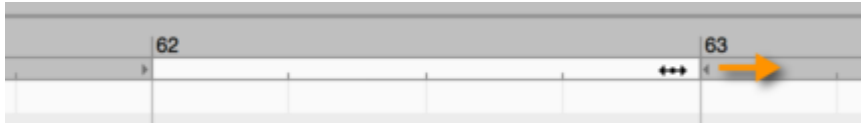
En la implementación independiente de Melodyne también puedes activar y desactivar el modo ciclo desde la barra de transporte.



También es posible definir un atajo de teclado para activar y desactivar el modo ciclo, eligiendo Archivo > Preferencias > Atajos de teclado.

Cambiar la extensión y desplazar el rango de ciclo

Arrastra el localizador derecho – o izquierdo – para modificar la extensión del rango del ciclo. Si a medida que haces esto, mantienes presionada la tecla [Alt], la Cuadrícula de tiempo será ignorada, permitiéndote posicionar los localizadores con total libertad.



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



Si presionas [Shift]+clic cerca de alguno de los localizadores, el mismo se desplazará a la posición designada. Si a medida que haces esto, mantienes presionada la tecla [Alt], la Cuadrícula de tiempo será ignorada.

Definir el rango de ciclo utilizando una selección de notas

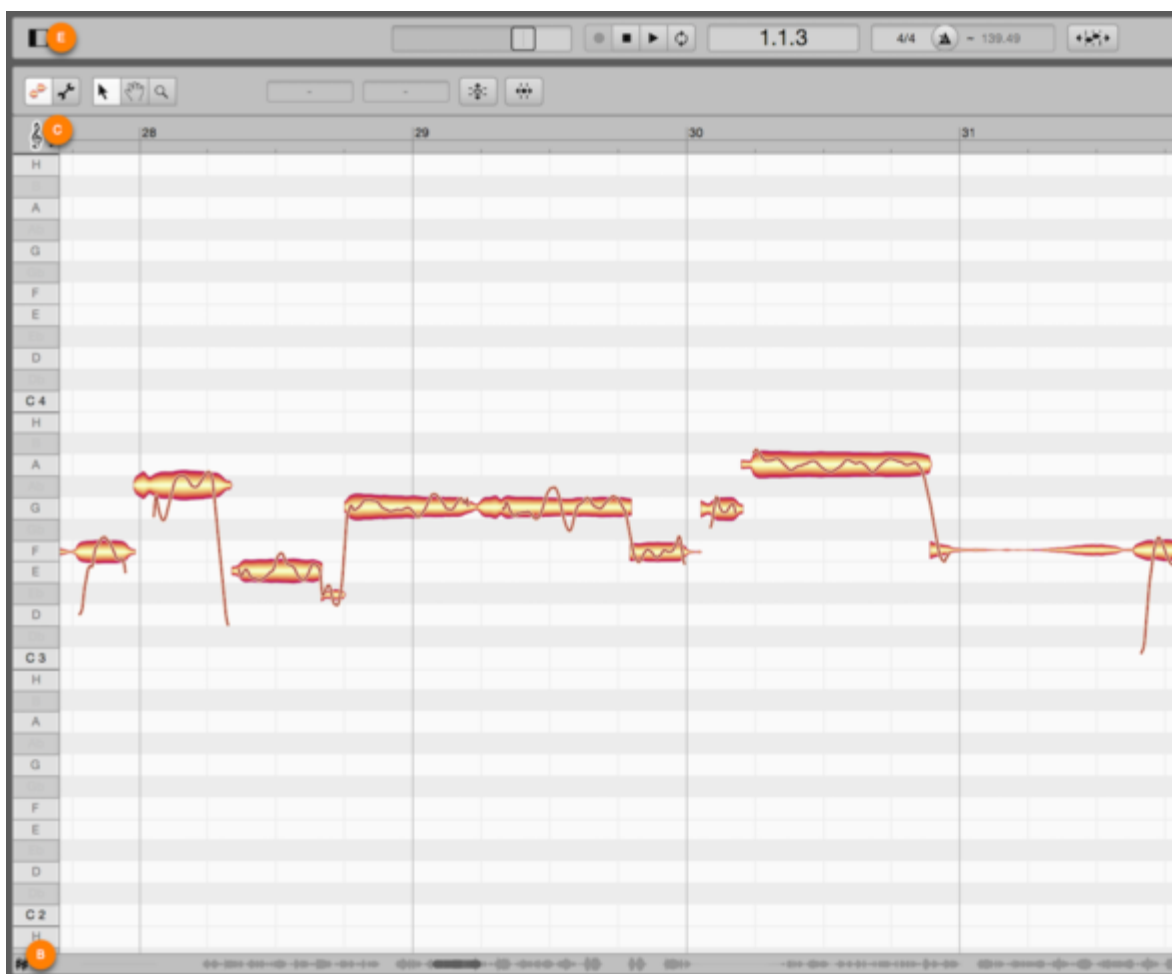
Para desplazar los localizadores de ciclo al inicio y final de una selección de notas (ajustándose a la cuadrícula) presiona la tecla [Shift]doblo clic en cualquier lugar de el rango de ciclo. Si presionas las teclas [Alt][Shift]+doblo clic, en lugar de ajustarse a la cuadrícula, los localizadores se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

Visualización y otras opciones

Melodyne ofrece varias opciones para la interfaz de usuario y el trabajo en el Editor de notas que te permitirán adaptar la apariencia y comportamiento del programa de acuerdo a tus preferencias.

Mostrar y ocultar elementos de la interfaz de uso

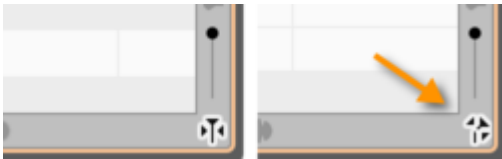
La interfaz de uso de Melodyne puede adaptarse a diferentes situaciones de trabajo y demandas. Encontrarás los medios para hacerlo en el menú Opciones y también en la interfaz, propiamente dicha.



La ilustración muestra qué íconos de la interfaz de usuario de la versión independiente (stand-alone) de Melodyne corresponden a los ítems del menú Opciones.

- Editor de notas (A): opciones varias para el Editor de notas, descritas en detalle, más abajo.

- Editor de escala (B): muestra/oculta de manera sucesiva uno, dos o los tres paneles de la ventana del Editor de escala.
- Cuadrícula de afinación ©: permite elegir entre diferentes opciones para la Cuadrícula de afinación.
- Cuadrícula de tiempo (D): permite elegir entre diferentes opciones para la Cuadrícula de tiempo.
- Mostrar Panel de información (E): oculta el panel o lo muestra a la izquierda y/o derecha de la pantalla.
- Auto-desplazamiento Editor de notas (G): cuando esta opción se encuentra activa, la pantalla del Editor de notas sigue al cursor de reproducción.



Una nota sobre desplazamiento automático en el Editor de notas: si has seleccionado una o varias notas, Melodyne asume que deseas verlas y editarlas, y ejerce la restricción requerida desactivando temporalmente la función de auto-desplazamiento. Solo cuando anules la selección de las notas (por ejemplo, haciendo clic en el fondo del Editor de notas) y reinicies la reproducción, la visualización reasumirá el seguimiento del cursor de reproducción.

De manera similar, si mueves el control de desplazamiento horizontal durante la reproducción de manera tal que el cursor de reproducción desaparezca de la pantalla, se desactivará el desplazamiento automático. En este caso, al detener y reiniciar la reproducción se reactivará la función de auto-desplazamiento .

Si el desplazamiento automático ha sido temporalmente desactivado, el ícono auto-desplazamiento ubicado en el rincón inferior derecho del Editor de notas, toma el aspecto mostrado aquí.

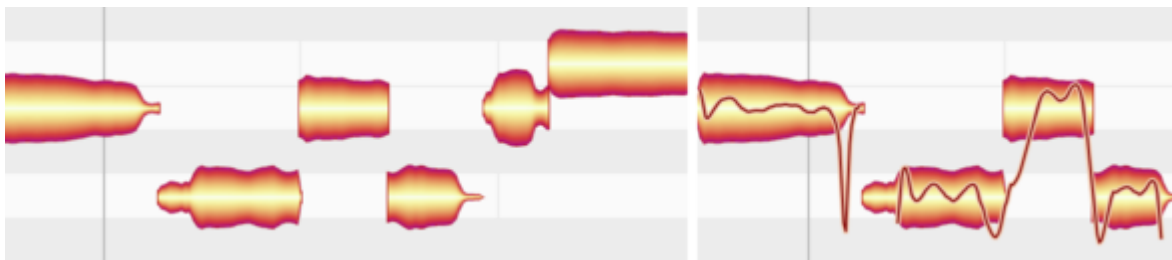
Todas las opciones mencionadas debajo están relacionadas con el Editor de notas y se encuentran eligiendo Opciones > Opciones Editor de Notas, en el menú principal o haciendo clic en el ícono del engranaje ubicado en la esquina superior derecha del Editor de notas.

Considera que estas opciones se pueden seleccionar de manera independiente para los modos de Edición y Asignación de notas.

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 ninguna de las opciones de visualización del Editor de notas seleccionada); y a la derecha, las mismas notas con la opción **Mostrar curva de afinación**, activa.

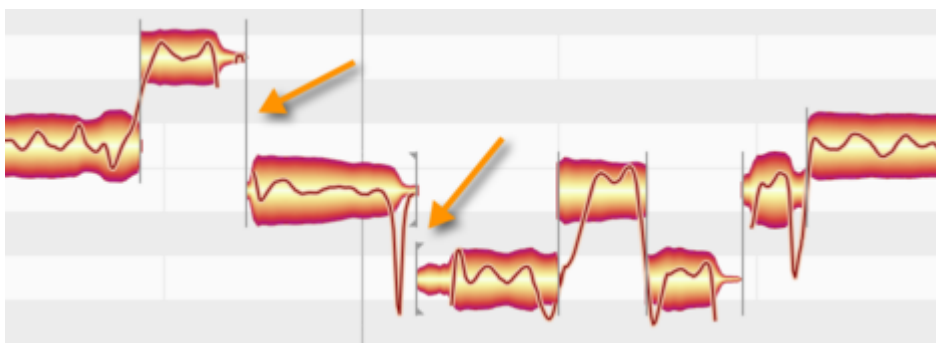


Sin importar si esta opción se encuentra activa o no, la curva de afinación se presentará cada vez que selecciones la herramienta **Afinación**.

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 las notas indicando sus límites o separaciones.

Las separaciones de notas se muestran como líneas (separaciones iniciales entre notas conectadas) o corchetes (separaciones firmes).

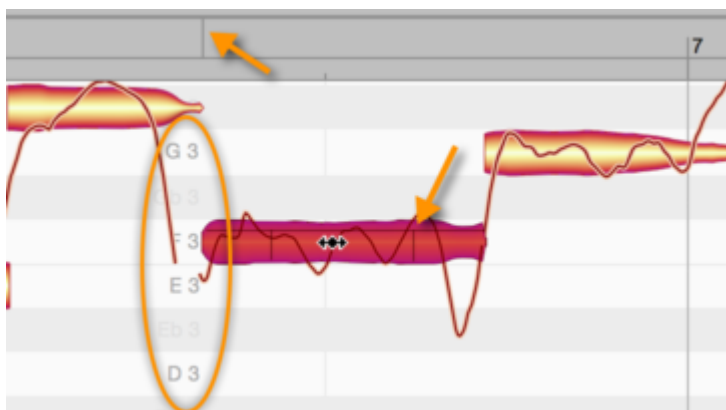


Las separaciones de notas se visualizan siempre cuando la herramienta independiente **Separación de nota** se encuentra en uso, más allá de activar o no la opción en el menú.

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.

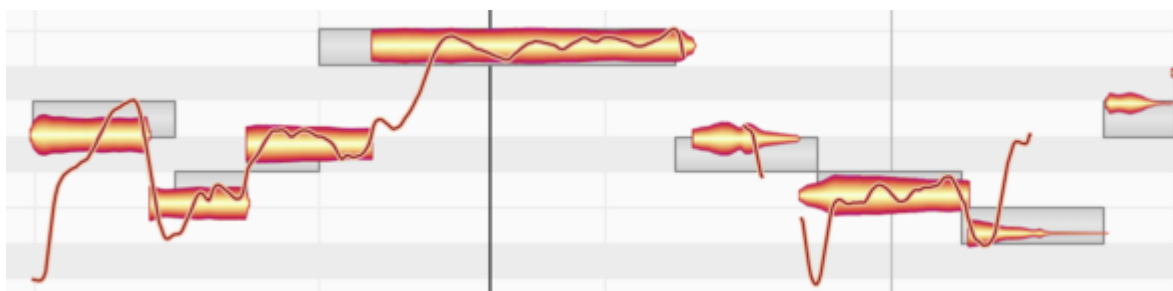
El elemento más distintivo es una **Regla de afinación local** que aparece directamente en frente de cualquier nota sobre la que desplazas el puntero del mouse. Dentro de la misma nota, líneas delgadas marcan las zonas de arrastre de las herramientas sensibles al contexto.



Si arrastras una nota cuando se encuentra activa la opción **Mostrar información de notas**, también aparece una línea vertical en la Regla de tiempo 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**.

Monitoreo durante edición de notas

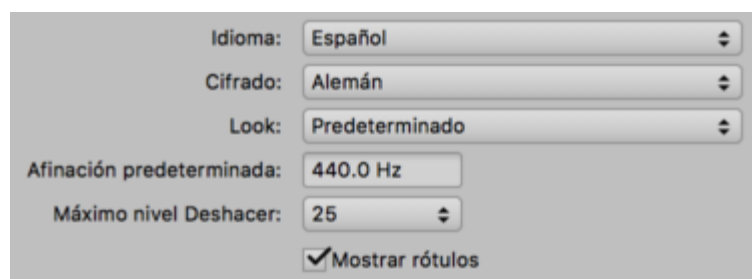
Cuando desplazas la afinación de las representaciones de notas en el Editor de notas con esta opción seleccionada, Melodyne reproduce, a los propósitos de orientación, el sonido de la nota en la posición original en la que hiciste clic. Puedes activar o desactivar esta referencia acústica.

Preferencias y atajos de teclado

Desde la hoja de Preferencias puedes seleccionar opciones fundamentales que gobiernan el modo de operación de Melodyne, además de definir atajos de teclado.

Abrir la ventana – Ajustes generales

En la implementación plug-in de Melodyne puedes abrir la la hoja de Preferencias desde el menú Asignaciones. En la versión independiente, utiliza la opción Preferencias del menú program (macOS) o Archivo (Windows). Las asignaciones disponibles en la versión independiente difieren un poco de las ofrecidas por la versión plug-in.



No obstante, las siguientes opciones se encuentran disponibles en ambas versiones de Melodyne. Cualquier cambio que realices en cualquier versión se aplica a ambas.

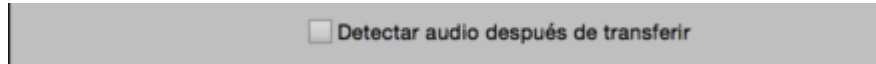
- Idioma: determina el idioma de la interfaz de usuario.
- Cifrado: determina qué sistema se utiliza para nombrar las notas; es decir (descendiendo cromáticamente) Inglés (C, B, Bb etc.), Alemán (C, H, B etc.) o Latino (Do, Si, Sib etc.)
- Apariencia: aquí puedes seleccionar entre diferentes asignaciones de contraste para la interfaz de usuario.
- Afinación predeterminada: determina la frecuencia de la afinación A4 de referencia (la nota La ubicada arriba del Do central).
- Máximo nivel Deshacer: Melodyne te permite deshacer hasta 100 acciones. Sin embargo, el valor predeterminado es 25. Si lo deseas, puedes incrementar este valor, lo que provocará un mayor consumo de RAM, o si lo prefieres, puedes reducirlo, si dispones de poca memoria.
- Mostrar rótulos: una vez que te hayas familiarizado completamente con Melodyne, puedes preferir ocultar los rótulos; es decir, el texto explicativo que aparece a medida que mueves el puntero del mouse encima de los diferentes íconos y otros elementos de la interfaz de usuario.

Preferencias de audio y grabación

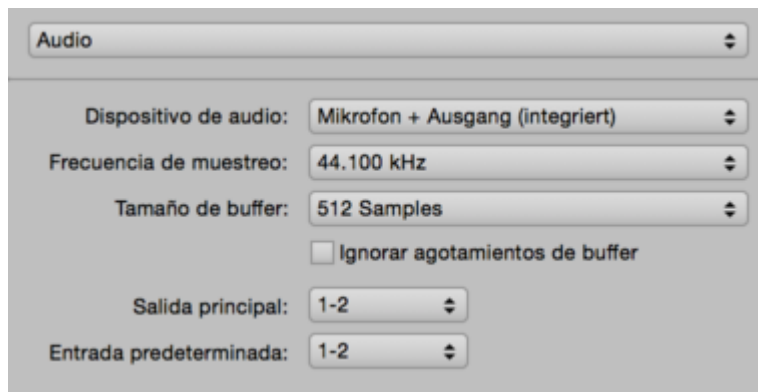
En ambas versiones – independiente y plug-in – encontrarás estas dos opciones:

- Caché de audio: determina la ubicación en tu disco duro del archivo caché que Melodyne editor requiere para procesamiento interno.
- Tamaño caché: determina el tamaño máximo del archivo caché de audio.

Las siguientes opciones solo se encuentran en la versión plug-in:



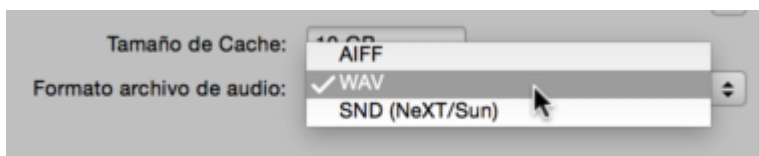
- Detectar audio después de transferir: cuando se selecciona esta opción, la detección (análisis) del material de audio no comienza sino hasta completar la transferencia, reduciendo, por lo tanto, la carga de la CPU durante la transferencia. Selecciona esta opción si tu equipo no es potente y cuando notes signos, durante la transferencia, que sus recursos son insuficientes (clics, caídas, muy bajo rendimiento del sistema).



Las páginas Audio y Grabación de la hoja de Preferencias muestran las siguientes opciones:

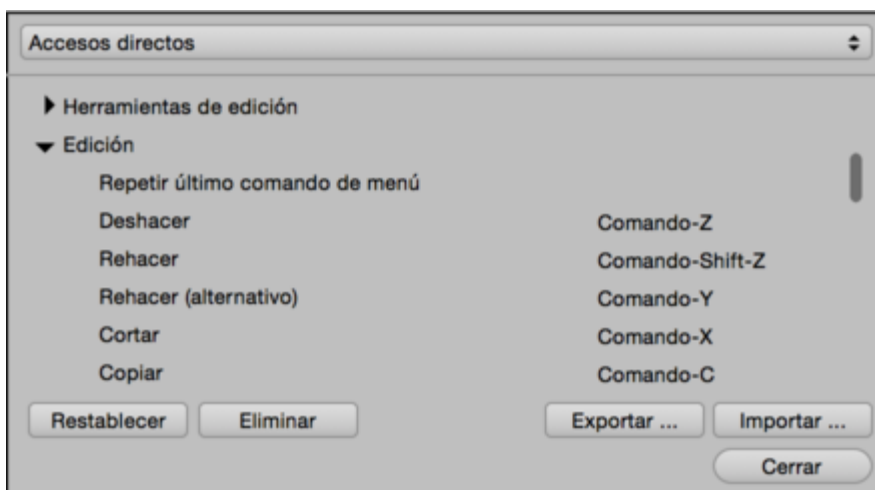
- Dispositivo de audio: te permite seleccionar un controlador de audio o el hardware de audio que lo utiliza.
- Frecuencia muestreo: determina la frecuencia de muestreo utilizada por Melodyne.
- Tamaño de buffer: determina el tamaño del buffer utilizado para la edición de audio. Mientras más bajo resulte el valor, más baja será la latencia pero más alta será la carga de CPU.
- Ignorar agotamientos de buffer: 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 estás indicando a Melodyne que el primer fenómeno es el menor 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.
- Salida principal: selecciona la salida principal para la versión independiente de Melodyne. El nivel de esta salida es administrado por el control de volumen principal en la barra de transporte. Si tu tarjeta de audio solo ofrece una salida, automáticamente, la misma se asigna como salida de audio principal.

- Entrada predeterminada: selecciona la entrada principal para la versión independiente de Melodyne. Si tu tarjeta de audio solo cuenta con una entrada, la misma se asigna automáticamente como entrada predeterminada.
- Formato archivo de audio: determina el formato del archivo utilizado por Melodyne para almacenar grabaciones. Los más utilizados son WAV y AIFF.



Atajos de teclado

La página de Atajos de teclado de la hoja de Preferencias te permite personalizar los atajos de teclado usados por Melodyne para un amplio rango de funciones.



Haz clic en el triángulo ubicado a la izquierda de la categoría que te interesa para ver una lista de los comandos disponibles.

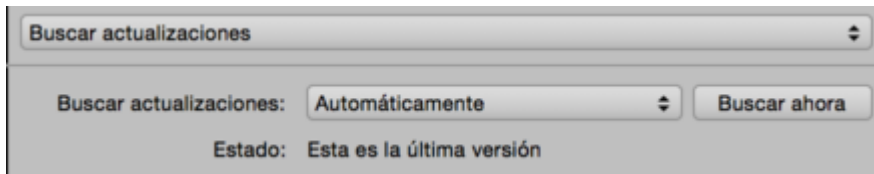
Haz clic en un comando y entonces presiona la tecla o combinación de teclas que deseas asignar como atajo. Melodyne asignará la tecla o combinación de teclas al comando en cuestión. Repite el procedimiento con todos los comandos que desees.

Para eliminar un atajo inadecuado selecciona el comando en cuestión y luego presiona Eliminar. Puedes restablecer los atajos predeterminados de fábrica en cualquier momento haciendo clic en el botón Restablecer. Se te pedirá confirmación que esa es tu intención.

Los botones Exportar e Importar te permiten guardar un esquema de atajos en un lugar de almacenamiento y volver a cargar un esquema guardado anteriormente. De esta manera, puedes llevar tus preferencias en una unidad USB, por ejemplo, cuando estás trabajando en diferentes estudios.

Buscar actualizaciones

En esta página puedes determinar si Melodyne comprobará la existencia de actualizaciones de manera automática o manual; es decir, solamente cuando haces clic en el botón “Comprobar ahora”, algo que puedes hacer en cualquier momento.



Características de audio y algoritmos

Melodyne emplea diferentes algoritmos para presentar y editar diferentes tipos de material de audio. Aquí, esbozamos qué algoritmos se encuentran disponibles y para qué clase de material de audio se utiliza cada uno.

El proceso de detección

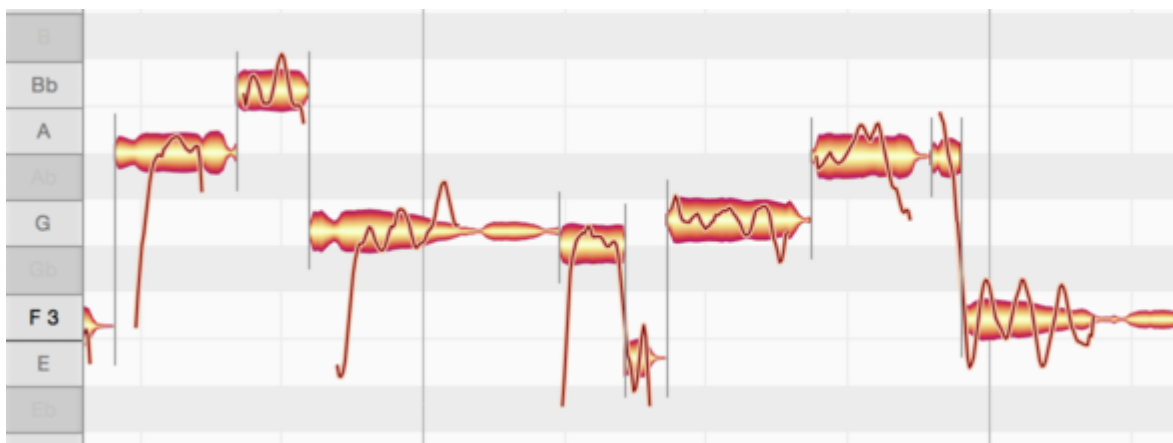
Melodyne analiza el material de audio para encontrar las notas que contiene y las ofrece para su edición. Llamamos a este proceso detección.

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. Puedes indicar qué algoritmo se encuentra seleccionado en cualquier momento mediante la marca de comprobación en el menú Algoritmo y las representaciones de notas en el Editor de notas

El algoritmo Melódico

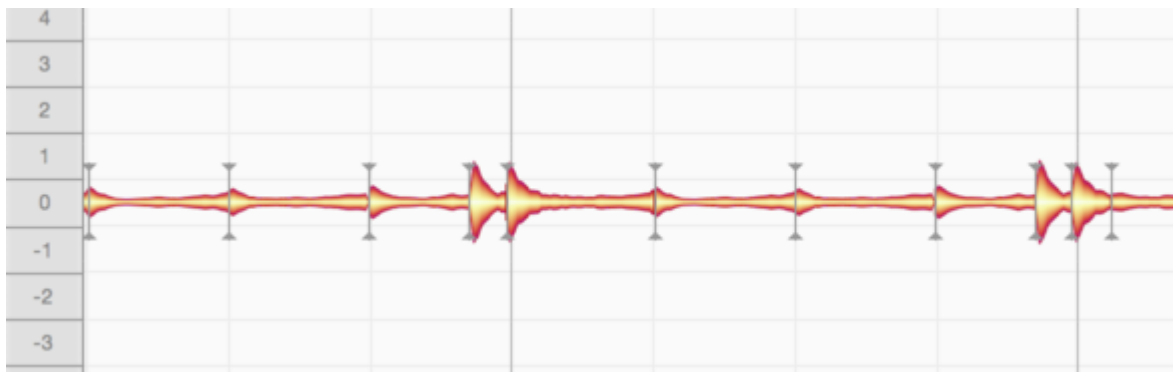
El material melódico es monofónico, lo que significa que sólo una nota se escucha en cualquier momento del archivo. Sin embargo, recuerda que la reverberación puede provocar que las notas se superpongan aún en material monofónico, creando, en los hechos, un tipo de polifonía. Si la intención es editar 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.



El algoritmo Percusivo

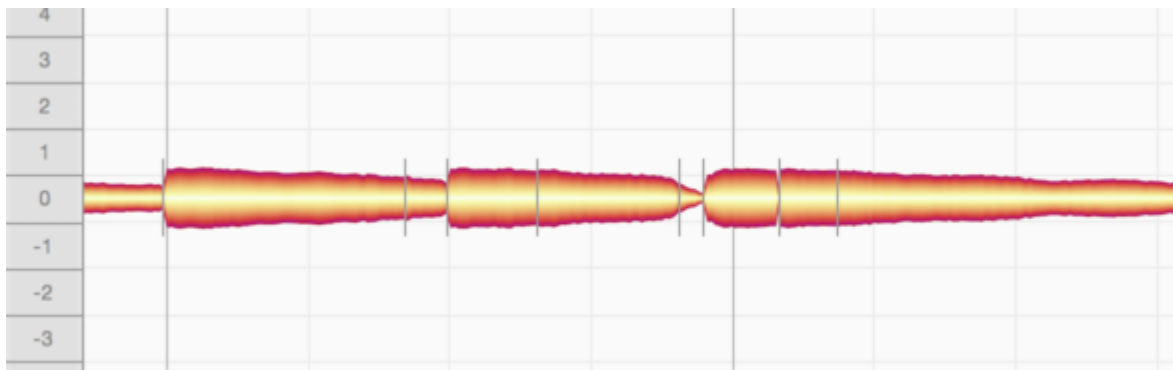
Esta categoría incluye no sólo grabaciones de batería y otros instrumentos de percusión, sino también, de efectos atmosféricos o ruidos, además de material en donde Melodyne no puede detectar una afinación clara en los sonidos. Cuando se encuentra seleccionado el algoritmo Percusivo se distinguen, por ejemplo, sucesivos golpes de batería pero todos se ubican en 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.



El algoritmo Universal

El algoritmo Universal es particularmente adecuado para señales complejas que contienen elementos percusivos y tonales. Por ejemplo, si deseas alterar la afinación, estructura rítmica o tempo de una pieza musical completa, este algoritmo se ofrecerá la mejor calidad de sonido.

El algoritmo Universal, como el Percusivo, presenta todas las notas detectadas en la misma afinación. La Regla de afinación no muestra nombres de notas; presenta referencias a valores relativos para los semitonos, y las funciones de escala se encuentran desactivadas.



Cambiar 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, mientras la reproducción se encuentra detenida, selecciona la opción que prefieres en el menú Algoritmo. 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 antes de cambiar de algoritmos, incluyendo cualquier nota copiada, se perderá. Por lo tanto, el momento adecuado para decidir el algoritmo que deseas utilizar es antes de comenzar la edición.

En la implementación plug-in de Melodyne, la elección del algoritmo se aplica a una transferencia completa; en la implementación independiente, a un archivo de audio completo dentro del documento que está siendo editado – de manera general, hemos mencionado a ese tipo de material como “fuentes de audio”. Antes que puedas cambiar el algoritmo aplicado a una fuente de audio en particular, debes seleccionar, en primer lugar, una o más notas pertenecientes de manera exclusiva a dicha fuente. Si no has seleccionado ninguna nota, o seleccionaste notas de dos fuentes de audio diferentes, el menú Algoritmo permanecerá en color gris. En tales casos, reduce tu selección a notas que pertenecen a una única fuente de audio, y podrás cambiar de algoritmo.

Cuando cambias de algoritmos, iniciando así una nueva detección, Melodyne mira el estado de la función Auto Stretch: si se encuentra activa, una vez que la nueva detección se completa, el tempo del archivo también se ajustará: si Auto Stretch no se encuentra activa, se conservará el tempo original del archivo.

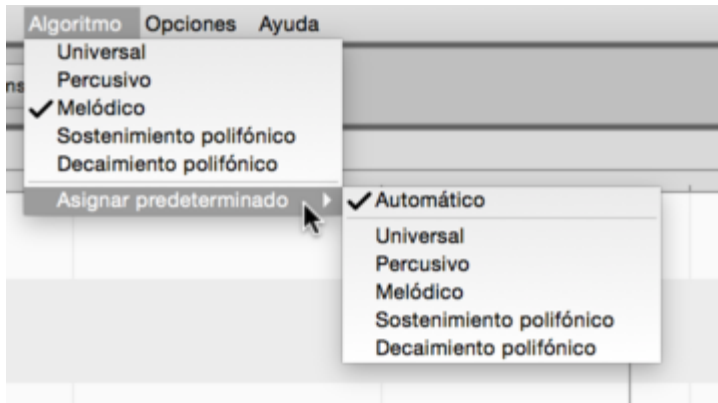
Selección manual o automática del algoritmo

De manera predeterminada, Melodyne selecciona, automáticamente, el algoritmo más adecuado basando su elección en las características del material de audio. Sin embargo, si en una instancia de la implementación plug-in de Melodyne o en el documento actual de la implementación o versión independiente ya fue detectado material, cuando se transfiere nuevo material a esa instancia o se arrastra un nuevo archivo hacia la implementación independiente, Melodyne utilizará el mismo algoritmo para el nuevo material que utilizó para el anterior, aún si se encuentra seleccionado Automático.

La anulación de la asignación Automática en esta manera, está diseñada para asegurar el máximo de consistencia en la detección y para evitar el riesgo que una de las transferencias desde una pista de voces repentinamente sea interpretada como material percusivo. No obstante, si has alterado el algoritmo de una transferencia o de un archivo en forma manual, la automatización se iniciará nuevamente después y no se pondrá más atención en el caso de agregar más transferencias o archivos al material ya detectado.

Esta regla solo se aplica cuando el algoritmo Automático se encuentra seleccionado. Sin embargo, no se aplica cuando estás utilizando Melodyne con ARA, ni cuando en la versión independiente de Melodyne, un archivo nuevo – para el cual ya existe un archivo MDD que contiene la edición aplicada a su detección -, es arrastrado dentro del documento.

Asignado un valor predeterminado diferente empleando el menú Algoritmo puedes prevenir que Melodyne seleccione automáticamente un algoritmo para la detección.



Sin embargo, no olvides, cuando no necesites imponer tu elección de algoritmo en Melodyne, activar Automático como asignación predeterminada. De otra manera, y ya que Melodyne recuerda tu selección predeterminada aun después de cerrar el programa, podrías sorprenderte al descubrir en el próximo inicio del programa, que tus voces fueron interpretadas como material percusivo.

Modo Asignación de notas

Como invariablemente Melodyne realiza un análisis (nosotros lo llamamos “detección”) del material de audio antes que puedas hacer cualquier edición, la exactitud – o falta de exactitud – de este análisis tiene una influencia considerable en la manera cómo podrás trabajar posteriormente con el material y sobre la calidad de los resultados de tu edición de sonido. Por esta razón, es importante comprobar si Melodyne ha detectado las notas de tu material de manera precisa y si es necesario corregir cualquier error. Es allí donde el modo Asignación de notas de Melodyne entra en el juego.

Qué implica editar la detección

Cuando estás trabajando en el modo Asignación de notas, ninguno de los cambios de que haces tiene efecto audible en las notas propiamente dichas. Todo lo que estás haciendo es asegurar que las notas que se presentan corresponden con aquellas que fueron interpretadas. En otras palabras, estás poniendo en línea lo que estás viendo con lo que estás escuchando. Durante el proceso, todo el tiempo estás trabajando con la visualización de la grabación original y con eso, por decirlo de alguna manera, con la base para todos los cambios musicales realizados luego con Melodyne. Mientras mejor se encuentre la base, mejor será el sonido eventual de tus ediciones.

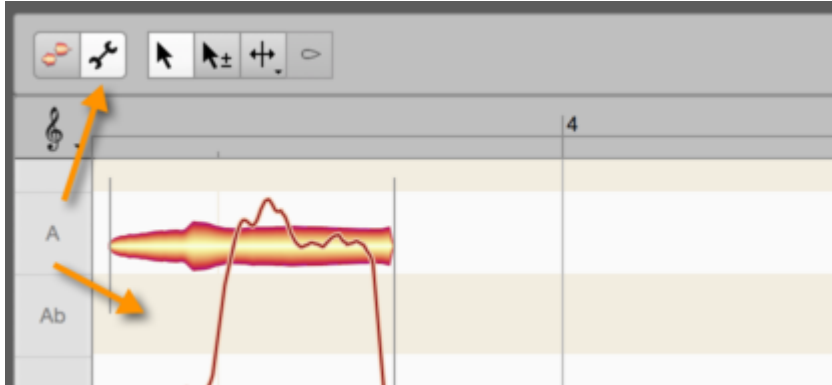
El hecho que tenga sentido y que sea necesario comprobar y editar la detección y con esto, la interpretación del material de audio, puede parecer tedioso a primera vista. Sin embargo, trae enormes ventajas porque existen muchas formas posibles de interpretación del material de audio, y eres tú, en última instancia, quien decide cuál es la correcta dentro del contexto acústico y musical dado.

Pero, no te preocupes. El proceso de detección en Melodyne es principalmente automático y el final resulta coherente. Cuánto será necesario editar en este modo depende del algoritmo utilizado y del material de audio en cuestión. Por ejemplo, con una grabación sin efectos de un/a vocalista, muy raramente encontrarás problemas. Cada tanto puede suceder que una nota es detectada en la octava incorrecta, en cuyo caso, si posteriormente, la transportas, se escuchará de manera antinatural. Corregir la detección en esos casos es una tarea rápida. Lo mismo se aplica al material percusivo donde generalmente solo es necesario agregar o eliminar ocasionales separaciones de notas.

Qué editas y dónde

Al igual que la elección del algoritmo, el modo Asignación de notas se aplica invariablemente a todas las notas de i) un archivo de audio en particular, ii) una grabación en particular; o iii) un segmento

transferido en particular. Usaremos la denominación fuente de audio para cubrir los tres elementos. Cuando el Editor de notas contiene notas de diferentes fuentes de audio, comienza seleccionando una nota que pertenece a la fuente cuya detección planeas editar.



Ahora haz clic en el ícono con la forma de llave inglesa que se encuentra al lado de la barra de herramientas del Editor de notas para activar el modo Asignación de notas. Los colores del fondo en el Editor de notas cambian para mostrarte que ya no te encuentras en el modo normal de edición sino que has cambiado al modo Asignación de notas. En este modo, aquello que ves y oyes es la fuente de audio en su estado original; cualquier edición que puedes haber realizado previamente es ignorada de manera aquí.

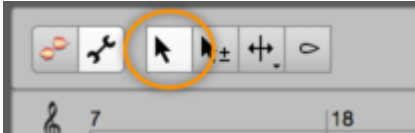
Cuando haces clic en el ícono de la representación de nota (a la izquierda del ícono de la llave inglesa), abandonas el modo Asignación de notas y vuelves al modo de edición. En el modo de edición escucharás nuevamente los resultados de cualquier edición realizada antes de cambiar al modo Asignación de notas. Sin embargo, esto sólo aplica si no has cambiado el algoritmo en el modo Asignación de notas ya que cualquier cambio de algoritmo inicia un nuevo análisis y cada vez que indicas la realización de un análisis nuevo se repite el proceso de detección. Todas las ediciones realizadas en las notas previamente, se pierden.

La herramienta Principal en el modo Asignación de notas

La barra de herramientas del modo Asignación de notas contiene herramientas con funciones diferentes a aquellas del modo Edición. La diferencia más importante es la siguiente: en el modo Asignación de notas, las herramientas no tienen impacto directo o inmediato en el sonido de las notas. Su objetivo es poner en línea, tanto como sea posible, las notas detectadas y mostradas con la música interpretada. Esto permite que, posteriormente, puedas editar el material de manera más eficiente y obtener resultados acústicos óptimos.

Cuáles herramientas se encuentran disponibles depende del algoritmo y, en menor medida, de sus funciones.

La herramienta Principal en el modo Asignación de notas combina importantes funciones de otras herramientas, como sucede en el modo normal de edición, así que puedes realizar una variedad de tareas comunes sin cambiar de herramientas.

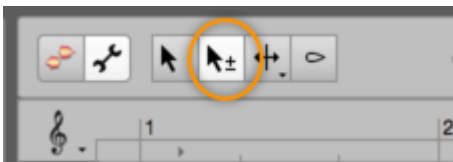


- En la parte inferior de una representación de nota, la herramienta Principal funciona como la herramienta *Activación*.
- En la parte superior de una representación de nota, la herramienta Principal funciona como la herramienta *Separación de notas*.

Trataremos con cada una de estas por separado.

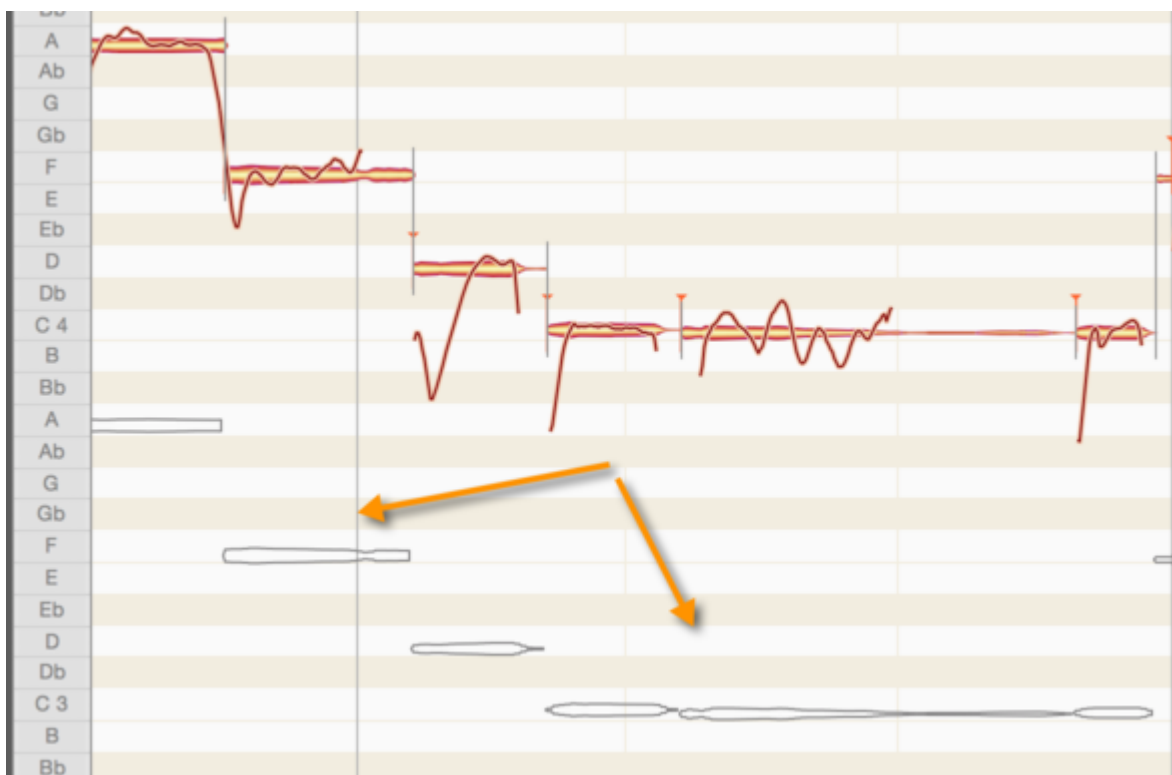
La herramienta Activación

La herramienta Activación no funciona cuando se han seleccionado los algoritmos Percusivo y Universal.



Si haces clic en una nota con la herramienta Activación, su serie de armónicos se muestra en el fondo de edición. Esto te permite reconocer con un golpe de vista, las octavas y otras relaciones armónicas de las notas presentadas.

El algoritmo Melódico: Un doble clic en una representación de nota indica a Melodyne que elimine la nota en cuestión hacia la de afinación más recomendable en siguiente lugar, si es que existe una. Las afinaciones alternativas recomendables se presentan con representaciones de notas huecas – denominadas notas potenciales – y tienen la tendencia a permanecer una octava arriba o abajo de la representación de nota original. También puedes hacer doble clic en alguna de estas notas potenciales para activarla y desactivar la representación de nota original. Si Melodyne no puede encontrar una alternativa recomendable para la representación de nota donde hiciste doble clic, la dejará en su lugar.



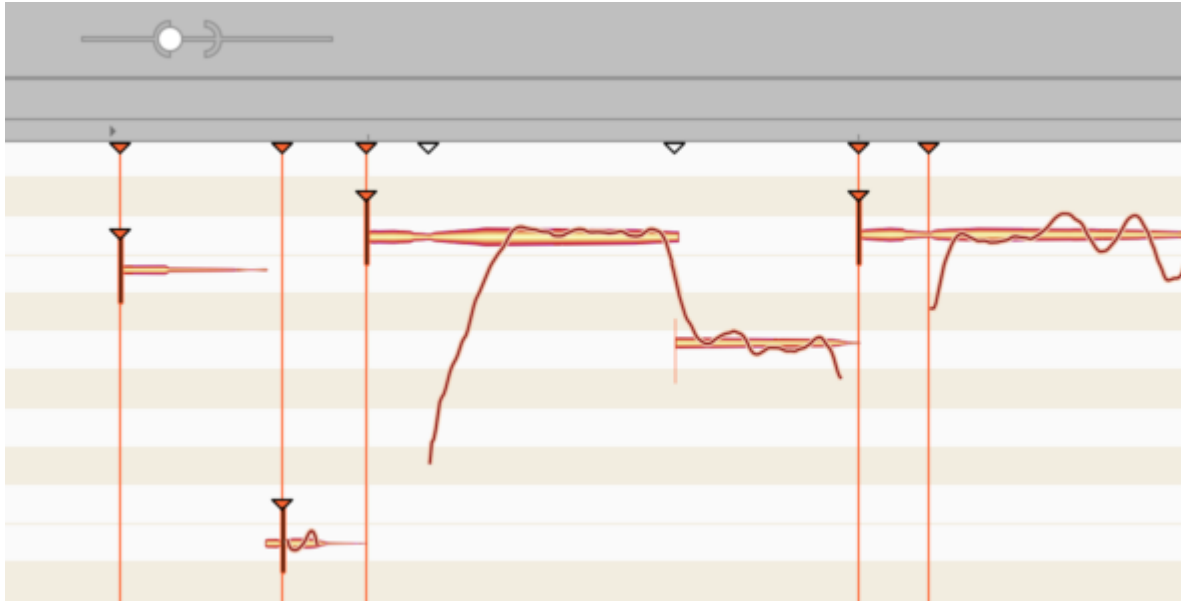
Arrastrar las representaciones de notas de manera vertical con esta herramienta tiene el mismo efecto: esa acción le indica a Melodyne buscar hacia arriba o hacia abajo para encontrar una afinación alternativa. Si se localiza una afinación recomendable en la dirección indicada, la representación de la nota se ajustará a ella, de otra manera, retornará a su posición original. Ocasionalmente, utilizarás estas técnicas de doble clic o de arrastre, para corregir errores ocasionales de octavas en la detección.

Líneas de inicio – Designar puntos de inicio

Si en el modo Asignación de notas seleccionas una de las herramientas de separación, en el Editor de notas aparecen líneas verticales. Al mismo tiempo, aparece un control deslizante con dos indicadores al lado de la caja de herramientas.

Denominamos líneas de punto de inicio a las líneas verticales. Elevándose en paralelo desde sus respectivas representaciones de notas hasta la Regla de tiempo, las líneas muestran *los puntos de inicio musical* que Melodyne ha identificado en el archivo de audio. Un punto de inicio designado se indica con una línea vertical corta con un triángulo invertido encima. La misma está invariablemente ubicada cerca del inicio de una representación de nota (aunque no necesariamente en su punto extremo izquierdo). Cuando se encuentra activa indica qué punto, a los propósitos de tiempo, Melodyne considera como el punto de inicio efectivamente musical de la nota. El punto de inicio musical puede, pero no es necesario que así sea, estar alineado con el separador al inicio de la nota. Por ejemplo, piensa en un instrumento de la familia de los bronce, donde cada nota a menudo se

encuentra acompañada por una cierta cantidad de ruido de aire. Este ruido también pertenece a la nota por lo que cae a la derecha del separador de nota. Sin embargo, lo que interesa desde el punto de vista del tiempo – como en el caso de la cuantización o corrección – es el momento cuando se desarrolla el sonido y la afinación comienza a ser discernible, *ese* es el momento crítico para el tiempo y es ese instante posterior el que se designa como punto de inicio musical. Si Melodyne no puede identificar el punto de inicio musical de una nota no presentará una línea de inicio y la nota no tendrá un punto de inicio designado. Para los propósitos de corrección o cuantización, se considerará a la extremidad izquierda de la nota como punto de inicio.

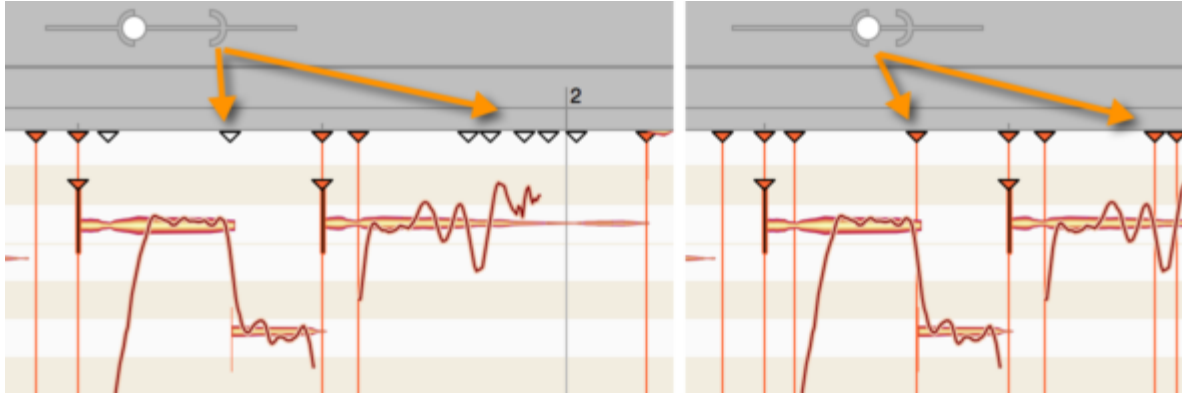


Cada una de las líneas de punto de inicio – más largas – también termina en un indicador con la forma de triángulo invertido que puedes apreciar debajo de la Regla de tiempo. Este indicador puede ser sólido, en cuyo caso, la correspondiente línea de punto de inicio es visible y se encuentra activa; o puede ser hueco, en cuyo caso la línea es invisible: identificamos a este caso como una línea de punto de inicio potencial o inactiva. Una línea de punto de inicio inactiva coincide invariablemente con el inicio de una nota. Sin embargo, para la nota en cuestión Melodyne no ha podido discernir con la suficiente seguridad un punto de inicio musical. Es por esta razón que la línea de punto de inicio solo es una línea potencial, y ninguna vertical se presenta (no existe punto de inicio designado) en la representación de nota.

Los dos indicadores deslizantes – el paréntesis y la bola – controlan, respectivamente, el grado de sensibilidad de Melodyne a la presencia de puntos de inicio potenciales y qué tan dispuesto se muestra a activarlos. El resultado se refleja a su vez en el número total de triángulos mostrados y el porcentaje de estos que se muestran en color rojo sólido. A medida que desplazas el paréntesis hacia la derecha, más y más triángulos huecos (indicando la presencia de puntos de inicio potenciales) aparecen debajo de la Regla de tiempo. Esto refleja la creciente sensibilidad de

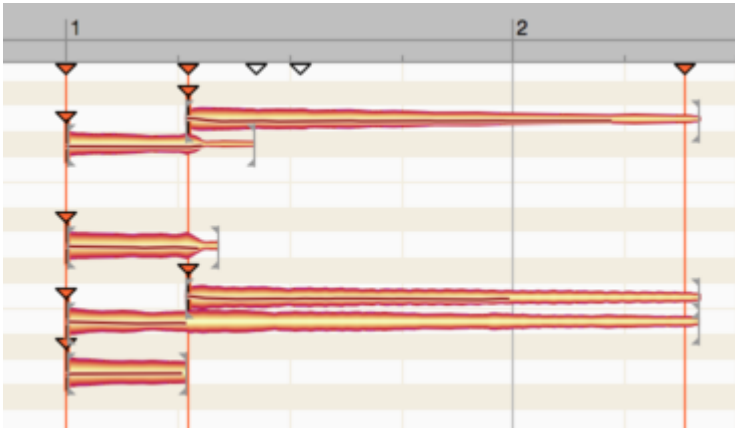
Melodyne por la cual está permitiendo adivinar más y más puntos en el material, en los cuales *podría* residir un punto de inicio. Mencionamos “podría” porque las líneas agregadas permanecen invisibles y no tendrán efecto (aún) sobre las notas.

No obstante, puedes alterar esto con el segundo indicador del control deslizante: la bola. A medida que desplazas la bola hacia la derecha, más y más de los antes invisibles potenciales líneas de punto de inicio se volverán activas y, directamente debajo de ellas, en el nivel de las representaciones de notas, aparecerán, al mismo tiempo, los puntos de inicio designados.



Puedes activar una línea de punto de inicio potencial haciendo doble clic en el indicador triangular hueco que aparece debajo de la Regla de tiempo y, contrariamente, puedes desactivar una línea activa haciendo doble clic en el triángulo sólido respectivo. Haciendo doble clic en un lugar libre de la regla genera una nueva línea de punto inicio.

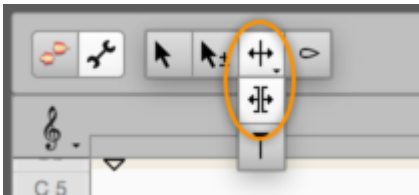
Arrastrando su indicador es posible mover una línea de punto de inicio hacia adelante o atrás en el tiempo; sin embargo, esto raramente será necesario ya que Melodyne casi, invariablemente, identifica la posición ideal. No obstante, aún puedes desear realizar ajustes finos. Si, a los fines de la experimentación, mueves una línea de punto de inicio de izquierda a derecha, verás que inmediatamente que pases por encima del inicio de una representación de nota, aparece una línea vertical con un triángulo invertido (indicando la presencia de un punto de inicio designado) que sigue a la línea durante un momento antes de desaparecer, inmediatamente que la nota comienza a decaer, ya que, sería en vano continuar buscando el punto de inicio musical.



Las líneas de punto de inicio exhiben una especie de magnetismo que se aprecia no solo cuando las mueves sino también cuando separas notas y designas puntos de inicio de manera manual.

Las herramientas Separación de notas y Tipo de separación

Las herramientas Separaciones de notas y Tipo de separación (ubicada inmediatamente debajo en la barra de herramientas) se encuentran disponibles con todos los algoritmos y funcionan de la misma manera que sus colegas en el modo Edición. Puedes agregar o eliminar separaciones de notas haciendo doble clic, y también puedes desplazarlas en el eje Tiempo. Con la herramienta Separación de notas también puedes cambiar entre separaciones suaves y firmes.



Por el contrario al modo normal de edición: En el modo Asignación de notas las herramientas de separación no se utilizan para dar nueva forma a la música sino para editar el análisis o detección. El objetivo es asegurar que las representaciones de notas muestren con tanta precisión como sea posible, la música interpretada. Sugerencia: para dar a dos o más notas de afinación diferente una separación inicial, puedes seleccionar "Convertir selección a secuencia conectada" en el menú contextual (ver debajo).

Debido a que el posicionamiento de las separaciones de notas y la edición de los puntos de inicio a menudo van de la mano, también puedes editar los puntos de inicio con la herramienta Separación de notas. Simplemente, desplaza el puntero hacia la proximidad del marcador triangular del punto de inicio, cerca de la Regla de tiempo y cambiará su apariencia para asemejarse a la herramienta Punto de inicio.



En cualquier momento es posible desactivar un punto de inicio designado (es decir, retirar la designación). Un nuevo punto de inicio solo puede ser designado si una línea de punto de inicio activa se encuentra presente en un lugar posible, es decir, el extremo izquierdo de una representación de nota. Mira por un momento los indicadores de puntos de inicio: en el lugar adecuado, un triángulo hueco (que indica la presencia de un punto de inicio potencial) probablemente ya será visible. Haz doble clic en el triángulo para activar la línea del punto de inicio.

Si no se ha identificado una línea de punto de inicio potencial en la posición deseada, empleando el control deslizante cercano a la caja de herramientas, puedes provocar la aparición de líneas de puntos de inicio potenciales: para hacerlo, simplemente desplaza el elemento de control ubicado a la derecha (el paréntesis) aún más a la derecha.

De manera alternativa, haciendo doble clic en un área vacía de la regla a la altura de los marcadores de punto de inicio, puedes crear una nueva línea de punto de inicio y arrastrarla a la posición con el mouse. Cuando, con los algoritmos Melódico, Percusivo o Universal, activas una línea de punto de inicio potencial o creas una nueva línea de punto de inicio, automáticamente se insertará una separación de nota cerca de una nota en la posición en cuestión.

Sugerencia: cuando estás editando líneas de puntos de inicio, si en algún momento sientes que en algún lugar existe un punto de inicio de una nota pero que no está indicado aun como línea potencial de punto de inicio, arrastrar la reproducción (scrubbing) en el área indicada, a menudo facilita la localización de la posición exacta. En la posición en cuestión se escuchará un componente de ruido bastante audible. Donde el ruido resulte más intenso, suelta el botón del mouse y haz doble clic para colocar una línea de punto de inicio.

El menú contextual: cuando seleccionas una de las herramientas de separación de notas, en el Editor de notas aparece un menú contextual en donde encontrarás los siguientes comandos:

- **Convertir selección a secuencia conectada:** con este comando puedes convertir una selección de dos o más notas adyacentes entre las que existen separaciones firmes, en una secuencia con separaciones iniciales. Esto también es posible con notas con afinación diferente, y te permite reunir líneas melódicas para conseguir luego una edición lo más coherente posible.

*Separar nota: este comando separa las notas de manera automática en un punto determinado por Melodyne. Es útil cuando necesitas realizar cortes precisos en pasajes de voces para aislar partes sibilantes o ruidos de respiración antes de editar utilizando las herramientas.

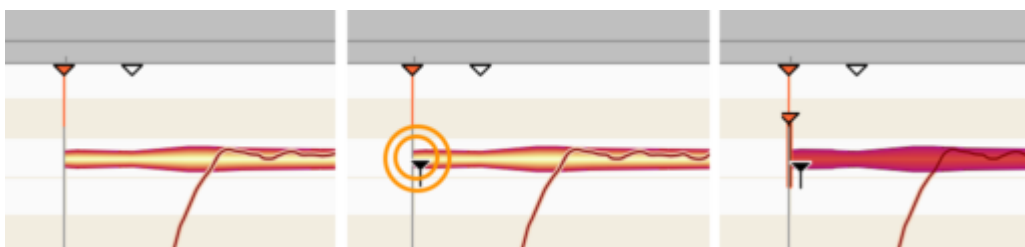
- Separar notas solo en líneas de punto de inicio: este comando divide las notas seleccionadas en todas las líneas de punto de inicio que las atraviesan. Por lo tanto, te ofrece una manera conveniente de insertar separaciones en el mismo punto en múltiples notas de manera simultánea, mientras elimina cualquier separación superflua encontrada en cualquier otro lugar.
- Restablecer separaciones basado en la cuadrícula seleccionada: este comando separa las notas en los puntos de inicio evidentes además de las posiciones adecuadas en la Cuadrícula de tiempo seleccionada. Este comando se encuentra disponible con los algoritmos Melódico, Percusivo y Universal.

La herramienta Punto de inicio

La herramienta Punto de inicio es la segunda sub-herramienta de la herramienta Separación de notas.



Se encuentra disponible con todos los algoritmos y se utiliza para designar y anular la designación de puntos de inicio, de manera manual haciendo doble clic. Un punto de inicio designado se indica por una línea vertical (una línea vertical corta) con un triángulo rojo ubicado encima, colocado en o cerca del extremo izquierdo de la representación de nota.

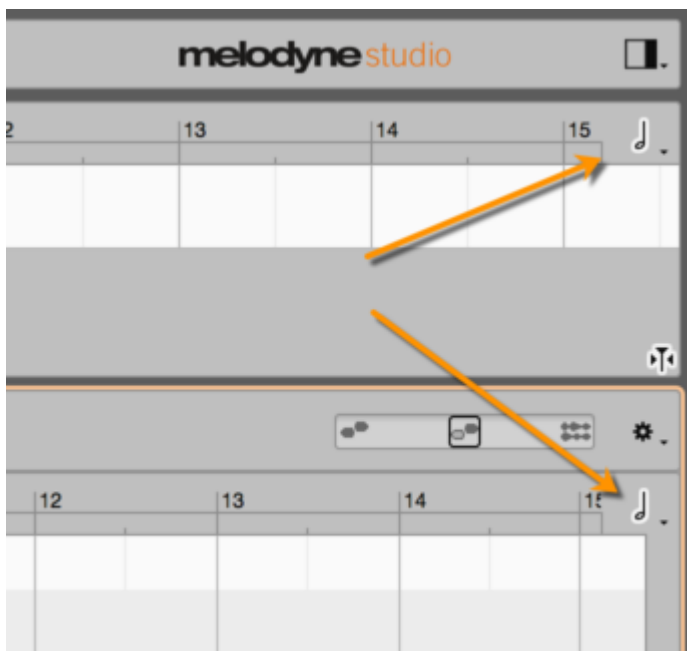


También puedes editar los puntos de inicio, moviendo la herramienta Punto de inicio en la zona de los marcadores de punto de inicio debajo de la Regla de tiempo. Sin embargo, como regla general, mayoritariamente, utilizarás la herramienta Separación de notas para esta tarea, como describimos arriba.

La Cuadrícula de tiempo

La Cuadrícula de tiempo fracciona el eje de tiempo en intervalos regulares para brindar una visualización más clara. Sin embargo, también hace posible el desplazamiento del contenido ajustando el movimiento a la línea más cercana de la cuadrícula, posicionando las notas con exactitud en el tiempo, con más facilidad. Para espaciar la cuadrícula (es decir, ajustar la distancia entre las líneas adyacentes de la cuadrícula) puedes elegir entre Segundos y cualquier valor rítmico de notas (negras, blancas, etc.)

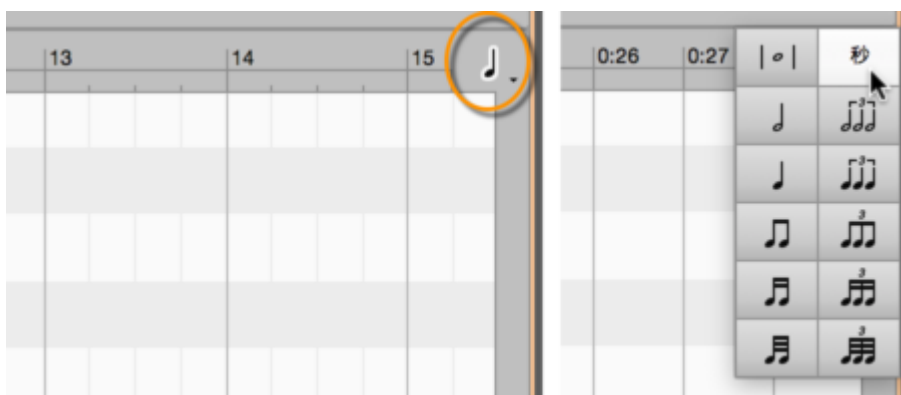
Activar y ajustar la Cuadrícula de tiempo



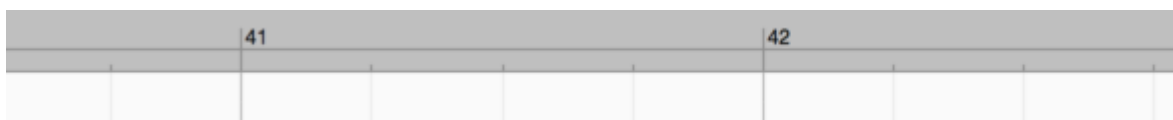
Para ajustar la Cuadrícula de tiempo utiliza Opciones > Cuadrícula de tiempo, en el menú principal o haz clic en el icono de la nota (en la esquina superior derecha del Editor de notas) para abrir el menú desplegable que se muestra aquí.

Haciendo clic en el ícono de la nota activas o desactivas la cuadrícula. También puedes definir un atajo de teclado para este comando en la página Atajos de teclado del cuadro de Preferencias. Si haces clic en el valor de nota o en la flecha ubicada al lado, y mantienes presionado el botón del mouse, se presenta el menú de la cuadrícula.

Esto te permite asignar el intervalo entre las líneas de la cuadrícula en cualquier valor de nota regular o de tresillos o también, en segundos.



Entonces, el eje de tiempo está graduado en intervalos equivalentes al valor de nota seleccionada. Si has elegido un valor de nota pequeño (por ejemplo, 1/16) y alejas la visualización, en cierto punto resultará imposible mostrar todas las líneas de la cuadrícula; sin embargo, el valor seleccionado de la cuadrícula permanecerá activo.



Desplazar notas cuando la cuadrícula se encuentra activa

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, conservando 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 desplazas la nota.

Cuadrícula de afinación y escalas

Con Melodyne puedes desplazar la afinación de las notas de manera continua o en saltos individuales empleando la cuadrícula. Cuando la cuadrícula se encuentra activa las notas solo se pueden desplazar de acuerdo a las posibilidades que ofrece la misma. La cuadrícula en esos casos puede corresponder a la escala cromática o cualquier otra escala.

Las funciones de la Regla de afinación – Acceso a la Cuadrícula de afinación

Puedes cambiar las opciones relacionadas con la Cuadrícula de afinación desde el sub-menú del mismo nombre bajo Opciones en el menú principal o haciendo clic en el ícono de la clave ubicado directamente encima de la Regla de afinación.



Activar la Cuadrícula de afinación – Seleccionar opciones de visualización

Haciendo clic en el ícono de la clave activas o desactivas la Cuadrícula de afinación, activando o desactivando, en consecuencia, la función de ajuste. Cuando la cuadrícula no se encuentra activa puedes mover las notas libremente, aún a posiciones intermedias entre las notas de la escala cromática. En estos casos – solo para referencia – la Cuadrícula de afinación muestra líneas débiles entre las notas.

Si haces clic en el ícono de la clave o en el símbolo de la flecha pequeña ubicado al lado, presiona y sostiene el botón del mouse y arrastra hacia abajo para desplegar un menú que muestra opciones para el ajuste, fondo y la regla:

Ajuste

- Sin ajuste: la cuadrícula no se encuentra activa. Las notas se pueden desplazar a cualquier posición coincidiendo o no con un grado de la escala cromática.
- Ajuste por cromatismo: las notas se ajustan al grado más cercano de la escala cromática y las líneas de la Regla de afinación se presentan remarcadas.

- **Ajuste por escala:** en este caso, basado en su propio análisis del material de audio, Melodyne selecciona la escala mayor o menor que considera más apropiada. La tónica (o nota raíz) detectada se destaca en la Regla de afinación. Por supuesto, puedes modificar la escala y la tónica, pero nos ocuparemos de eso en un momento. Primero, miremos las otras opciones en este menú.
- **Fondo***

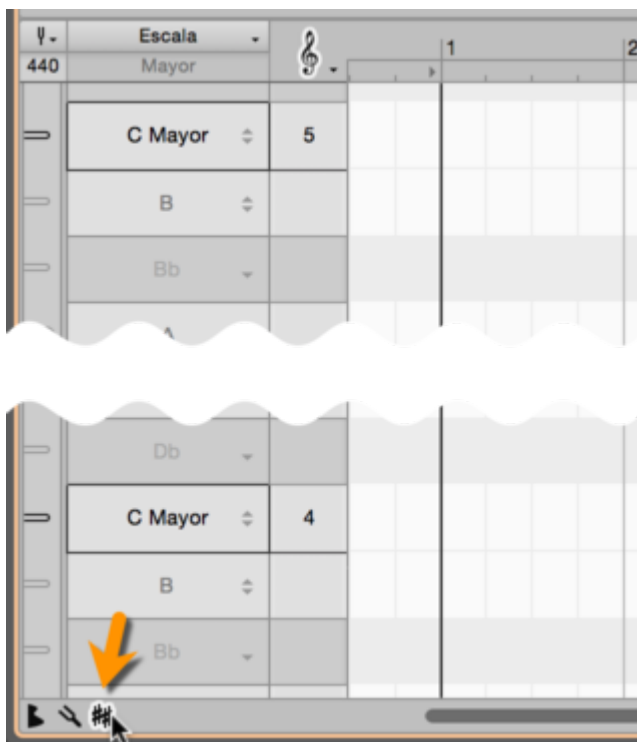
Aquí puedes elegir la apariencia del fondo de la pantalla en el Editor de notas.

- **Teclado:** las partes oscuras representan las teclas negras de un piano y las partes pálidas, las blancas – un diseño con el cual los usuarios de la mayoría de los editores MIDI están familiarizados.
- **Notas escala:** las partes más claras se asignan a las notas de la escala, mientras que las partes más oscuras indican las notas ajenas a la misma. Por lo tanto, cuando la opción Ajustar a escala se encuentra seleccionada, las notas reposarán, invariablemente, en las partes más claras.
- **Líneas:** los grados de la escala están indicados por líneas remarcadas en lugar de franjas más amplias – con líneas más delgadas reservadas para las notas ajenas a la escala. Esto es útil en caso de trabajar con material de entonación pobre, ya que la afinación precisa de cada grado de la escala se indica con claridad.
- **Regla***

Aquí puedes elegir si la Regla de afinación mostrará los nombres de las notas o los grados de la escala.

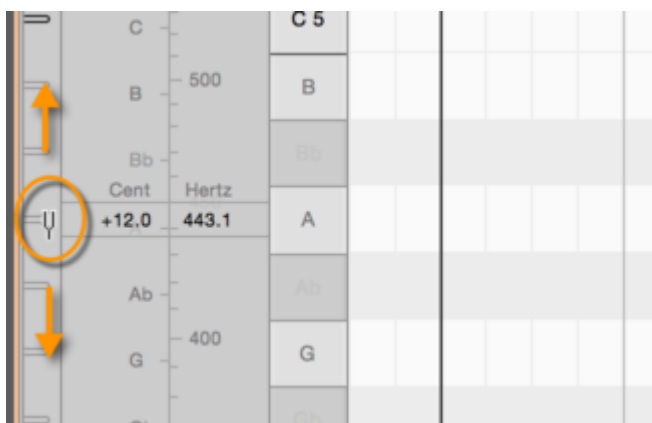
La Regla de escala y la Regla de afinación de referencia

Para seleccionar una tónica (raíz) y una escala o para cambiar otras asignaciones, abre el cajón o gaveta que mencionamos antes un poco más haciendo clic en el ícono ubicado más a la derecha, debajo de la Regla de afinación. Aparecerán dos nuevas columnas.

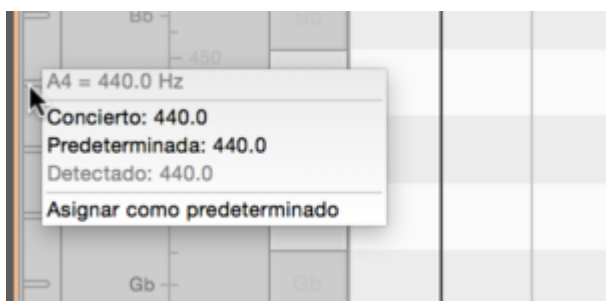


Ajustando la afinación principal

La columna angosta ubicada bien a la izquierda es la Regla de afinación de referencia. Arrastra en alguna dirección la marca ubicada al lado de cualquier nota – LA4, por ejemplo, y aparecerá la Regla de frecuencia, donde puedes consultar mientras ajustas la posición de la nota en cuestión, afectando con esto, por supuesto, a todas las otras notas de la escala. Lo que estás haciendo aquí es ajustar la afinación principal para toda la Cuadrícula de afinación. Sugerencia: aumenta el factor de acercamiento vertical ya que te facilitará localizar el valor que deseas.

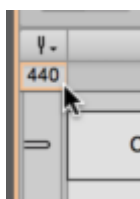


Haciendo clic derecho en cualquiera de las marcas sobre la regla puedes abrir un pequeño menú contextual. Esto te ofrece algunos punteros que te ayudan a poner la Cuadrícula de afinación, rápidamente en línea con una frecuencia en particular:



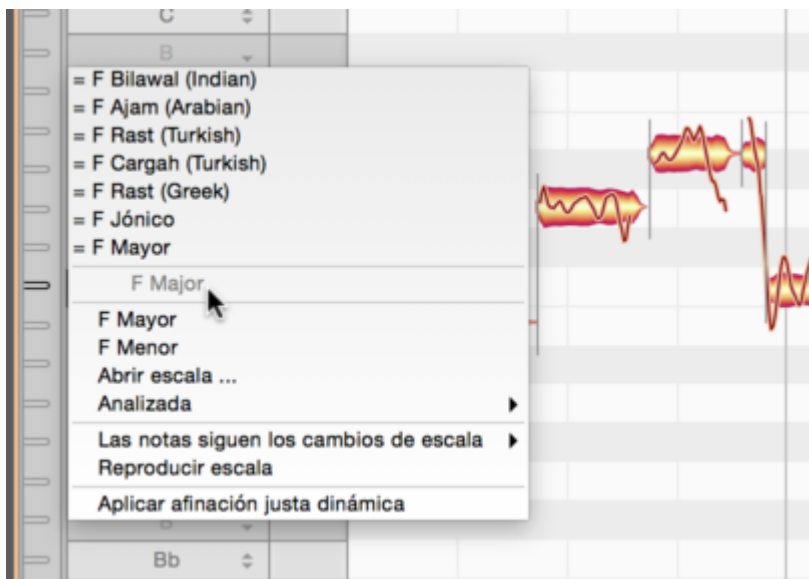
- En la parte superior verás la frecuencia actual de la nota seleccionada.
- Concierto: basa la afinación en la frecuencia de concierto moderna (donde La4 = 440 Hz).
- Predeterminada: basa la afinación en la frecuencia actualmente asignada a la nota La en el cuadro de Preferencias.
- Detectada: basa 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, las diferentes asignaciones 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.



Seleccionar 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:



- Escalas relacionadas: 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 para la 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 la ventana Escala de Melodyne que te ofrece acceso a una amplia variedad de escalas adicionales. Describiremos esta ventana en la siguiente sección.
- Analizada: esta opción te ofrece acceso rápido a dos opciones derivadas del análisis del material realizado por Melodyne: la escala mayor o menor más cercana y una escala microtonal exacta.
- 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, selecciona Afinación o Afinación y Modo. De esa manera cualquier cambio se aplicará de manera inmediata y los escucharás al reproducir el material.

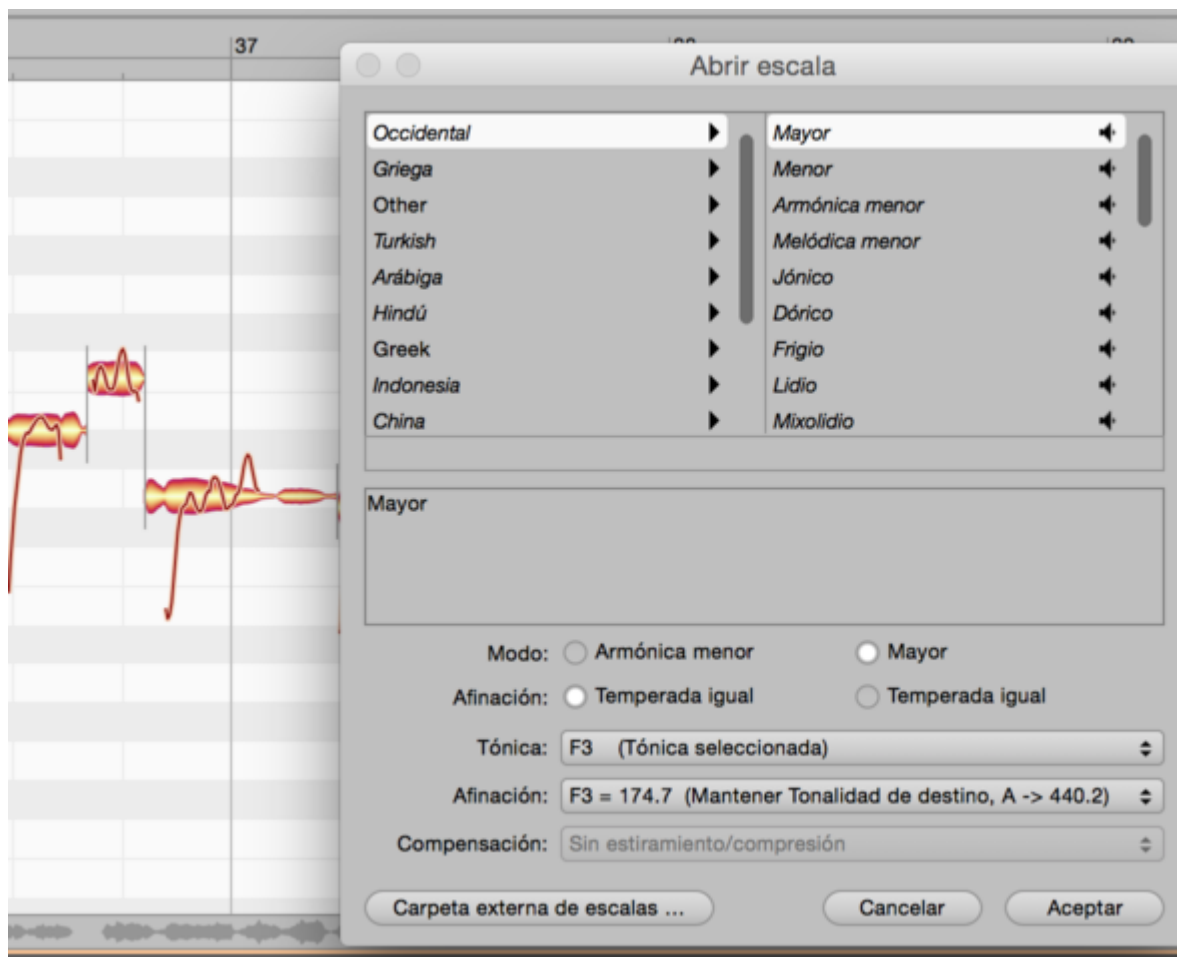
- Reproducir escala: te permite escuchar la escala actual. Cuando esta función se encuentra activa, el ícono del altavoz aparece encima de la Regla de escala. Haciendo clic en este ícono puedes desactivar la función sin necesitar acceder a un menú.

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 Escala

La ventana Escala de Melodyne te ofrece una multitud de escalas que puedes seleccionar, escuchar y usar. Para acceder a esta ventana utiliza el comando “Abrir escala...” desde el menú contextual de la Regla de escala.

La escala seleccionada se aplica a todas las instancias del plug-in Melodyne.



Para abrir la ventana Escala, selecciona Abrir escala en el menú contextual de la Regla de escala.

Ahora, escoge una categoría desde el panel de la izquierda, y luego, la escala deseada en el panel de la derecha. Haz clic en el ícono del altavoz, ubicado a la derecha de cada entrada, para escuchar la escala seleccionada.

Si la función Las notas siguen los cambios de escala se encuentra activa, durante la reproducción escucharás inmediatamente el efecto de aplicar la escala seleccionada a tu material de audio. La ventana te permite probar (o escuchar) diferentes escalas, de manera rápida y fácil. Si deseas adoptar los cambios, cierra la ventana presionando Aceptar, de otro modo, presiona Cancelar.

En el panel inferior de la ventana puedes seleccionar entre los parámetros de tu escala existente y aquellos de la escala seleccionada en la ventana Escala.

- Modo y Afinación: puedes adoptar los parámetros de tu escala actual (en la izquierda), o los de la escala actualmente seleccionada en la ventana Escala (en la derecha).
- Tónica: puedes elegir entre la tónica seleccionada o la tónica desde un preset.

- Afinación: aquí puedes elegir entre la afinación actual, la afinación de un preset o diferentes afinaciones estándar.
- Compensación: aquí puedes seleccionar si se utilizará o no compensación en la afinación de la escala.
- Carpeta externa de escalas...: este botón te permite abrir una carpeta que contiene definiciones de escala en formato Scala (archivos con la extensión “.scl”) que luego aparecerán como una categoría adicional en la ventana Escala.

En Internet puedes encontrar una colección de más de 4000 archivos Scala en <http://www.huygens-fokker.org/microtonality/scales.html> que puedes copiar a cualquier sector de tu disco duro para probarlos, de esta manera, utilizando Melodyne editor.

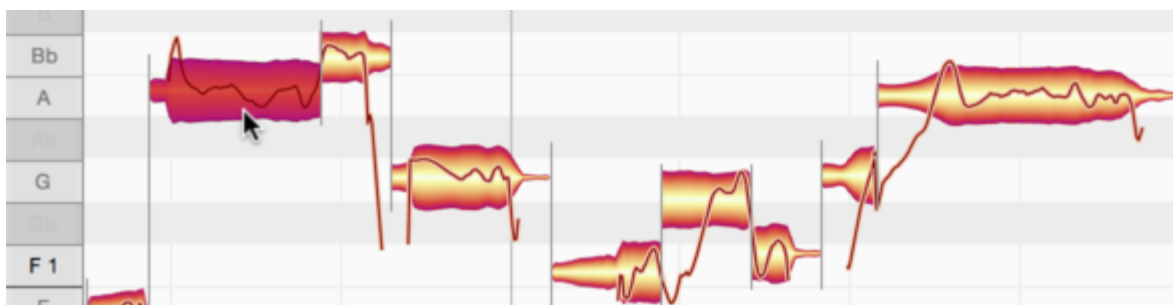
También puedes cargar definiciones de escala creadas en Melodyne studio (archivos con la extensión ‘.mts’) utilizando este botón.

Seleccionar notas

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

Técnicas de selección estándar

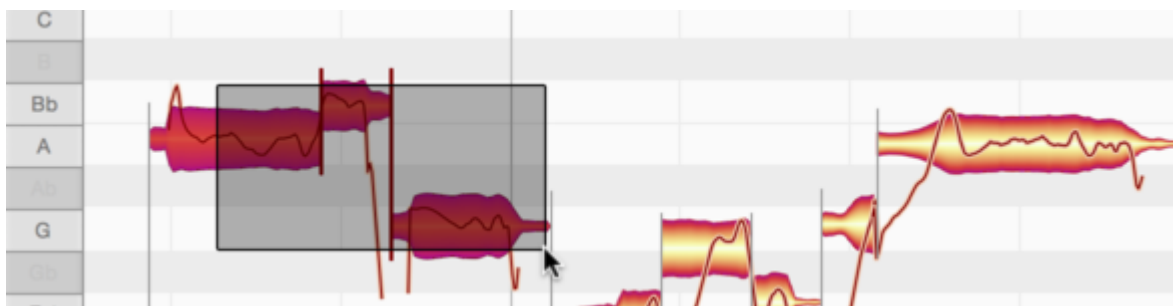
Haz clic en una nota en el Editor de notas para seleccionarla. Las notas seleccionadas se pintan con un color más intenso.



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

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

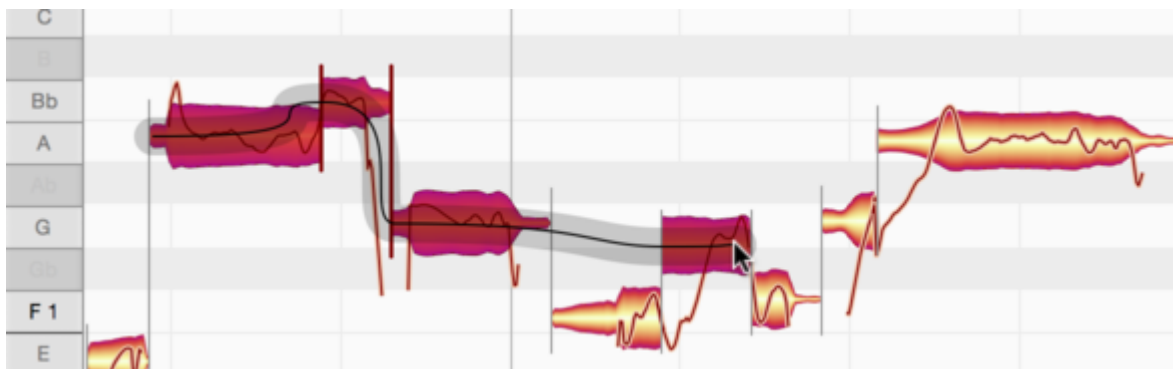
Otra manera de seleccionar varias notas consiste en “encerrarlas” haciendo clic en el fondo en una esquina de la selección deseada para luego arrastrar el puntero del mouse a la esquina diagonalmente opuesta. Este método a veces se denomina selección estilo banda elástica. Si presionas y mantienes así la tecla [Command] puedes agregar otra selección posterior de este tipo a la existente. También puedes agregar notas individuales (o eliminarlas del grupo seleccionado) haciendo [Command]+clic.



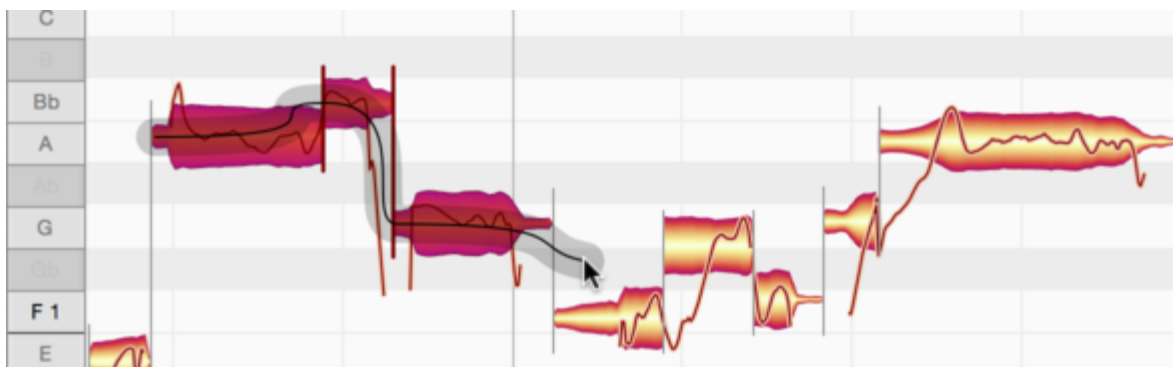
Para seleccionar un pasaje (es decir, una serie de notas), haz clic en la primera nota de la serie y luego [Shift]+clic en la última (o viceversa).

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 esa manera puedes agregar notas a la selección "pintándolas" con la línea que se crea a medida que mueves el puntero.

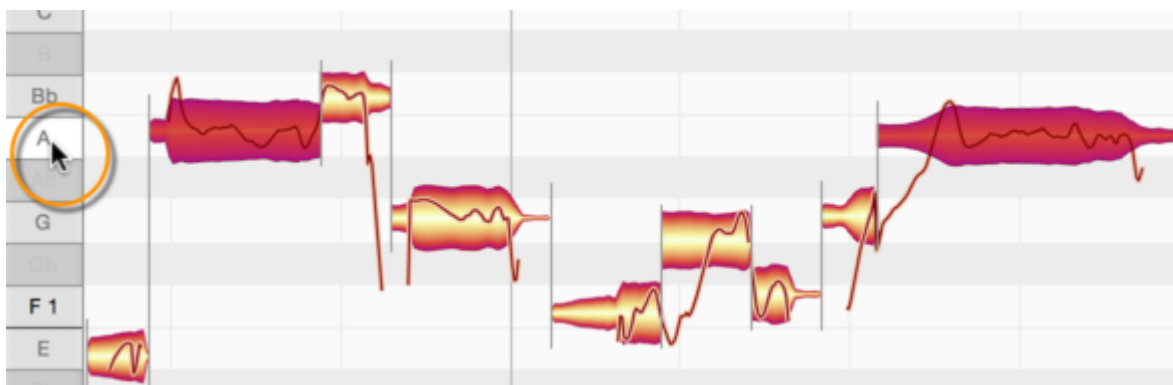


Si desplazas el mouse (y por lo tanto, la línea) hacia atrás, nuevamente, puedes eliminar de la selección a aquellas notas previamente pintadas.



Seleccionar con la Regla de afinación

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

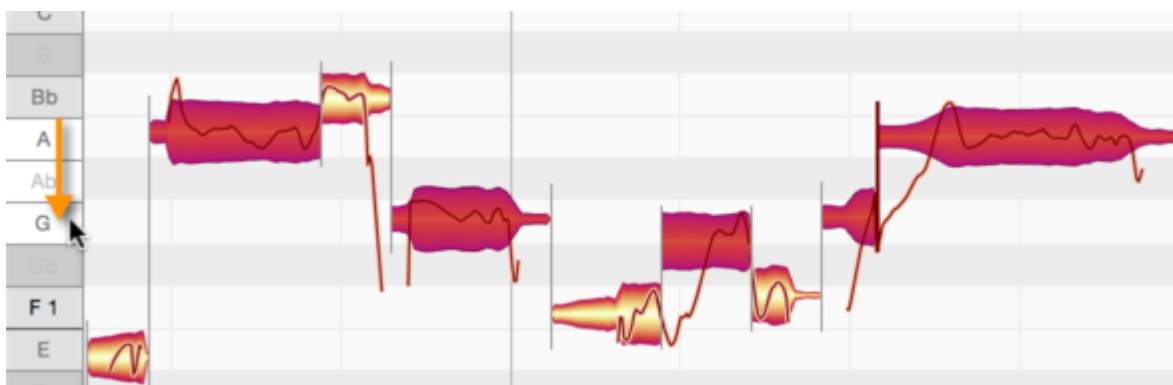


Si el modo ciclo se encuentra activo, la selección sólo afecta a esas notas si se encuentran dentro del ciclo.

Presionando [Command]+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 [Command] 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.

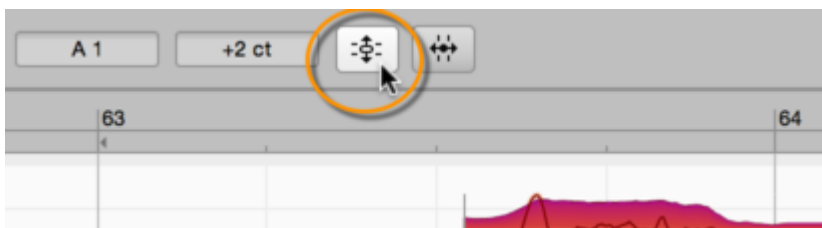
Macro Corregir afinación

La macro Corregir afinación se emplea para rectificar una entonación pobre de manera rápida e inteligente y controlar cualquier vacilación indebida en la afinación.

Abrir y utilizar la función macro

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 elige el comando Edición > Macros de cuantización > Corregir afinación, o haz clic en este botón, en la parte superior del Editor de notas.

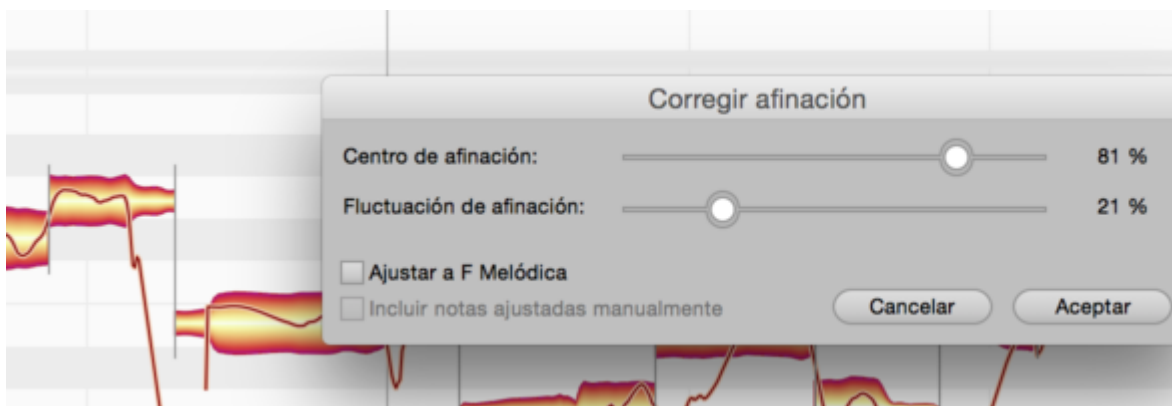


Con el control deslizante superior puedes aplicar un grado de corrección en una intensidad que va desde 0% (sin influencia) a 100% (intensidad total) al centro de afinación de las notas seleccionadas. De manera predeterminada, tales notas se desplazarán hacia el semitono más cercano, pero si activas la opción 'Ajustar a (la escala elegida)', las notas ajenas a la escala serán ignoradas como destino posible y, dependiendo de la posición del 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% de intensidad sobre la misma, la nota se escuchará bien en la nueva posición, especialmente, debido a que la afinación correcta de cualquier nota no es una constante sino que depende del contexto musical.

La macro funciona de una manera musical inteligente: con asignaciones bajas afecta solo a aquellas notas que se encuentran muy desafinadas, no afectando a aquellas notas que ya se encuentran muy cerca de la afinación buscada. Sin embargo, a medida que el control deslizante se desplaza más hacia la derecha, aún esas notas resultan influenciadas, incrementando la influencia hasta llegar a 100% cuando todas las notas seleccionadas se colocan en la afinación exacta.

El centro de afinación – que la función macro ajusta de manera automática – es el mismo parámetro que se modifica cuando se realiza una corrección de afinación manual empleando la herramienta Afinación.



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 de corrección en tiempo real durante la reproducción del audio, escuchando y viendo (por el movimiento de las notas en el Editor de notas), 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 solo las otras notas. De manera predeterminada, en otras palabras, 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 ajustadas manualmente’. Por supuesto, esta opción no podrá ser utilizada si no se han realizado ediciones en la afinación de las notas, en forma manual.

Cerrar la función macro – Corregir valores cuando vuelves a abrirla

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, posteriormente.

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, cuando abras la función macro se visualizarán los valores mínimo y máximo para cada parámetro.

Aún después de salir presionando ‘Aceptar’, puedes revertir los efectos de la macro utilizando la función Deshacer.

Macro Corregir tiempo

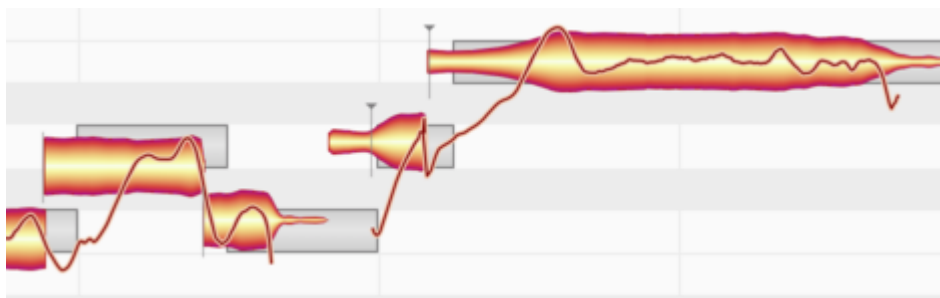
En este capítulo aprenderás cómo trabajar con la función macro Corregir tiempo, que permite corregir la estructura rítmica de las notas, de manera rápida y sencilla.

Corregir tiempo: qué se desplaza y hacia dónde

Antes de examinar la operación de la función macro Corregir tiempo, tenemos que aclarar algunos conceptos básicos y relaciones.

Ahora, activa Mostrar notas de destino en el submenú Opciones > Editor de notas, opción a la que también puedes acceder mediante el ícono del engranaje en la esquina superior derecha del Editor de notas.

Cajas de color gris ahora encierran cada nota.



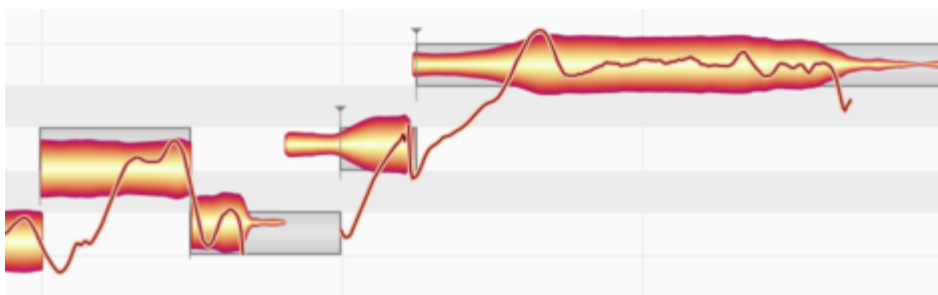
Cuando en un primer momento Melodyne analiza el archivo, la aplicación calcula, para cada nota, dos parámetros de relevancia para el proceso de corrección de tiempo.

El primero es el pulso musical previsto de la nota; esto queda indicado por el inicio de un marco o cuadro de color gris que encierra la representación de nota. Como puedes ver, el inicio del cuadro coincide invariablemente con la línea de la cuadrícula.

El segundo es el inicio o al punto de inicio musical de la nota, representados, respectivamente, por una separación de nota o una línea vertical con un triángulo. El mismo no está necesariamente alineado con el extremo izquierdo de la representación de nota. Por ejemplo, imagina un instrumento de la familia de los bronce, en donde cada nota se encuentra precedida por una determinada cantidad de ruido de viento. El ruido pertenece a la nota pero desde el punto de vista de la estructura rítmica, lo que realmente tiene importancia es el momento en que el sonido se desarrolla y comienza a distinguirse por su frecuencia; ese es el momento crítico para el tiempo.

Puede que no siempre resulte posible determinar cuando ocurre esto, en cuyo caso solo se marcará el inicio de la nota. (Los puntos de inicio se pueden editar en el modo Asignación de notas).

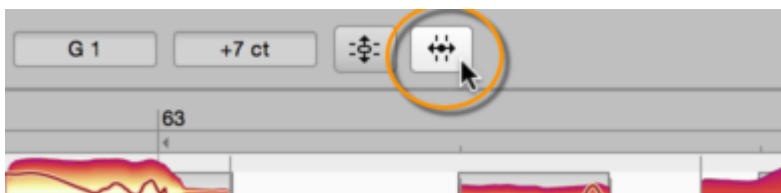
Si cuantizas notas con la función macro Corregir tiempo, el punto de inicio musical de cada nota (si se ha determinado uno; de lo contrario, el inicio de la nota) se desplazará hacia el lado izquierdo de su marco gris. El control deslizante de intensidad de cuantización determina si se desplazará todo el recorrido, o solo una parte del mismo, hacia el pulso asignado.



Abrir la función macro Corregir tiempo – Ajustar parámetros

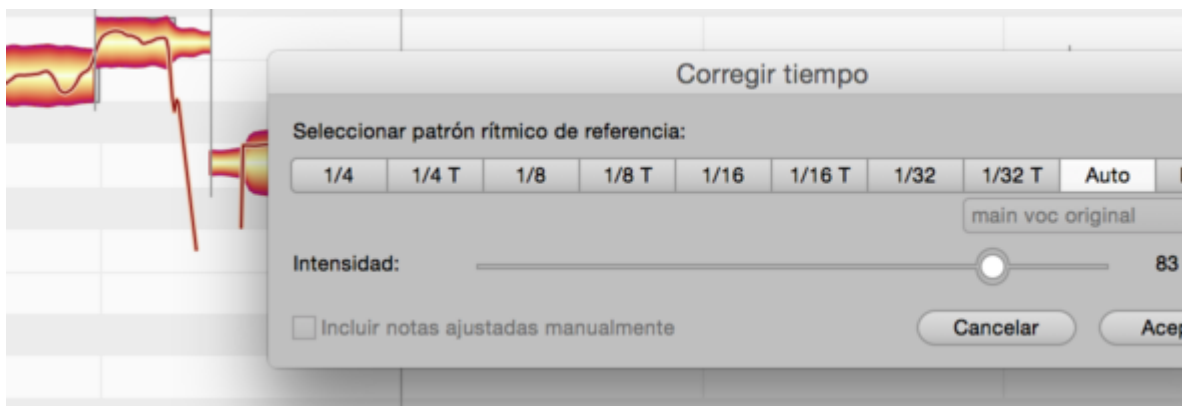
Selecciona las notas que deseas editar. Si no existen notas seleccionadas la edición de la función macro afectará, de manera predeterminada, a todas las notas.

Para abrir la función macro Corregir tiempo despliega el menú Edición > Macros de corrección > Corregir tiempo, o haz clic en el ícono Corregir tiempo (mostrado aquí) en el sector derecho de la barra de herramientas en el Editor de notas.



En primer lugar, debes seleccionar el Patrón rítmico de referencia (si existe) que gobernará la corrección de tiempo.

Si seleccionas Auto, el destino (o último destino) de cualquier corrección 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 Auto 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.



Empleando los otros botones puedes elegir la cuadrícula de destino para la corrección. La letra 'T' que aparece en los valores de notas significa tresillos (triplet). Por ejemplo, si seleccionas 1/4 como Patrón de referencia los marcos de color gris se desplazarán a la negra (1/4) más cercana, siendo ese el último destino para cualquier corrección o 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 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 tiempo (beat). Puedes modificar el Patrón de referencia 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 Editor de notas) 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 que, de manera predeterminada, 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 ajustadas manualmente'. Por supuesto, esta opción no podrá ser utilizada si no se han realizado ediciones en forma manual en las posiciones de las notas.

Cerrar la función macro – Corregir valores en la reapertura

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 posterior.

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.

Herramienta Principal

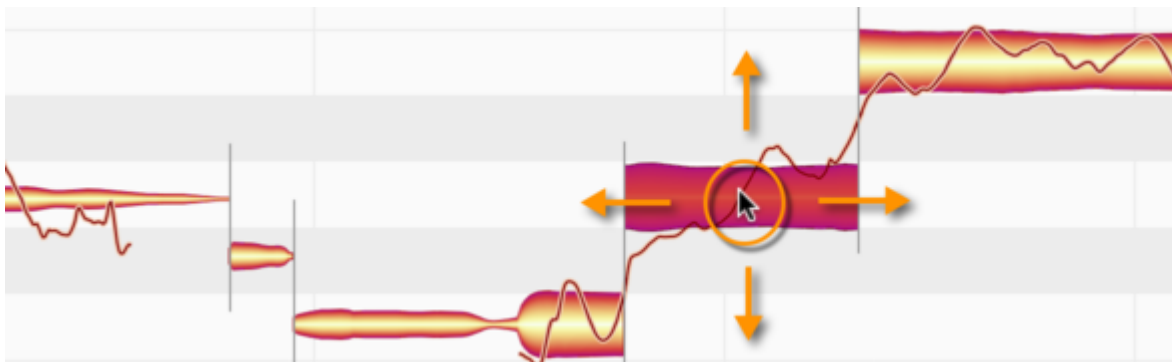
La herramienta Principal de Melodyne es sensible al contexto. Su función exacta en un momento determinado depende de su posición en relación con la representación de nota.

Modificar afinación y tiempo de notas

Selecciona la herramienta Principal (el ícono con la flecha) en la barra de herramientas, en el menú contextual del Editor de notas, o presionando la tecla [F1] en el teclado de tu computadora. (Si deseas asignar otro acceso directo desde teclado para esta herramienta, puedes hacerlo luego de elegir Melodyne > Preferencias > Atajos de teclado > Herramientas de edición, en el menú principal.)



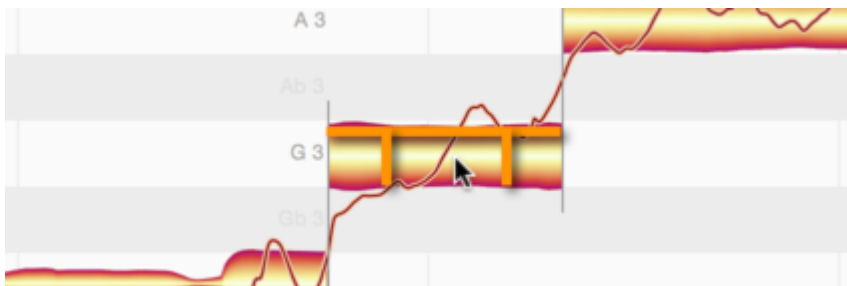
Con la herramienta Principal, desplaza la flecha hacia un punto cerca del centro de la nota; presiona y no sueltes el botón del mouse a medida que arrastras hacia arriba o hacia abajo (para alterar su afinación), o hacia la izquierda o derecha (para adelantarla o retrasarla en el tiempo). Es el primer movimiento (si es vertical u horizontal) el que determina 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], la Cuadrícula de afinación y la Cuadrícula de tiempo serán ignoradas, aún cuando se encuentren activas, permitiéndote posicionar la nota donde quieras.



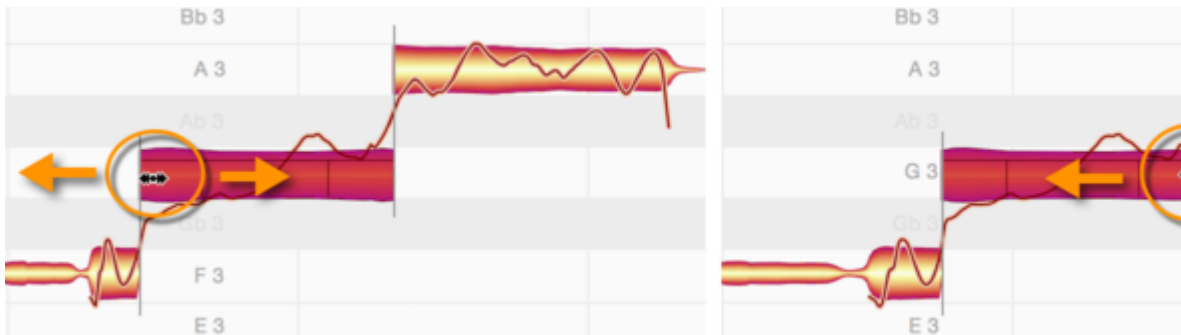
Mientras arrastras una nota hacia arriba o abajo escucharás el sonido de la nota en cada posición. Si mientras arrastras desplazas el mouse hacia la izquierda o derecha, podrás colocar otras partes de la nota bajo el microscopio acústico. Si no deseas controlar los cambios de afinación de esta manera, deshabilita la orden Opciones > Editor de notas > Monitoreo durante edición de notas, a la que también puedes acceder mediante el ícono del engranaje en la esquina superior derecha del Editor de notas.

Modificar la duración de las notas

Abre el menú Opciones del Editor de notas y activa 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, propiamente dicho. 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.

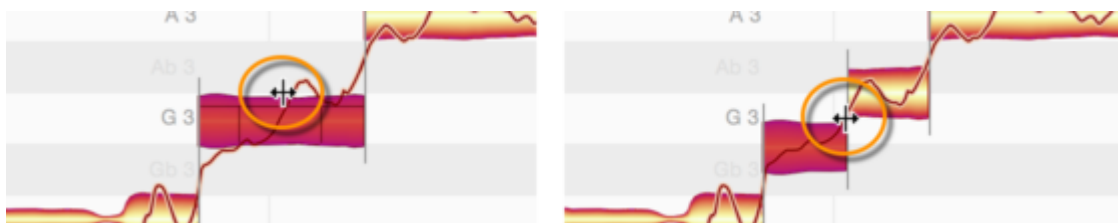


De la misma manera, puedes desplazar sólo la parte trasera de una nota (que corresponde con el final de la misma).

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 tipo de relación existe cada vez que se detecta una transición de afinación entre dos notas consecutivas. Desplazando también la nota adyacente, Melodyne se asegura de evitar discontinuidad para preservar la musicalidad de la frase.

Editar 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. Antes de empezar, activa el comando Ver > Mostrar separaciones de notas.

Puedes eliminar una separación de notas haciendo doble clic en ella.

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.

Copiar notas

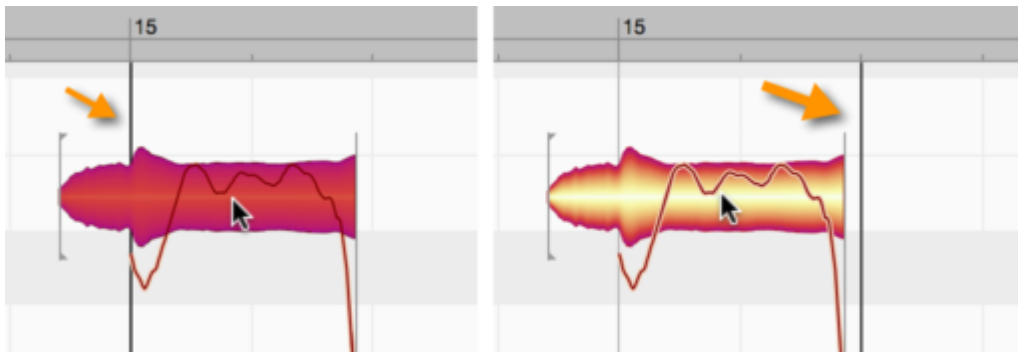
Para copiar notas en Melodyne selecciona primero las notas deseadas y entonces elige Copiar en el menú Edición o en el menú contextual del Editor de notas. Para insertarlas utiliza el comando Pegar. Necesitamos mencionar aquí los siguientes puntos.

La selección, el cursor y la cuadrícula cuando copias notas

Cuando copias notas hacia el Portapapeles utilizando el comando Copiar, notarás que el cursor se mueve hacia el inicio de la selección o, para ser más precisos, hacia la nota negra (1/4) más próxima a la primera nota de la selección en la Cuadrícula de tiempo.

Si con las notas aún seleccionadas utilizas el comando Pegar lo que sucederá es que las notas que estaban seleccionadas antes de pegar ahora ya no están seleccionadas y el cursor se posiciona después de la última de ellas.

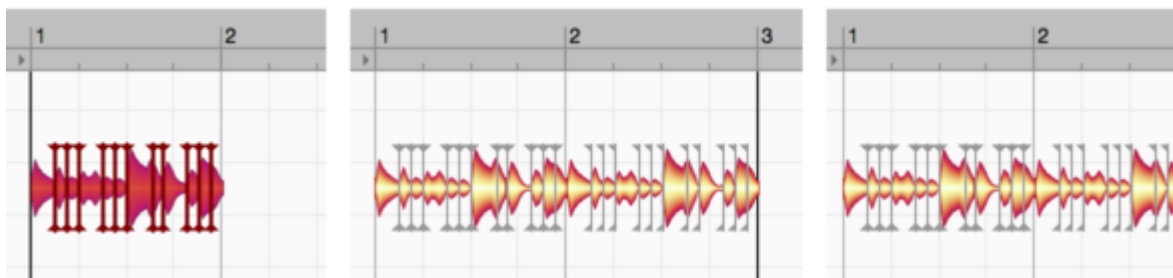
De hecho, sin embargo, las notas previamente seleccionadas han sido reemplazadas por aquellas presentes en el Portapapeles. En otras palabras, las notas fueron copiadas sobre ellas mismas, con las copias reemplazando las originales. Es cierto, que esto puede no parecer útil, pero mira la posición del cursor: ahora se encuentra alineado con la nota de valor de negra más cercana a la última nota copiada en la Cuadrícula de tiempo.



Si ahora pegas nuevamente, las notas del Portapapeles se pegarán una segunda vez. Sin embargo, esta vez, como no se han seleccionado notas, nada será reemplazado. En su lugar, las nuevas notas pegadas finalizarán justo después de aquellas que reemplazaron a las originales en la primera acción.

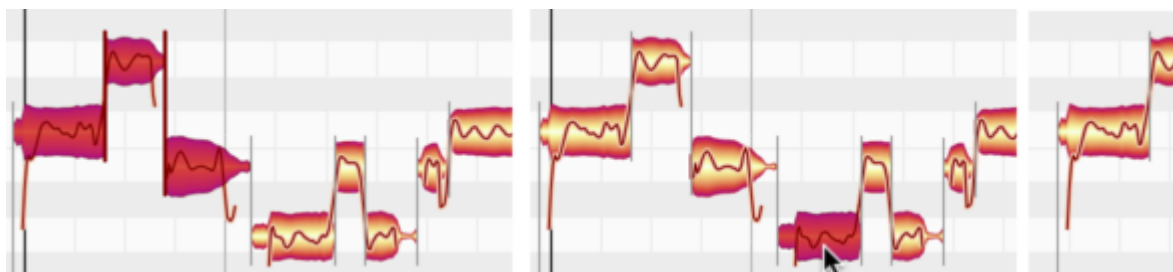
Su posición está determinada ahora por el cursor. Y como, después de la primera operación de pegado, fue alineado con la negra de la Cuadrícula de tiempo (para ser más específicos, la primera negra después de las notas pegadas), el efecto del segundo proceso de pegado es que la alineación original de las notas relativa a las líneas de la cuadrícula se reproduce con exactitud solo que más allá a lo largo de la línea de tiempo. Este comportamiento te permite encadenar una sucesión de

copias del mismo pasaje, de manera rápida y precisa, por ejemplo, para crear múltiples repeticiones de un loop de batería.

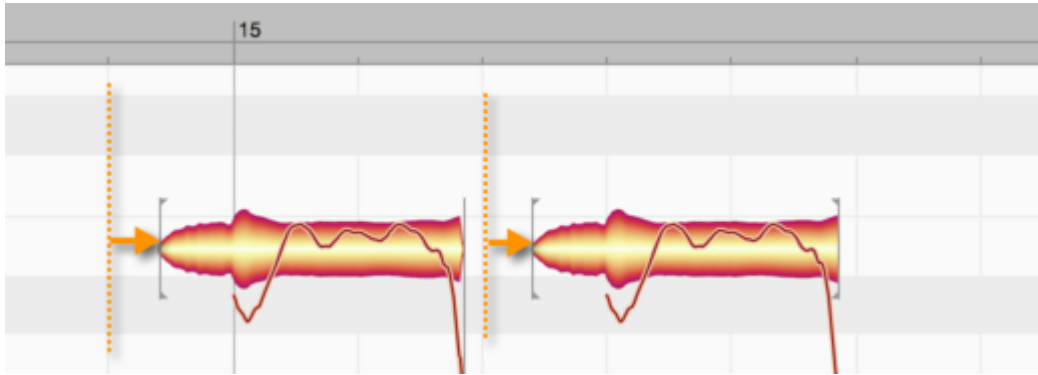


Basados en lo que acabamos de ver, podemos formular las siguientes reglas:

- Si existen notas seleccionadas cuando se utiliza el comando Pegar, las mismas serán reemplazadas por el contenido del Portapapeles. Las notas pegadas son estiradas o apretadas hasta encajar exactamente con el rango, desde el inicio de la primera nota hasta el final de la última nota de la selección. Esto se ilustra aquí: sobre la izquierda se encuentran las notas que serán copiadas; en el centro, una única nota seleccionada que se utiliza como destino de la copia; en la derecha se encuentra el resultado después de utilizar Pegar: la nota de destino seleccionada fue reemplazada y las notas pegadas se aprietan lo suficiente hasta encajar perfectamente con el espacio que ocupaba la nota.



- Si cuando se emplea el comando Pegar no existen notas seleccionadas, el cursor determina el punto en donde comienza el pasaje pegado. Las asignaciones de la cuadrícula juegan un rol importante aquí: cuando se copian notas al Portapapeles, Melodyne recuerda la distancia entre la primera nota copiada y la línea más cercana de la cuadrícula. Cuando se repite la utilización de Pegar en la nueva posición del cursor, el desplazamiento de la primera nota pegada con respecto a la línea más cercana de la cuadrícula será exactamente el mismo.



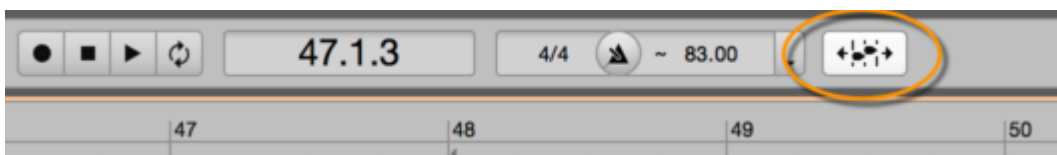
En otras palabras, las notas en Melodyne no se copian de manera tal que coinciden necesariamente con las líneas de la cuadrícula ya que de esa manera se perderían las sutilezas de la expresión. En su lugar, las notas copiadas conservan sus desplazamientos o diferencias originales con respecto a la cuadrícula. Sin embargo, existe una excepción para esta regla: si en lugar de estar calibrada en pulsos rítmicos, la cuadrícula se encuentra calibrada en segundos (es decir, si seleccionaste “Seg” en el menú desplegable de las asignaciones de la Cuadrícula de tiempo, a la derecha de la Regla de tiempo), entonces la nota (o la primera de una serie de notas copiadas) comenzará exactamente en la posición del cursor, sin diferencias o desplazamientos.

- Después de cada pegado, el cursor se desplaza a la primera nota con valor de negra siguiendo el pegado más reciente, facilitando el encadenamiento de múltiples reiteraciones del mismo pasaje. Obviamente, si lo deseas, puedes desplazar el cursor a mano hacia algún otro punto en la Regla de tiempo y convertirlo, en lugar de la nota con valor de negra automáticamente seleccionada, en punto de referencia para la próxima operación de pegado. Podrías utilizar esto, por ejemplo, para presentar una pausa entre las reiteraciones.

La afinación de las notas copiadas es siempre la misma que las originales. Esto es así aún cuando existen notas seleccionadas y que, por lo tanto, serán reemplazadas cuando se realiza la operación de pegado. La extensión del pasaje seleccionado, en este caso, se conserva pero la afinación original de las notas que contiene, no. Por supuesto, después de pegar puedes mover las notas, manualmente, hacia cualquier afinación que desees.

Ajustes de tempo al copiar: la función Auto Stretch

Si existen notas seleccionadas cuando se realiza una operación de pegado, el pasaje insertado será estirado o apretado para completar el espacio disponible (es decir, aquel que existe entre el inicio de la primera nota seleccionada y el final de la última) como hemos visto. Pero, ¿cómo es tratado el tempo del pasaje copiado cuando la posición de pegado es determinada por el cursor?



Si el tempo en el lugar de destino de la operación de pegado es diferente a aquel presente en el pasaje desde donde se copiaron las notas, es el estado de la función Auto Stretch el que determina si las notas pegadas se ajustarán al tempo de destino o si conservarán su tempo original. Si la función Auto Stretch se encuentra activa, las notas se ajustan; si se encuentra desactivada, no lo harán. Así que, a menos que quieras cambiar el tempo en la posición del cursor, deberías activar la función Auto Stretch antes de pegar las notas.

Detección de tempo y Auto Stretch

Melodyne es capaz de reconocer no solo las notas sino también los tempos y métricas que prevalecen dentro de una grabación.

Introducción

Las funciones de Melodyne para detección y ajustes de tempo se utilizan a menudo y con gran efecto aun cuando la mayor parte del tiempo se ejecutan tranquilamente en un plano secundario. Ejemplo: arrastra una grabación, una frase o un loop, dentro de un documento en la versión independiente de Melodyne. Melodyne detecta el tempo de la música y lo ajusta de acuerdo al tempo de tu proyecto (aún si incluye cambios graduales de tempo). El archivo de audio corre en sincro sin que tengas que dedicarle un momento.

En dos casos no se realiza detección de tempo:

- Cuando un archivo de asignación que contiene los resultados de una detección previa y cualquier edición del mismo, ha sido guardado para el nuevo archivo de audio. Aquí, el tempo ya ha sido detectado por lo tanto no hay necesidad de repetir el proceso.
- Cuando se importan loops Apple, ya que contienen información de tempo. Nuevamente, aquí, no tiene sentido un nuevo análisis del tempo.

A menudo, las personas graban un clic para luego contar con una referencia de tempo. Es frecuente que este clic se vuelve restrictivo: sin el clic existe mayor libertad y la música resultante suena más dinámica y vibrante; es capaz de “respirar”.

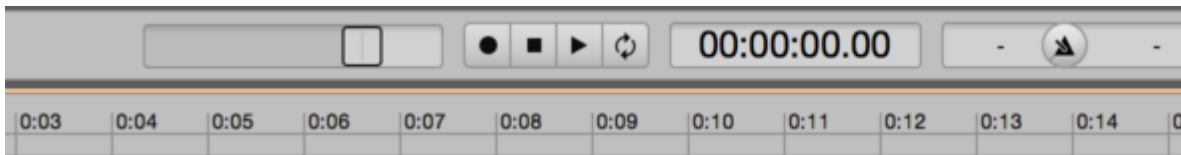
Con Melodyne puedes prescindir del uso de un clic cuando grabas y conservar aún una referencia de tempo. El truco es simple: en lugar de tocar siguiendo el clic lo que resulta en una línea de tiempo rígida, con Melodyne puedes, simplemente, adoptar el mapa de tempo de la grabación actual – con todas las sutiles fluctuaciones de tempo, con los cambios de tempo repentinos o graduales, y los cambios de métrica que contenga. En otras palabras, la música determina la línea de tiempo y no de la otra manera.

El tempo en las implementaciones independiente y plug-in

La detección de tempo de Melodyne solo desempeña un rol en la implementación independiente del programa; no en la versión plug-in. La razón es simple: el plug-in opera dentro de una aplicación DAW desde la que adopta no solo el material de audio sino también la información de tempo.

Determinar el tiempo en la implementación independiente

Al trabajar con un nuevo documento en la implementación independiente de Melodyne, los campos tiempo y métrica se encuentran vacíos en un primer momento. En lugar de un valor, en cada caso, se visualiza un (“–”) guion.



Inicialmente, la Regla de tiempo, se encuentra calibrada en segundos. Así, comienzas con una hoja en blanco y puedes ingresar de manera manual el tiempo y métrica para el proyecto Melodyne o permitir que las rutinas de detección de tiempo realicen su trabajo.

Para ingresar el tiempo en forma manual, procede de la siguiente manera (los valores predeterminados, a menos que se ingresen otros en forma manual, son 120 BPM para el tiempo, 4/4 para la métrica y negras (1/4) en los intervalos de la Cuadrícula de tiempo:

*En el campo tiempo ingresa el valor deseado en pulsos (beats) por minuto (BPM)

*Ingresa los valores deseados para el numerador y denominador de la métrica

*Ingresa una nota musical en lugar de segundos en el menú para la Cuadrícula de tiempo

*Haz clic en el botón entre los campos métrica y tiempo, en la barra de transporte, para activar el metrónomo. Si estabas trabajando con una aplicación DAW, preferirás asignar el tiempo en forma manual antes de comenzar a trabajar en tu proyecto. Debido a que Melodyne es extremadamente bueno para detectar el tiempo, en muchos casos es más simple y más práctico, simplemente, permitir que las rutinas de detección de tiempo de Melodyne determinen el tiempo.

Para permitir que las rutinas de detección de tiempo de Melodyne determinen el tiempo, procede de la siguiente manera:

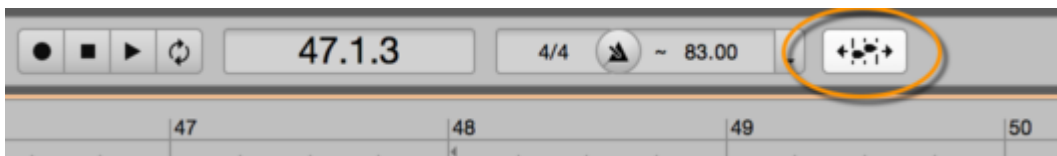
*En lugar de inicializar el tiempo, métrica y valor de la Cuadrícula de tiempo, en forma manual, como recién describimos, comienza grabando con los campos tiempo y métrica vacíos. Ahora ya no necesitas un clic para escuchar a medida que grabas ya que Melodyne detectará el tiempo y las fluctuaciones de tiempo dentro de la grabación y ajustará en consecuencia, las líneas de la cuadrícula y el clic. En otras palabras, en lugar de ingresar un valor numérico para el tiempo, estás determinando el tiempo a través de tu interpretación.

Las rutinas de detección de tiempo de Melodyne funcionan de una manera análoga cuando, en lugar de una grabación, importas audio grabado previamente. La misma condición se aplica aquí: debes comenzar con una hoja en blanco, es decir, debes dejar los campos tiempo y métrica y el menú Cuadrícula de tiempo, sin tocar. Para determinar el tiempo mediante un archivo de audio, debes cargarlo ya sea eligiendo Archivo > Importar audio, en el menú principal, o arrastrando y soltando. Melodyne detecta, entonces, el tiempo del archivo, ajusta el tiempo del proyecto en consecuencia y posiciona el archivo de manera tal que su contenido musical comience en el compás 1. Como regla general, la primera nota de la música aparece en el compás 1, con cualquier silencio incluido en la

grabación que precede a la primera nota cayendo en la zona negativa de la Regla de tiempo. Sin embargo, si la música comienza con una anacrusa (es decir, una o dos notas sin acento que preceden a la primera línea del compás), Melodyne la ubica en el compás -1 para que el acento caiga en el tiempo a tierra en el inicio del compás 1.

Auto Stretch cuando se importan archivos de audio adicionales

Una vez determinado el tempo, por cualquier medio, tu proyecto contará con un mapa de tempo con una métrica de tempo, una adecuadamente espaciada cuadrícula y una curva de tempo que traza cualquier fluctuación en tempo que contenga. La presencia de este mapa de tempo presenta nuevas posibilidades cuando se importan nuevos archivos adicionales, posibilidades que no estaban presentes cuando estábamos trabajando con una hoja en blanco. La función Auto Stretch, por ejemplo, que estaba desactivada antes, ahora ofrece dos posibilidades:



- Con Auto Stretch activa, cada nuevo archivo importado dentro del proyecto se ajustará para asegurar que se conforma al mapa de tempo y que replica cualquier cambio de tempo que contenga. Para que esto resulte posible, Melodyne analiza en primer lugar, el tempo del material a ser importado y luego lo comprime o estira cada vez que sea necesario para coincidir con el tempo del proyecto.
- Con Auto Stretch desactivado, no se realiza ningún intento para ajustar el tempo de los archivos importados al tempo del proyecto, así que, inicialmente, los reproduce a su velocidad original. Por supuesto, tienes toda la libertad, una vez que el material ha sido importado, para estirar o comprimir las notas a tu gusto, a medida que editas el material. Desactivando la función Auto Stretch se previene que el tempo de los archivos importados se ajuste *automáticamente* al mapa de tempo del proyecto.

El lugar de la Cuadrícula de tempo donde el archivo se posiciona originalmente, depende del procedimiento utilizado para importarlo:

- Si elegiste Archivo > Importar audio, en el menú principal, el inicio físico del archivo (es decir, el primer sample o muestra) se alinearán con la marca "0:00" segundos en la Regla de tempo, que puede ser, pero no necesariamente, el inicio del compás 1. Si la función Auto Stretch se encuentra activa, el archivo se ajustará al tempo del proyecto; de otra manera, no lo hará.
- Si has importado el archivo arrastrándolo a un punto en particular de la Regla de tempo (el punto donde lo soltaste) y la función Auto Stretch se encuentra activa, el archivo se alinearán de manera tal que el primer tiempo del primer compás completo coincida con el punto donde

lo soltaste. Si Auto Stretch se encuentra desactivada, el inicio físico del archivo se alineará con el punto en donde lo soltaste. Cuando se utiliza este procedimiento, el archivo se ajustará a la línea más cercana de la Cuadrícula de tiempo con respecto al punto donde se suelta el archivo, por lo tanto, la asignación de tu Cuadrícula de tiempo (negras, corcheas, semicorcheas, etc.) tiene importancia aquí, a menos, por supuesto, que desees que la cuadrícula no sea tenida en cuenta, en cuyo caso deberías mantener presionada la tecla [Alt] mientras arrastras y sueltas el archivo en la Regla de tiempo.

Si, en lugar de un valor rítmico, la Regla de tiempo se encuentra calibrada en segundos, la función Auto Stretch queda automáticamente deshabilitada; la función Auto Stretch se visualiza en color gris y no se realiza intento por ajustar el tempo de los archivos importados al tempo del proyecto.

Auto Stretch cuando se desplazan o copian notas

La función Auto Stretch desempeña su papel no solo cuando se importa audio sino también cuando las notas se desplazan o copian.

Si en un lugar (es decir, el punto donde las notas se desplazan o pegan) el tempo difiere de aquel del tempo original (es decir, el lugar desde donde fueron tomadas), dependiendo del estado de la función Auto Stretch las notas adoptarán el tempo del destino o conservarán el de la fuente. Como regla general, antes de copiar o mover notas conviene activar la función Auto Stretch para que las notas se ajusten al tempo del destino.

Historial de versiones

Aquí encontrarás un resumen de todos los cambios presentados en las actualizaciones más recientes de Melodyne.

Lo nuevo de Melodyne 4.2.3

- Solucionado: en la versión 4.2.2, Melodyne en ciertas configuraciones, presentaba al inicio el mensaje “expired” sin permitir su utilización.

Lo nuevo de Melodyne 4.2.2

Nuevas funciones y mejoras

Mejor gestión de ventana en Studio One 4: la función zoom de Melodyne y otros ajustes de ventana ahora se mantienen constantes cuando seleccionas una nueva región de audio, en lugar de mostrarse con ajustes individuales como antes.

Corrección de errores

- Solucionado: en Cakewalk, en determinadas circunstancias, en lugar de producirse el análisis automático de nuevos archivos, tenías que seleccionar un algoritmo en forma manual para iniciar el proceso de detección.
- Solucionado: en la implementación independiente de Melodyne, cerrar un proyecto sin guardar en ocasiones provocaba el bloqueo del programa si otros proyectos estaban abiertos en ese momento.
- Solucionado: en Logic, validar el plug-in Melodyne a veces demoraba el inicio de la aplicación DAW.
- Solucionado: en la implementación independiente de Melodyne, abrir o importar proyectos bajo ciertas circunstancias provocaba el bloqueo del programa.
- Solucionado: en el modo ARA, si iniciabas y luego detenías la reproducción, en ciertas circunstancias no era posible escuchar el retorno de audio de las representaciones de notas que estabas editando.
- Solucionado: en Cakewalk, la selección de un nuevo clip en ocasiones provocaba problemas de alineación de la posición de reproducción en Melodyne.

Lo nuevo de Melodyne 4.2.1

Nuevas funciones y mejoras

Carga más rápida con ARA: en aplicaciones DAW con soporte ARA, los proyectos extensos ahora cargan considerablemente más rápido.

Corrección de errores

- Solucionado: durante operación bajo ARA con Mixcraft y Cakewalk, el monitoreo y audición de las representaciones de notas al recorrerlas con el mouse no estaba disponible en Melodyne si comenzabas la reproducción en la aplicación DAW.
- Solucionado: con Melodyne en modo Reproducción (es decir, cuando el programa no se encuentra activo en el equipo donde está siendo utilizado), el plug-in ARA en ocasiones colapsaba al cambiar de Modo Pista a Modo Clip.
- Solucionado: si la detección era cancelada luego de una transferencia con Melodyne plug-in y, posteriormente, intentabas mover material de audio mientras mantenías presionada la tecla ALT, en ocasiones el programa colapsaba.
- Solucionado: si en la implementación independiente de Melodyne, un archivo de audio era seleccionado en el panel de pistas, los ajustes de afinación en el Inspector en ocasiones provocaban el colapso del programa.

Lo nuevo de Melodyne 4.2

Gracias a ARA, Melodyne y Logic, ahora más integrados

Gracias a ARA (Audio Random Access), Melodyne 4.2 y Logic Pro X 10.4.3 trabajan de manera más cercana y eficiente. Este es un resumen de las ventajas más importantes en el flujo de trabajo.

Puedes abrir pistas sin transferencias: Simplemente coloca Melodyne como un efecto de inserción, comienza la reproducción y toda la pista aparecerá automáticamente en Melodyne. Ya no se necesitan transferencias.

Melodyne sigue todos los cambios que haces a la pista: Melodyne se compara con el audio de la pista y replica con precisión cualquier extensión, acortamiento o movimiento de regiones.

Copias reales y copias “ghost”: cuando se copian, asignan en bucle o se clonan regiones, el contenido de Melodyne se comporta como una copia real o “ghost” (Loop), en concordancia.

Mezcla basada en regiones: las regiones editadas con Melodyne ahora soportan todas las funciones de mezcla del inspector de región en Logic: Region, Gain, Mute y Fades.

Puedes usar Melodyne desde la etapa de compilación: Ahora puedes editar tomas con Melodyne *antes* de comprometerte a elegir entre ellas, lo que te permite una evaluación más realista de sus respectivos méritos llevándote a la obtención de mejores resultados.

La gestión de los archivos de transferencia es cosa del pasado Gracias a ARA, ya no es necesario preocuparse por la transferencia de archivos al momento de guardar o compartir proyectos.

[Más...](#)

Nuevas funciones y mejoras

ARA en Logic: Melodyne 4.2 admite la integración ARA en el nuevo Logic Pro X 10.4.3 de Apple. Con ARA, las transferencias ya no son necesarias en Logic, y Melodyne sigue todos los cambios realizados en la pista de audio.

La ruta de transferencia en Cakewalk/Sonar: Cuando se utiliza el plug-in Melodyne VST3 en Cakewalk/Sonar, la ruta de transferencia ahora se crea de manera automática dentro del proyecto actual (Cakewalk Projects / <carpeta de proyecto> / Melodyne / Transfers).

Interacción mejorada: Melodyne 4.2 se acopla aún mejor con Studio One y ahora requiere Studio One versión 3.5.6 o posterior.

Atajo de teclado adicional: Ahora puedes asignar un atajo de teclado desde el cuadro de diálogo Preferencias para el comando “Volver a separar notas en líneas de punto de inicio” que aparece en el menú contextual en el modo Asignación de notas; el acceso directo también está disponible en el modo de edición.

Corrección de errores

- Solucionado: en Studio One, en proyectos con muchos clips Melodyne, la generación de instancias adicionales de Melodyne (usando el comando “Abrir en Melodyne”) a veces ralentizaba el programa
- Solucionado: en Studio One bajo Windows, el color del fondo de la nota cambiaba cuando modificabas el nivel de zoom
- Solucionado: en Studio One la función “Separar unísono” a veces cambiaba por varias octavas las notas en Melodyne
- Solucionado: en Studio One el uso de la herramienta Separación de notas, bajo determinadas circunstancias provocaba el bloqueo del programa
- Solucionado: en Studio One, la visualización de notas (las líneas superpuestas en la forma de onda) anteriormente no se actualizaba cuando se eliminaban notas en Melodyne.
- Solucionado: en Studio One, en el caso de eventos copiados, “Seguir selección de clip en DAW” resultaba en la visualización de compases incorrectos.
- Solucionado: en Cakewalk/SONAR, exportar un archivo de audio de 16 bits editado con Melodyne a veces provocaba el bloqueo del programa.
- Solucionado: en Cakewalk/SONAR, utilizar la función Freeze a veces provocaba el bloqueo del programa.
- Solucionado: en todas las aplicaciones DAW con ARA los cambios en la tonalidad o escala no se guardaban anteriormente.
- Solucionado: en todas las aplicaciones DAW con ARA el uso del botón Comparar detenía la reproducción local en Melodyne

- Solucionado: en Logic 10.3 la apertura de algunos proyectos con Melodyne podría provocar un bloqueo del programa
- Solucionado: en Digital Performer la apertura de proyectos editados previamente con Melodyne a veces provocaba un bloqueo del programa
- Solucionado: en el plug-in, el comando "Restablecer archivo a estado original" podría, bajo ciertas circunstancias, dar como resultado la eliminación de notas incorrectas
- Solucionado: cancelar una transferencia podría provocar un error de visualización o incluso (si aplicaste edición) el bloqueo de la aplicación DAW
- Solucionado: en el plug-in el atajo de teclado asignable "Repetir último comando de menú" no funcionaba
- Solucionado: si la ventana de escala estaba abierta cuando cambiabas del modo de edición al modo Asignación de notas, se mostraba el área incorrecta de la línea de tiempo
- Corregido: en el Editor de sonido no se mostraban valores máximos para el espectro cuando estaba activo el modo de Asignación de notas
- Corregido: en la lista de pistas de Melodyne studio, los botones "Editar notas" y "Mostrar notas para referencia" podrían activarse con Alt-clic
- Solucionado: en Melodyne studio cuando se copiaban varias pistas simultáneamente, sus contenidos a veces se intercambiaban
- Solucionado: en Melodyne essential faltaba el atajo de teclado asignable para "Separar notas como trinos"
- Solucionado: en Melodyne essential al abrir un documento guardado por Melodyne studio a veces se mostraba una pista incorrecta
- Solucionado: en la aplicación independiente era imposible copiar y pegar notas en el modo de Asignación de tiempo
- Solucionado: en la aplicación independiente una nueva detección a veces provocaba un desplazamiento del audio en la línea de tiempo
- Solucionado: en la aplicación independiente bajo macOS versión 10.12, a veces se producían bloqueos cuando se utilizaba la función para importar audio

Lo nuevo de Melodyne 4.1.1

Nuevas funciones y mejoras

El comando "Separar nota"

Este comando separa notas de manera automática en un punto determinado por Melodyne. Es útil cuando necesitas realizar cortes precisos en pasajes de voces para aislar partes sibilantes o ruidos de respiración antes de editar utilizando las herramientas.

Encontrarás el comando "Separar nota" en el menú contextual de la herramienta Separación de notas y en la página de "Atajos de teclado" de la hoja de Preferencias, donde puedes asignarle uno.

Atajo para el comando "Separar en líneas de punto de inicio"

En la página "Atajos de teclado" (ítem: "Asignación de notas") de la hoja "Preferencias" ahora puedes

asignar un atajo de teclado al comando “Separar en líneas de punto de inicio” que se utiliza en el modo Asignación de notas. Anteriormente, este comando solo estaba disponible en el menú contextual de la herramienta Separación de notas.

Soluciones a problemas conocidos

- Reparado: los botones empleados para abrir las macro aparecían bajo ciertas circunstancias en color gris (desactivados)
- Reparado: bloqueo de programa ocasional cuando la herramienta Separación de notas se utilizada en modo Asignación de notas y al alterar el valor umbral
- Reparado: alteración, bajo ciertas circunstancias, de la longitud de un archivo de audio al momento de guardarlo
- Reparado: bloqueo del programa en muy contados casos al realizar múltiples grabaciones en sucesión rápida
- Reparado: bloqueos de programa ocurridos bajo ciertas circunstancias con Logic Pro 10.3.1 bajo macOS 10.12.x y 10.11.x
- Reparado: bloqueos de programa que coincidían con la apertura de algunos proyectos en Logic 10.3
- Reparado: bloqueos de programa ocasionales en Sonar al congelar (freeze) una región ARA
- Reparado: ocasionales interrupciones de transferencias simultáneas de cuatro o más pistas con Digital Performer 9.13 bajo macOS 10.11.6
- Reparado: fuga de memoria con FL Studio

Lo nuevo de Melodyne 4.1

The update brings important improvements to all editions of Melodyne, including a new playback type for high-pitched monophonic instruments, a command for separating notes as trills and additional keyboard shortcuts. When Melodyne is integrated into the DAW by means of the ARA interface extension, user-friendly new possibilities are now available for vocal comping, and in Melodyne 4 studio, the simultaneous editing of an unlimited number of tracks can now be done via ARA, too.

In ARA-compatible DAWs, Version 4.1 offers decisive improvements that make it possible to focus Melodyne’s functions in an optimal manner on an individual clip or an entire track. In Clip Mode, you have access to a single clip, but this extends to notes lying beyond its borders; as a result, when comping it is very simple to solve any problems posed by clip borders slicing notes in two, which greatly streamlines the comping workflow. In Track Mode, on the other hand, you see all clips of a track exactly as these are cut and arranged in the DAW. The two modes complement each other perfectly and offer ideal editing possibilities in ARA-compatible DAWs.

When Melodyne is integrated into a DAW by means of ARA, Version 4.1 now allows the simultaneous display and editing of an unlimited number of DAW tracks in a single Melodyne plug-in window – ideal for backing vocals and other multitrack applications.

The ARA Audio Random Access interface extension, which is currently supported by Presonus Studio One, Cakewalk Sonar, Magix Samplitude and Tracktion, makes the use of Melodyne particularly fast and efficient. DAW tracks can be edited directly without any time-consuming transfers; furthermore, Melodyne follows automatically any changes made to the tracks. The result is that Melodyne feels like a comfortable integrated sample editor – but one that allows the note-based editing of tracks.

Nuevas funciones y mejoras

Edición multipista de notas ahora también durante la integración ARA

El Editor de notas de Melodyne studio te permite ahora, también con integración ARA, mostrar y editar simultáneamente tantas pistas de la aplicación DAW como necesites.

Mejoras ARA para compilación (vocal) en la aplicación DAW

Gracias a los dos nuevos modos ARA, la potencia de Melodyne puede focalizarse de manera óptima en clips individuales o en una pista completa brindando, de este modo, soporte ideal para trabajos típicos en aplicaciones DAW tales como compilaciones vocales: el modo Clip ARA permite acceder a un *único* clip pero también a las notas que se encuentran a ambos lados de los bordes del mismo. Por otra parte, el modo Pista ARA te muestra *todos* los clips de la pista en la aplicación DAW, exactamente de la manera que fueron editados y dispuestos allí.

Nuevo tipo de reproducción para instrumentos monofónicos

Para mejorar la calidad de sonido durante la reproducción de voces soprano o de instrumentos melódicos con afinación muy alta (por ejemplo, pícolos), el Inspector de algoritmos ahora incluye un nuevo tipo de reproducción: "Tonal (alto)".

El comando "Separar notas como trino"

El Editor de notas y el modo Asignación de notas ahora muestran un elemento familiar en Melodyne studio 3, el comando "Separar notas como trino".

El comando "Separar nota"

Este comando, que encuentras en el menú contextual de la herramienta Separación de notas, separa las notas de manera automática en un punto determinado por Melodyne. Es útil cuando necesitas realizar cortes precisos en pasajes de voces para aislar partes sibilantes o ruidos de respiración antes de editar utilizando las herramientas.

Atajo para el comando "Separar en líneas de punto de inicio"

Ahora es posible asignar un atajo de teclado a este comando para mayor comodidad en el modo Asignación de notas.

El comando "Reemplazar audio"

El comando "Reemplazar audio" te permite guardar un archivo de audio con su nombre actual sin tener que abrir el cuadro de diálogo Exportar.

Mejores atajos de teclado

Cada sub-herramienta posee ahora su propio – e independiente – atajo de teclado. También se ha incorporado un atajo de teclado para la Cuadrícula de tiempo, y los comandos Zoom fueron asignados al teclado numérico.

Variaciones de contraste para la interfaz de usuario

En el cuadro de Preferencias se encuentran disponibles nuevas opciones de contraste para la interfaz de usuario.

Soporte HiDPI bajo Windows

En sistemas que lo permitan, corriendo Windows 8 o posterior, Melodyne ahora soporta pantalla de alta resolución. Esto se aplica tanto para la implementación independiente como plug-in en Studio One. Se planea incorporar soporte HiDPI para otras aplicaciones DAW.

Reducción en los requerimientos de memoria

Gracias a la optimización interna, los requerimientos de memoria bajo Windows, en particular de Melodyne (implementaciones independiente, plug-in y ARA), han sido reducidos.

Opciones de Auto desplazamiento

Cuando ahora ejecutes Melodyne como plug-in, puedes guardar un modo de Auto-desplazamiento diferente para cada instancia.

iLok

Además de iLok 2, Melodyne ahora también soporta iLok 3.

Soluciones a problemas conocidos

- Reparado: bajo Windows 7, al cargar algunos archivos MP3, la implementación independiente (stand-alone) de Melodyne terminaba de manera abrupta
- Reparado: en Cubase, la asignación “Siempre al frente” para la ventana del plug-in, conducía, a veces, a un fallo general
- Reparado: diversos problemas gráficos en el plug-in
- Reparado: una tonalidad ingresada o detectada era restaurada a Do Mayor al momento de guardar.
- Reparado: archivos MAR importados por Melodyne 4 desde Melodyne studio 3 con información de tiempo incorrecta
- Reparado: varios otros problemas relacionados con la importación de archivos de studio 3
- Reparado: desplazamiento del material de audio por unos pocos samples luego de un posterior cambio de algoritmo
- Reparado: desalineación ocasional de la Cuadrícula de tiempo luego del proceso de reconocimiento de tiempo en la aplicación DAW
- Reparado: transferencia no confiable al plug-in de Melodyne de información relacionada con cambios de métrica en el cuadro de reconocimiento de tiempo (Learn tempo) de Cubase.

- Reparado: bloqueos de programa ocurridos bajo ciertas circunstancias con Logic Pro 10.3.1 bajo macOS 10.12.x y 10.11.x
- Reparado: bloqueos de programa que coincidían con la apertura de algunos proyectos en Logic 10.3
- Reparado: bloqueos ocasionales de programa cuando se utilizaba la herramienta Separación de notas en modo Asignación de notas y al alterar el valor umbral
- Reparado: alteración, bajo ciertas circunstancias, de la longitud de un archivo de audio al momento de guardarlo
- Reparado: bloqueos de programa ocasionales en Sonar al congelar (freeze) una región ARA
- Reparado: botones utilizados para abrir las macro que permanecían en color gris (desactivados) bajo ciertas circunstancias

Cambiar a Melodyne studio modo prueba

¡Explora todas las posibilidades que Melodyne tiene para ofrecer! Para hacerlo, simplemente, cambia tu Melodyne essential, assistant o editor a Melodyne studio modo prueba. Si no tienes Melodyne, puedes [descargar la versión de prueba aquí](#).

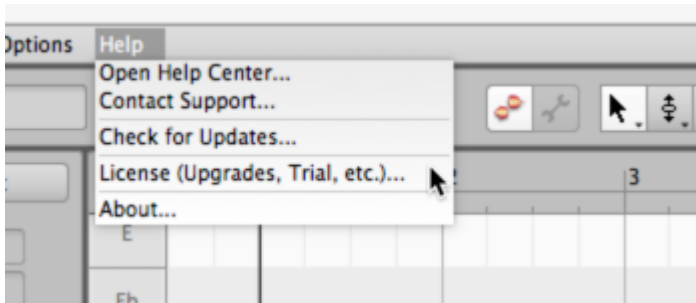
Cambiar a modo prueba

Cuando cambias a modo prueba, tu Melodyne essential, assistant o editor se transforma durante 30 días – de manera gratuita y sin obligación de compra – en Melodyne studio, la edición Melodyne más grande que contiene el rango completo de funciones de Melodyne. Puedes utilizar todas estas funciones durante 30 días sin restricciones, exactamente como si hubieses comprado Melodyne studio. El modo prueba solo puede ser activado una vez en la misma computadora. Para cambiar al modo prueba, y cada vez que inicies Melodyne studio durante el periodo de prueba, necesitarás una conexión a Internet.

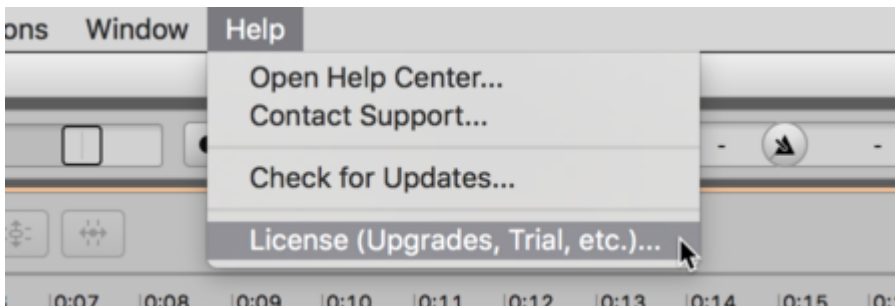
Aquí se muestra cómo activar el modo prueba:

1) Inicia Melodyne. Luego, abre el menú Ayuda y selecciona “Licencia”.

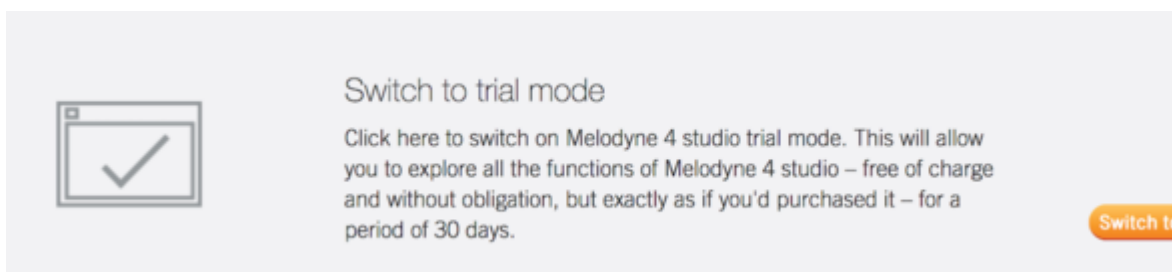
En el plugin:



En la implementación stand-alone:



2) Serás conducida/o a tu cuenta de usuario en tu explorador donde verás tus opciones de licencia. En el marco “Melodyne Studio modo prueba”, cambia al modo prueba.

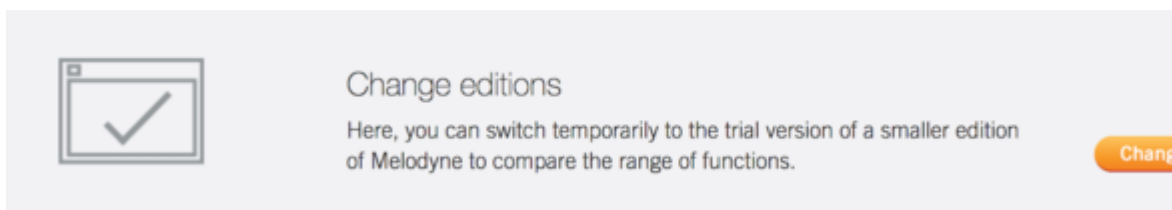


Eso es todo. El modo de prueba permanecerá activo durante 30 días, por lo tanto, cuando vuelvas a Melodyne verás que la edición “Melodyne studio” se encuentra en ejecución.

Comparando ediciones

Si lo deseas puedes cambiar a una versión más pequeña durante el transcurso del periodo de prueba, para comparar el rango de funciones ofrecidas por las distintas ediciones. Esto podría resultar útil, por ejemplo, si posees Melodyne essential y te estás preguntando a cuál de las versiones más grandes actualizar. Es muy sencillo. Simplemente, pruébalas.

Para cambiar de ediciones, selecciona “Licencia” en el menú Ayuda, igual que antes. Esto te llevará nuevamente a tu cuenta de usuario donde se te ofrecerá la opción de cambiar a una de las ediciones más pequeñas.



Sin embargo, tu elección solo permanecerá efectiva mientras Melodyne se encuentra en ejecución. Inmediatamente que reinicies Melodyne, se restaurará el rango completo de funciones de Melodyne studio.

Finalización del periodo de prueba

Al finalizar el periodo de prueba de 30 días, Melodyne automáticamente volverá a tu versión anterior. La edición posterior de tus proyectos creados durante el período de prueba seguirá siendo posible, pero solo utilizando las funciones de tu edición previa de Melodyne. No obstante, la reproducción no se verá afectada, por lo tanto no perderás ninguna parte del trabajo realizado durante el periodo de prueba.

¿Te has convencido?

Si es así, puedes cambiar a Melodyne studio de manera permanente en cualquier momento durante el periodo de prueba o después de eso. La actualización requerida puede ser obtenida [en nuestra tienda web](#) o en tu distribuidor local.

Solución a problemas

Si tienes problemas, aquí encontrarás consejos. Puedes acceder a otros temas haciendo clic en “FAQ” en el menú lateral.

Si las sugerencias no te ayudan, escribe a support@celemony.com. Nuestro equipo de soporte se comunica en inglés y alemán.

No estoy seguro de cómo instalar Melodyne correctamente.

Simplemente, ejecuta el programa de instalación que descargaste o el que encontrarás en tu CD Melodyne. Este programa instala en tu computadora/ordenador la implementación independiente de Melodyne y también las diferentes versiones plug-in.

Instalé Melodyne pero no puedo encontrarlo.

Bajo macOS, la versión independiente del programa recibe el nombre “Melodyne”. Puedes encontrarlo en la carpeta interna “Melodyne”, dentro de la carpeta “Applications”. Los plug-ins también se identifican como “Melodyne” y puedes encontrarlos en: Macintosh HD/Library/Audio/Plug-Ins/<carpeta interna del tipo de plug-in en cuestión>.

Bajo Windows, la implementación independiente se denomina “Melodyne.exe”. La encontrarás en C://Archivos de programa/Celemony/Melodyne/ o C://Archivos de programa (x86)/Celemony /Melodyne/. Los diferentes plug-ins también se denominan “Melodyne” y generalmente se encuentran aquí:

VST3 (64 Bit): C://Archivos de programa/Common Files/VST3/Celemony

VST3 (32 Bit): C://Archivos de programa (x86)/Common Files/VST3/Celemony

VST2 (64 Bit): C://Archivos de programa/Common Files/Steinberg/VST2/Celemony (la ruta puede elegirse en el momento de la instalación. Verifica qué ruta utiliza tu aplicación DAW)

VST2 (32 Bit): C://Archivos de programa (x86)/Steinberg/VSTplugins/ (la ruta puede elegirse en el momento de la instalación. Verifica qué ruta utiliza tu aplicación DAW)

AAX: C://Archivos de programa/Common Files/Avid/Audio/Plug-Ins

RTAS: C://Archivos de programa (x86)/Common Files/Digidesign/DAE/Plug-Ins

En tu aplicación DAW encontrarás a Melodyne entre tus plug-ins de audio. Para usarlo, inserta el plug-in en las pistas de audio deseadas.

Instalé Melodyne pero no sé cómo activarlo.

Inicia la versión independiente de Melodyne. En la caja de dialogo que se presenta, haz clic en “Activar”. Esta acción te llevará a nuestra página de registro donde puedes crear una cuenta de usuario, en caso que ya no dispongas de una. Para hacerlo, sigue las instrucciones en pantalla.

Cuando hayas finalizado, tu computadora será activada y podrás ejecutar Melodyne de manera permanente y sin restricciones. Si has adquirido Melodyne en nuestra tienda Web, es suficiente hacer clic en “Activar”, ya que ya habrás creado una cuenta de usuario en el momento de la compra.

Estoy recibiendo mensajes de error y no puedo completar la activación.

Para activar el programa, necesitas una conexión a Internet en funcionamiento. Comprueba – por ejemplo, tratando de acceder a otro sitio web – que estás conectado. Si tienes conexión, reinicia Melodyne e inténtalo nuevamente.

Me gustaría instalar Melodyne otra vez pero ya no tengo el programa de instalación.

Encontrarás tu programa personal de instalación en tu cuenta de usuario. Ingresa a www.celemony.com/login y descárgalo para volver a instalar Melodyne.

No estoy seguro de cuál es la edición y versión correctas de Melodyne que se está ejecutando.

Para descubrir cuál es la edición y el número de versión de Melodyne que se está ejecutando, elige “Acerca de Melodyne...”, en el menú principal. Si lo necesitas, en tu cuenta de usuario (www.celemony.com/login), encontrarás el programa de instalación para la edición de Melodyne que corresponda a tu licencia.

Me gustaría saber si se encuentra disponible una actualización para mi Melodyne.

Melodyne comprueba, automáticamente vía Internet, si una versión más reciente se encuentra disponible. Encontrarás esta función en la página “Buscar actualizaciones” del cuadro de Preferencias, donde también puedes buscar actualizaciones en forma manual haciendo clic en “Comprobar ahora”. También brindamos información acerca de actualizaciones en nuestra hoja de noticias, a la que puedes suscribirte desde tu cuenta de usuario (www.celemony.com/login).

No puedo iniciar la implementación independiente de Melodyne.

Reinicia tu computadora/ordenador e intenta nuevamente iniciar Melodyne. Si eso no funciona, elimina tus preferencias Melodyne (más abajo encontrarás las instrucciones) e intenta nuevamente. Si Melodyne continúa sin poder iniciarse, contacta a nuestro equipo a la dirección support@celemony.com. Aquí encontrarás tus preferencias Melodyne:

- macOS: presiona la tecla Alt en Finder y en el menú principal elige Go > Library y abre la carpeta interna Preferences. Baja hasta encontrar el archivo “com.celemony.melodyne.pref.plist” y elimínalo.
- Windows: ubícate en C://Usuarios/<Tu nombre de usuario >/AppData/Roaming/Celemony/ y elimina el archivo “com.celemony.melodyne.plist”. Si la carpeta “AppData” no se encuentra visible, abre el Panel de control haciendo clic en el botón de inicio (Windows 7) o clic derecho en la esquina inferior

derecha de la pantalla (Windows 8). Ahora, elige “Apariencia y personalización” y luego “Opciones de carpeta”. Haz clic en la pestaña Ver. En “Configuración avanzada”, activa la opción “Mostrar archivos, carpetas y unidades ocultos”, y presiona Aceptar para salir.

Inserté Melodyne como un plug-in en una de las pistas de audio de mi aplicación DAW pero no sucede nada.

Inicialmente, Melodyne se encuentra vacío. Antes que pueda hacer algo, se le debe transferir material de audio desde la pista indicada en la aplicación DAW. Para hacerlo, haz clic en el botón Transferir de Melodyne y a continuación, inicia la reproducción del pasaje que deseas editar. Una vez que has completado la transferencia, las notas aparecerán en Melodyne y podrás editarlas.

Tengo la impresión que mi aplicación DAW y Melodyne no están interactuando correctamente.

Muchas aplicaciones DAW poseen características particulares de las que debes estar en conocimiento, tales como si soportan o no la extensión de interfaz ARA. En nuestro Centro de ayuda encontrarás la información requerida y sugerencias para todas las aplicaciones DAW líderes. Puedes acceder a nuestro Centro de ayuda desde el menú Ayuda de Melodyne o en www.helpcenter.celemony.com.

No estoy obteniendo ninguna respuesta de audio con la implementación independiente de Melodyne.

Abre la página Audio del cuadro de Preferencias y asegúrate que se encuentra seleccionado el dispositivo de audio correcto. Bajo macOS, debería ser el hardware de audio interno o tu interfaz de audio (y no, por ejemplo, la interfaz inalámbrica Airplay). Bajo Windows, selecciona el controlador ASIO correcto. Con DirectX no es posible grabar audio.

Luego de transferir o importar audio, las representaciones de notas en Melodyne no se presentan como yo esperaba.

De manera predeterminada, Melodyne selecciona, de manera automática, un algoritmo para tu material de audio. Ocasionalmente, puede suceder que el material monofónico sea interpretado como material polifónico. Si esto sucede, haz clic en una nota del pasaje afectado y selecciona un nuevo algoritmo más adecuado a tus propósitos, en el menú principal, en “Algoritmo”.

A veces, solo puedo mover las representaciones de notas en el Editor de notas de manera vertical y otras, de manera horizontal.

Si estás editando una representación de nota con la herramienta Principal (la flecha), es la dirección inicial del arrastre la que determina si la representación de nota se moverá en forma vertical u horizontal. Suelta la nota momentáneamente si deseas cambiar la dirección. Si la Cuadrícula de afinación o tiempo se encuentra activa, necesitarás mantener presionada la tecla Alt para hacer ajustes finos en la zona en cuestión. Cuando desplazas representaciones de notas de manera horizontal, recuerda que es diferente si comienzas arrastrando desde la parte central de la nota o desde algunos de los extremos. En el primer caso, se desplaza la representación entera; en el segundo caso, solo lo hará el inicio o el final de la nota.

Cuando cambio la afinación de algunas notas no se escuchan de manera natural.

De manera ocasional, en el proceso de detección de material de audio monofónico, pueden ocurrir errores de octavas, y en caso de audio polifónico, armónicos prominentes pueden ser interpretados de manera incorrecta, como notas separadas. En tales casos, cuando esas representaciones de notas son desplazadas pueden presentarse sonidos artificiales. Puedes prevenir esto comprobando, y si es necesario, editando, la detección en el modo Asignación de notas antes de comenzar para asegurar que las notas mostradas corresponden realmente con las notas interpretadas.

En la implementación independiente, el tempo de un archivo de audio importado es incorrecto.

Activa Auto Stretch para adaptar el archivo que estás importando al tempo del proyecto. Desactiva la función si deseas conservar el tempo original del archivo importado. Si, en el primer caso, el tempo del archivo importado sigue siendo incorrecto, primero abre el archivo en un documento de proyecto separado y corrige la asignación de tempo allí antes de copiar las representaciones de notas dentro del primer proyecto.