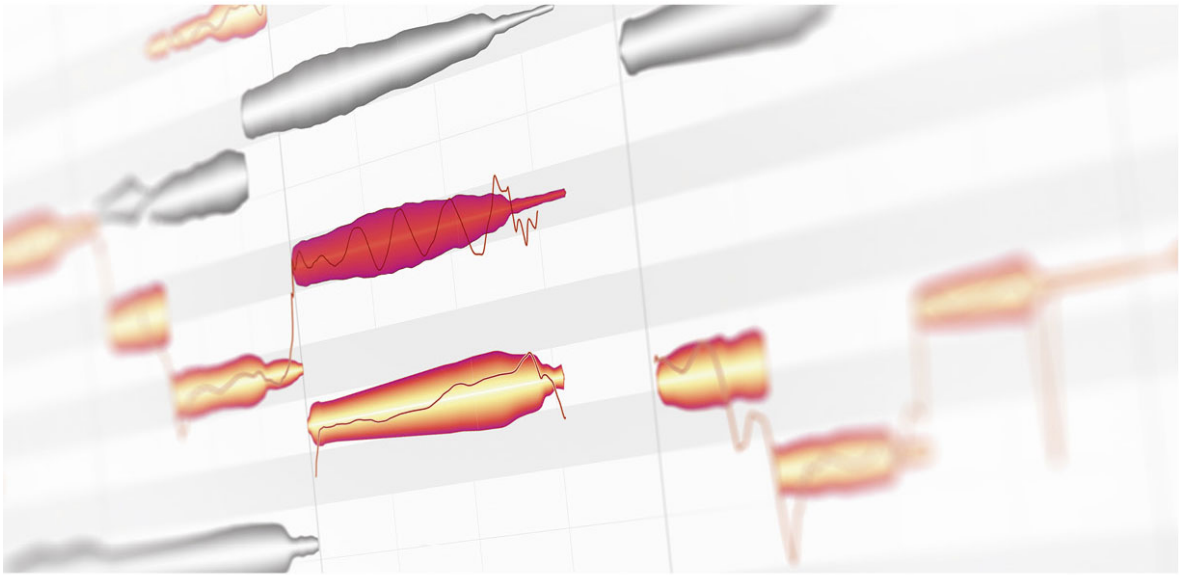




melodyne4

manual de usuario

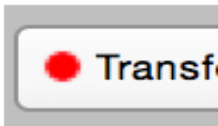
Última actualización 18.04.2018

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.

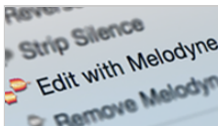
En nuestro sitio web encontrarás el amplio e invariablemente actualizado Centro de ayuda Melodyne junto con varios videos y tutoriales que servirán de inspiración y, además, naturalmente, la última versión de este documento PDF. ¿Por qué no das una mirada? Solo sigue el enlace ubicado en el pie de cada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

Melodyne y tu aplicación DAW



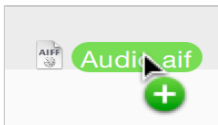
Transferir audio (versión plug-in)

[Cómo opera Melodyne](#) • [Transferir audio a la implementación plug-in de Melodyne](#) • [Rango de reproducción](#)



Trabajando con ARA

[Modo Pista](#) • [Visualización multipista en modo Pista](#) • [Modo Clip](#) • [Cambiando de modo Pista a modo Clip y de clip en clip](#) • [Reproducción local en Melodyne](#) • [Tempo y ajustes de tempo con integración ARA](#) • [Tempo y la Cuadrícula de tiempo](#) • [Cuantizando notas](#) • [Copiando y pegando notas](#) • [El Editor de sonido en modo Pista y en modo Clip](#) • [El botón Comparar](#)



Cargar y guardar audio (versión independiente)

[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 (versión stand-alone)

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



Características de audio y algoritmos

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



Reproducción, exploración, acercamiento

[Cambiando el tamaño de la ventana](#) • [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](#) • [Desplazamiento y visualización en el Editor de notas](#) • [Funciones de reproducción en Melodyne Stand-Alone y en el plug-in \(cuando la aplicación DAW se encuentra detenida\):](#) • [Funciones de exploración y acercamiento](#)



Modo ciclo

[Modo ciclo en el panel de pistas y el Editor de notas](#) • [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](#)



Seleccionar notas

[Técnicas de selección estándar](#) • [Selección libre](#) • [Seleccionar con la Regla de afinación](#) • [Comandos de selección en el menú](#)



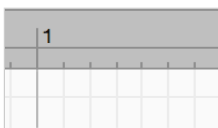
Macro Corregir afinación

[Abrir y utilizar la función macro](#) • [Cerrar la función macro - Corregir valores cuando vuelves a abrirla](#)



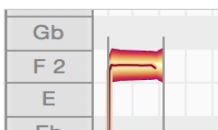
Macro Corregir tiempo

[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](#)



La Cuadrícula de tiempo

[Activar y ajustar la Cuadrícula de tiempo](#) • [Desplazar notas cuando la cuadrícula se encuentra activa](#)



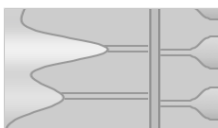
Cuadrícula de afinación y escalas

[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](#) • [Guardar una escala](#)



Edición de escalas

[Mostrar el área escala extendida](#) • [Modos de edición](#) • [Editar intervalos](#) • [Intervalos presentados como relaciones de frecuencia](#) • [Definir intervalos](#) • [Crear tus propias escalas](#) • [Trabajando con afinación compensada](#)



Identificar escalas

[Mostrar Scale Detective y ajustar su sensibilidad](#) • [Opciones de Scale detection](#) • [Aplicar la escala detectada](#)



Herramienta Principal

[Modificar afinación y tiempo de notas](#) • [Modificar la duración de las notas](#) • [Editar separaciones de notas](#)



Herramienta Afinación

[Desplazar el centro de afinación](#) • [Monitorear desplazamientos de afinación](#) • [Editar afinación con los inspectores](#) • [Corregir afinación con un doble clic](#) • [Transiciones de afinación](#) • [Restaurar ediciones específicas y agregando desviaciones aleatorias](#)



Modulación y fluctuación afinación

[Edición de modulación y fluctuación de afinación](#) • [El inspector para modulación y fluctuación de afinación](#) • [Los comandos Restablecer](#)



Herramienta Formantes

[Desplazar formantes](#) • [El inspector de formantes](#) • [Transiciones de formantes](#) • [Los comandos Restablecer](#)



Herramienta Amplitud

[Editar amplitud](#) • [Editar amplitud utilizando los inspectores](#) • [Transiciones de amplitud](#) • [Silenciar notas](#) • [Los comandos Restablecer](#)



Herramienta Tiempo

[Modificar la posición y duración de notas](#) • [Cambios de tiempo con notas conectadas](#) • [Corrección de tiempo con doble clic](#) • [Agregar desviaciones aleatorias](#) • [Los comandos Restablecer](#)



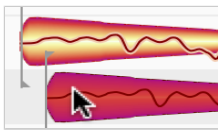
Puntos de control de tiempo y Velocidad de ataque

[Cómo funcionan las herramientas Puntos de control de tiempo y Velocidad de ataque](#) • [Modificar la evolución de las notas utilizando puntos de control de tiempo](#) • [Cambiar la velocidad de ataque de las notas](#) • [Combinar puntos de control de tiempo con la herramienta Velocidad de ataque](#)



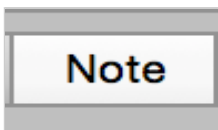
Herramientas para separación de notas

[Insertar, desplazar y eliminar separaciones de notas](#) • [Edición de separaciones de notas con varias notas seleccionadas](#) • [Separaciones de notas iniciales y firmes](#) • [Cambiar entre separaciones firmes e iniciales con la herramienta Tipo de separación](#) • [Separar notas como trinos](#) • [Separar nota](#)



Copiar notas

[La selección, el cursor y la cuadrícula cuando copias notas](#) • [Ajustes de tempo al copiar: la función Auto Stretch](#) • [Copiar en un contexto de múltiples pistas](#)



El Inspector de notas

[Los parámetros del Inspector de notas](#) • [Ingresar valores - Trabajar con múltiples notas seleccionadas](#)



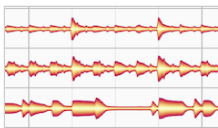
El menú Edición

[Restablecer ediciones](#) • [Agregar desviaciones aleatorias](#)



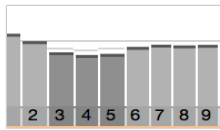
Visualización y otras opciones

[Mostrar y ocultar elementos de la interfaz de uso](#) • [Mostrar curva de afinación](#) • [Mostrar separaciones de notas](#) • [Mostrar finales de notas](#) • [Mostrar información de notas](#) • [Mostrar notas de destino](#) • [Destacar notas durante la reproducción](#) • [Mostrar rango de reproducción \(sólo en la implementación plug-in\)](#) • [Destacar pertenencia de pistas](#) • [Monitoreo durante edición de notas](#) • [Mostrar bordes de clip](#)



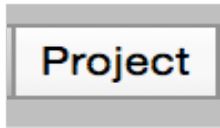
Edición multipista

[Multipista en Melodyne](#) • [Diferencias entre las versiones independiente y plug-in](#) • [Las cabeceras de pistas](#) • [El Inspector de pista en la versión independiente](#) • [El control Mezcla de edición](#) • [El panel de pistas - Trabajar con pistas en la versión independiente](#) • [Copiar entre documentos, pistas e instancias](#)



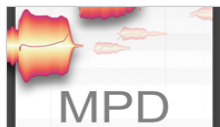
El Editor de sonido

[Abrir el Editor de sonido](#) • [El espectro medio](#) • [Énfasis y Dinámica](#) • [Anular, Ganancia y el menú del Editor de sonido](#) • [Áreas de trabajo](#) • [Las áreas Armónicos, Hi y Lo](#) • [Las barras de armónicos; cómo usarlas](#) • [Los controles macro de las áreas Armónicos, Lo y Hi](#) • [El área de trabajo EQ](#) • [Controles macro EQ](#) • [Formantes](#) • [Las envolventes del área de trabajo Sinte](#) • [Los parámetros de resíntesis en el área de trabajo Sinte](#)



El Explorador de proyecto

[Abrir el Explorador de proyecto](#) • [El Explorador de proyecto en la implementación independiente](#) • [El Explorador de proyecto y transferencias en la versión plug-in](#) • [Selección automática de la ruta para transferencias](#) • [Archivos de audio perdidos y en desuso](#) • [Comandos en menús desplegables y de contexto](#)



Documentos de proyectos (versión stand-alone)

[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](#)



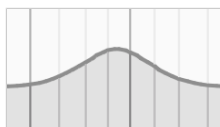
Modo Asignación de notas

[Qué implica editar la detección](#) • [Qué editas y dónde](#) • [El Inspector de algoritmo](#) • [La herramienta Principal en el modo Asignación de notas](#) • [La herramienta Activación](#) • [El control deslizante y la imagen de energía](#) • [Las persianas venecianas](#) • [Líneas de inicio - Designar puntos de inicio](#) • [Las herramientas Separación de notas y Tipo de separación](#) • [La herramienta Punto de inicio](#) • [La herramienta Compartir energía](#) • [El Inspector de notas](#)



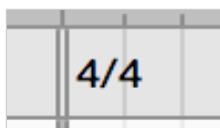
Detección de tiempo y Auto Stretch

[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](#) • [Diferencia entre edición y asignación de tempo](#)



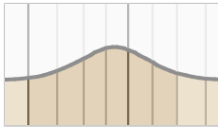
Edición de tiempo (versión stand-alone)

[Abrir el Editor de tempo - Información general](#) • [Editar la curva de tempo](#) • [Cambios de tempo en la barra de transporte](#) • [El menú de contexto](#) • [Tempo constante - Inicio del compás 1](#) • [Copiar y pegar mapas de tempo](#) • [Importar un mapa de tempo](#) • [Exportar un mapa de tempo](#)



Cambios de métrica (versión stand-alone, ARA)

[Cambiar la métrica](#) • [Desplazar el principio del primer compás](#) • [Insertar y editar métrica](#) • [El visor de métricas ubicado al lado del visor de tempo](#)



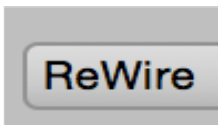
Asignar tempo

[¿Cuál es el propósito del modo Asignar tempo?](#) • [Información general del Editor de tempo en modo Asignar tempo](#) • [Editar la curva de tempo empleando las herramientas](#) • [Herramientas para cambiar el tempo de manera local mediante inserción de tiempos](#) • [Regiones de tempo](#) • [Regiones de tempo y sub-tiempos](#) • [Asignar la designación de tempo "libre"](#) • [Iniciar una nueva detección de tempo](#) • [Asignación de archivos individuales de tempo](#) • [Comandos en el menú contextual](#) • [Detección de tempo mejorada con el algoritmo Universal](#)



Tempo variable en la aplicación DAW (versión plug-in)

[Un nuevo tempo constante](#) • [Un nuevo tempo variable](#) • [Importante cuando trabajas con tempo variable](#)



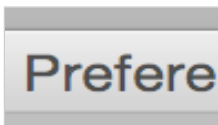
Utilizando Rewire (versión stand-alone)

[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](#)



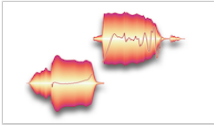
Guardar audio como MIDI

[Acerca del proceso audio a MIDI](#) • [Guardar MIDI desde la implementación independiente de Melodyne](#) • [Guardar MIDI en la implementación plug-in.](#)



Preferencias y atajos de teclado

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



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.



Melodyne en Pro Tools

Cargando Melodyne plug-in • Almacenando e intercambiando proyectos • Duplicando pistas • Guardando las asignaciones de plug-in para Melodyne • Regrabando ediciones Melodyne • Rewire • Notas generales



Melodyne en Logic Pro

Cargando el plug-in Melodyne • Copias de respaldo e intercambio de proyectos • Duplicando pistas • Guardando las asignaciones de plug-in para Melodyne • Regrabando las ediciones realizadas con Melodyne • Rewire • Notas generales



Melodyne en Cubase y Nuendo

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



Melodyne en Studio One utilizando ARA

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



Melodyne en Sonar con ARA

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



Melodyne en Live

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

Transferir audio (versión plug-in)

En este capítulo aprenderás cómo transferir audio a la implementación plug-in de Melodyne junto con los fundamentos de su utilización.

Cómo opera Melodyne

Antes que las funciones de edición se encuentren disponibles, Melodyne debe analizar, en primer lugar, el material de audio. Para este análisis, el archivo de audio debe ser examinado en su totalidad, y por esa razón no puede efectuarse en tiempo real. Solo se realiza una vez, al inicio, antes de que las primeras representaciones de notas aparezcan en el Editor de notas. En la versión independiente de Melodyne, esto sucede cuando el archivo de audio se abre por primera vez.

En el caso de la versión plug-in, el asunto es un poco más complicado. Como la mayoría de las interfaces de plug-ins encontradas están diseñadas para operación pura en tiempo real, un plug-in, lógicamente, solo muestra la parte del archivo de audio que está siendo reproducida en ese instante, lo que es equivalente a mirar a través del agujero de una cerradura. Pero Melodyne, como hemos visto, requiere una visión general más amplia. Por esta razón, tienes que enviar por adelantado los segmentos de la pista que desees editar para que pueda estudiarlos".

Ese es el propósito de lo que denominamos "transferencia": es esencialmente un proceso de grabación donde la implementación plug-in de Melodyne hace su propia copia de los segmentos de la pista reproducidos en la aplicación DAW. De esta manera, Melodyne obtiene la información que necesita para detectar y mostrar las notas. Estas transferencias hacen que la utilización de Melodyne demande un poco más de esfuerzo de lo que uno desearía, pero no existe otra manera de solucionar las limitaciones de las interfaces de plug-ins de tiempo real.

Existen, por supuesto, excepciones: para que el trabajo con Melodyne resulte más simple, hemos desarrollado la extensión de interfaz de plug-in ARA. Las aplicaciones que soportan ARA brindan a Melodyne toda la información que necesita acerca de los archivos de audio que están utilizando y permiten abrir en Melodyne una pista para edición de manera inmediata; es decir, sin necesitar realizar previamente un proceso de transferencia. Esta es la manera más conveniente de emplear Melodyne en una aplicación DAW.

Si tu aplicación DAW soporta ARA, dejando de lado el siguiente párrafo, el resto de este capítulo no te concierne. En su lugar, busca información sobre tu aplicación DAW en el Centro de ayuda, donde encontrarás detalles de cómo aprovechar las ventajas de ARA con cada una de las aplicaciones DAW que la soportan.

Sin embargo, lo que sigue aplica a todos los escenarios relacionados con Melodyne – con o sin ARA: 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

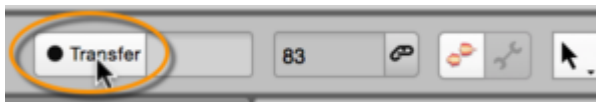
que sea difícil formular una regla concreta, pero, en general: con archivos de más de una hora de duración, el proceso de detección es, por lo general, lento. Sin embargo, puede resultar imposible cargar o transferir archivos con una duración de más de dos horas debido a la escasez de memoria. En tales casos, divide el archivo y transfiere o carga solo los segmentos que desees editar en Melodyne.

Transferir audio a la implementación plug-in de Melodyne

Abre en tu aplicación DAW el proyecto que desees editar.

Carga la implementación plug-in de Melodyne como un efecto de inserción en la pista de audio que contiene el material que quieres editar. Ubica la versión plug-in de Melodyne en el primer lugar de la lista de efectos. Para que el análisis (o la detección) consiga los mejores resultados posibles, Melodyne necesita una señal tan limpia y sin procesamiento, como sea posible.

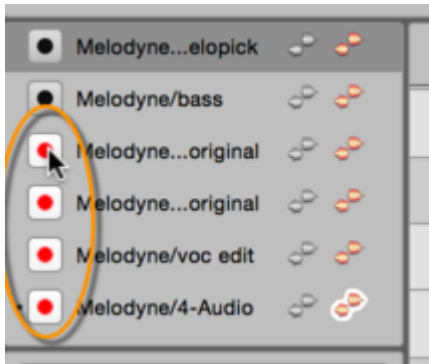
- Desplaza el cursor de reproducción en la aplicación DAW, hasta ubicarlo un poco antes del inicio del pasaje que desees editar con Melodyne.
- Haz clic en el botón Transferir, ubicado en la parte superior izquierda de la ventana de Melodyne para prepararlo para aceptar la transferencia.



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

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

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



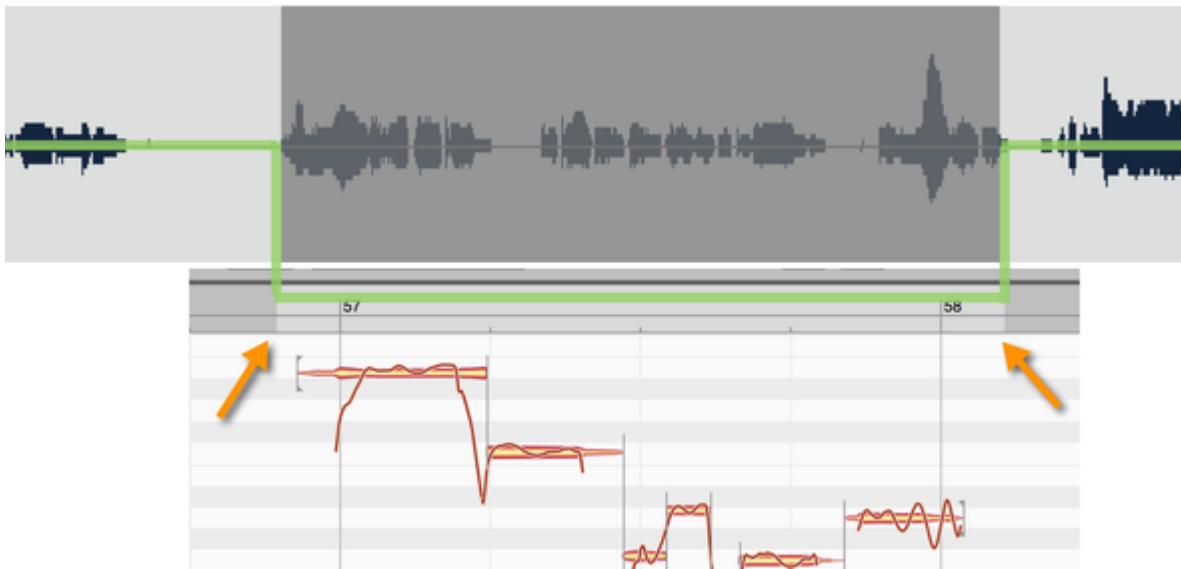
Importante: si tu aplicación DAW contiene cambios de tempo o de métrica, consulta el capítulo titulado “Ajustar a cambios de tempo en la aplicación DAW”.

Sugerencia: Inicializar la tonalidad antes de transferir: Al trabajar con 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 de 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 o tonalidad deseada desde el menú contextual. Melodyne conservará este valor inicial, independientemente de su propio y subsecuente análisis.

Rango de reproducción

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

En el menú secundario Opciones > Editor de notas, selecciona Mostrar rango de reproducción. Todos los pasajes que serán reproducidos por Melodyne (de manera opuesta a la aplicación DAW) serán marcados. Esas regiones se pueden extender arrastrando, simplemente, sus bordes con el mouse.



Para acortar una región de reproducción, elimina algunas notas y selecciona “Limitar rango de reproducción a notas” en el menú contextual de la Regla de tiempo. Este comando funciona no solo en los bordes de la región de reproducción, sino también cuando eliminas notas desde el medio de la región – como se muestra en la siguiente ilustración.



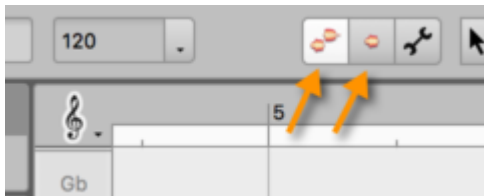
Trabajando con ARA

La integración ARA de Melodyne con aplicaciones DAW compatibles es sumamente amigable. Entre sus ventajas se cuentan que no son necesarias las transferencias al plug-in de Melodyne; que Melodyne sigue de manera automática todos los cambios realizados en la pista de la aplicación DAW; y que ésta también se beneficia de la detección de tempo de Melodyne.

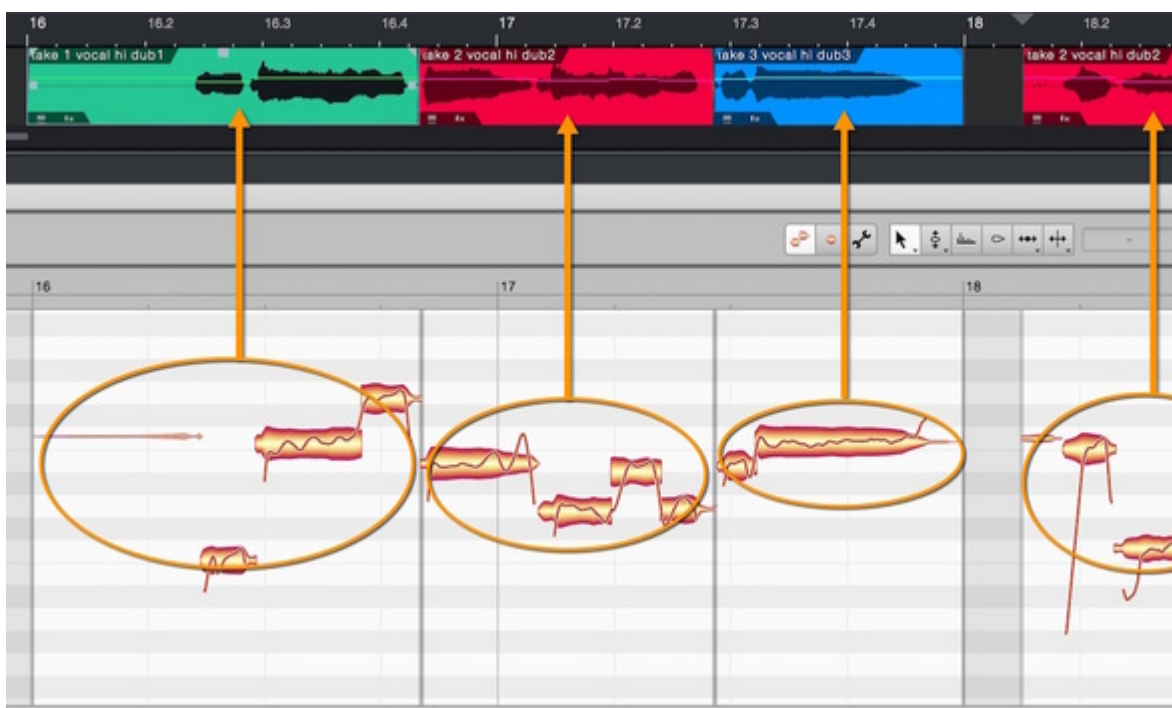
Las funciones y posibilidades exactas varían dependiendo del nivel de especificidad de la implementación ARA que ofrece una determinada aplicación DAW. Este capítulo te ofrece una explicación general de la integración ARA – por decirlo de alguna manera, desde el punto de vista de, y en relación con, Melodyne. De manera adicional, en el Centro de ayuda se encuentran recomendaciones específicas para aplicaciones DAW y sugerencias sobre integración ARA. También, en la sección “Temas relacionados” debajo de este capítulo, por ejemplo, o utilizando la función de búsqueda o los filtros por temas.

Modo Pista

Con la integración ARA, luego de insertar el plug-in Melodyne y de abrir una pista en la aplicación DAW, se encuentran disponibles dos alternativas para la edición de notas: el modo Pista y el modo Clip. Puedes cambiar entre ellos utilizando los botones ubicados encima del Editor de notas. El botón ubicado a la izquierda activa el modo Pista, mientras que el botón ubicado a la derecha lo hace con el modo Clip.



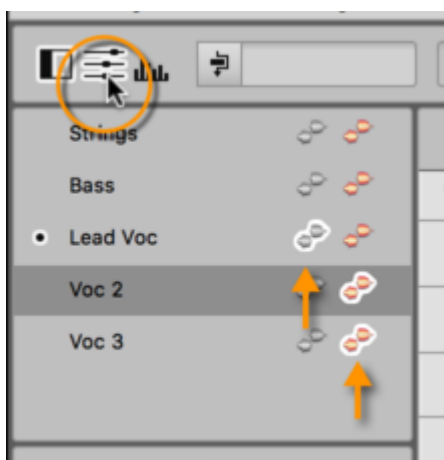
El modo Pista te permite ver el contenido completo de la pista abierta en Melodyne, sin embargo, la pista de la aplicación DAW está compuesta por muchos clips.



Los bordes de los clips se indican en Melodyne con líneas verticales de color gris. Los movimientos de los bordes se realizan en la aplicación DAW, no en Melodyne; no obstante, las líneas en la interfaz de uso de Melodyne se mueven en consecuencia. Esto te permite ver de una vez si un cambio de clip ocurre en un momento desafortunado como, por ejemplo, en el medio de una nota.

Visualización multipista en modo Pista

En modo Pista puedes mostrar un listado con todas las pistas de la aplicación DAW en las que Melodyne ha sido insertado.

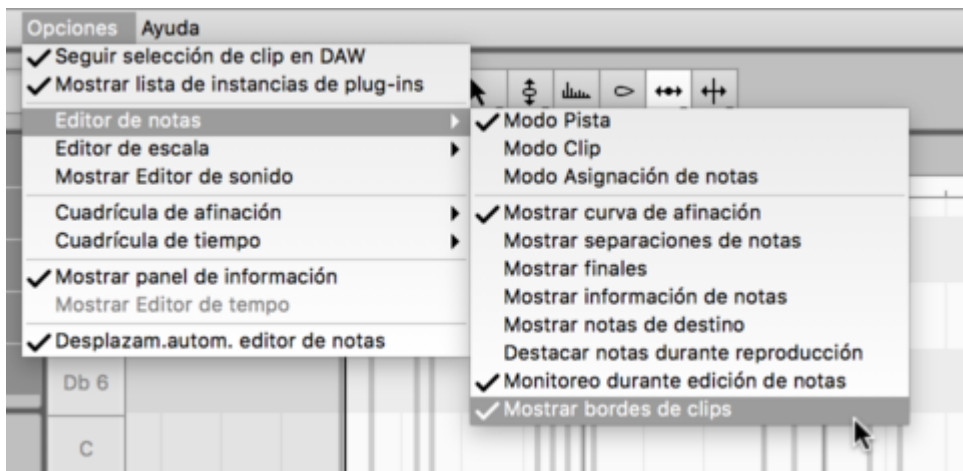


Con los botones Edición (en color) y Referencia (en gris), puedes mostrar todas las notas que

pertenecen a esas pistas en el Editor de notas. Manteniendo presionada la tecla [Cmd] o [Shift] mientras haces clic en los botones Edición, puedes mostrar todas las notas de varias pistas al mismo tiempo en el Editor de notas y editarlas de manera simultánea. Habitualmente, podrías hacer esto para obtener acceso simultáneo a todas las armonías vocales para, por ejemplo, asegurar que se encuentren en tono entre ellas.

Utilizando la misma técnica puedes agregar una o más pistas adicionales a la visualización para propósitos de referencia, haciendo [Cmd] o [Shift] + clic en los respectivos botones grises. Las notas de esas pistas también se visualizan en color gris. Esto indica que las pistas están bloqueadas para protegerlas de edición accidental, y solo se encuentran allí para asistir en la orientación armónica y rítmica. Una aplicación típica aquí podría ser la incorporación de la voz principal a la visualización, a modo de referencia, mientras editas las armonías vocales. Esto permite asegurar de manera simple que los acordes resultantes se encuentren sincronizados.

Sugerencia: cuando se visualizan varias pistas al mismo tiempo en el Editor de notas, y éstas a su vez están compuestas por múltiples clips, las líneas de color gris que indican los bordes de los clips en ocasiones pueden complicar la visualización debido a la cantidad real de bordes. En tales casos, podrías anular la opción “Mostrar bordes de clip”, en el menú Opciones, ocultando, por lo tanto, las líneas grises y reduciendo el desorden.



Seguir selección de clip en DAW: Los botones Edición en el panel de pista de Melodyne brindan una manera de elegir qué pista/s se visualiza/n en el Editor de notas, pero también puedes hacer esto seleccionando una pista dentro de la misma aplicación DAW, lo que tiene el efecto de activar/desactivar los botones Edición de Melodyne de manera remota. Esto solo sucede cuando “Seguir selección de clip en DAW” se encuentra activa en el menú Opciones de Melodyne.

Nota: solo una pista a la vez puede seleccionarse de manera remota desde la aplicación DAW utilizando este método. Cuando esto sucede, los botones Edición de todas las otras pistas se

desactivan de manera automática. Si no deseas que suceda esto, desactiva la opción “Seguir selección de clip en DAW”. Como alternativa a utilizar el menú puedes hacer clic en el punto ubicado delante del nombre de la pista.



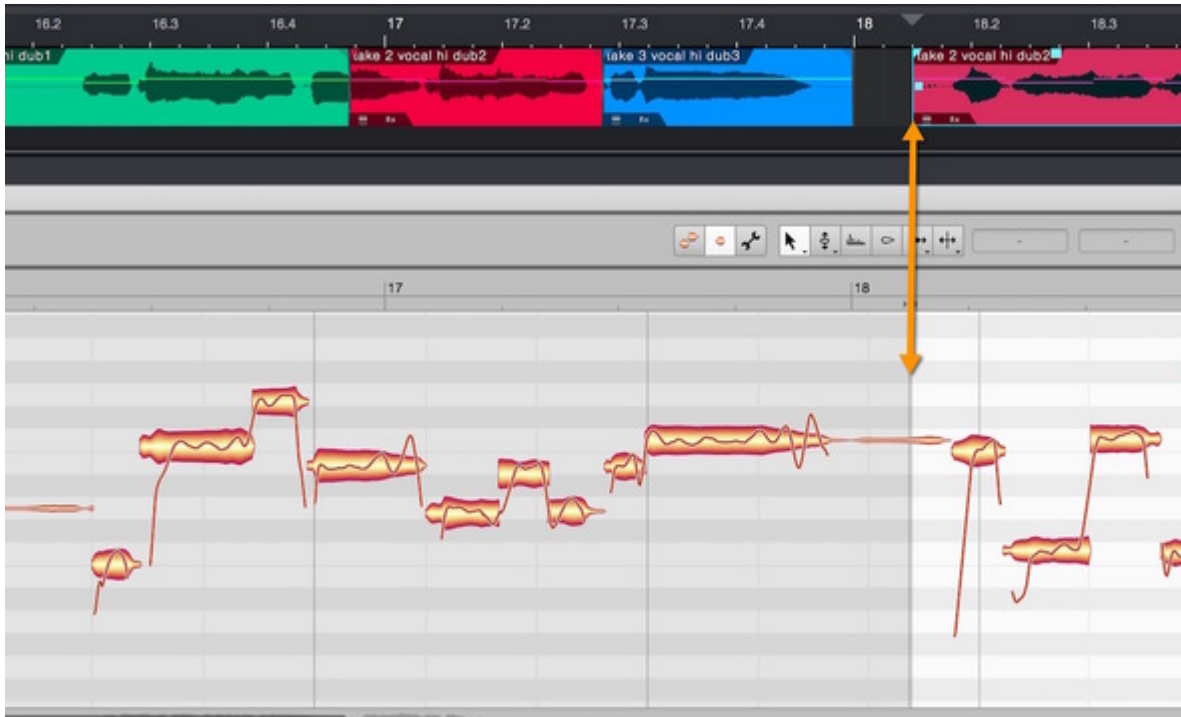
Este punto también se emplea para indicar la pista que contiene el último clip seleccionado en la aplicación DAW.

El estado de los botones Referencia no se ve afectado por la opción “Seguir selección de clip en DAW”.

Modo Clip

La alternativa al modo Pista se denomina modo Clip. Puedes seleccionarlo haciendo clic en el botón ubicado a la derecha (el que posee una única representación de nota) encima del Editor de notas.

En modo Clip solo ves un único clip de la pista de la aplicación DAW, por vez. La lista de pistas permanece visible pero en modo Clip los botones Edición y Referencia se encuentran desactivados. Los modos Pista y Clip difieren en la manera de presentar las notas en los bordes de clips: mientras en modo Pista solo se pueden ver las notas que se ubican dentro de los bordes de clips determinados por la aplicación DAW, en modo Clip permanecen visibles las notas a ambos lados de los bordes; por lo tanto, ves en Melodyne – en la zona con fondo de color gris – lo que podrías escuchar si hubieses cambiado el tamaño del clip en la aplicación DAW.



La capacidad de llegar más allá de los bordes del clip presenta ventajas cuando realizas tareas como compilaciones. (Compilar es la técnica de seleccionar, entre múltiples tomas, la mejor parte de cada pasaje, y de concatenar los clips elegidos para obtener, dado el material disponible, lo que consideras como la interpretación óptima). Las notas que superponen los bordes de los clips en cuestión presentan problemas particulares cuando se realiza una compilación. En modo Clip, esos problemas se pueden solucionar a nivel nota, simplemente, moviendo o acortando las notas complicadas hasta que ingresen dentro del clip. En modo Clip, también es posible copiar notas que se encuentran fuera de los límites del clip para pegarlas en el clip, algo que también puede resultar muy útil durante una compilación.

Cambiando de modo Pista a modo Clip y de clip en clip

Mientras que en modo Pista resulta siempre obvio lo que estás mirando – el contenido de la pista entera de la aplicación DAW actualmente seleccionada – el modo Clip muestra solo *uno* de los clips de la pista; por lo tanto, antes de cambiar a modo Clip debes indicar con claridad *qué* clip deseas editar.

Mientras esto no esté claro, el botón modo Clip permanecerá desactivado. En este caso, mientras te encuentras en modo Pista debes tener claro qué clip deseas examinar. Puedes hacer eso de dos maneras:

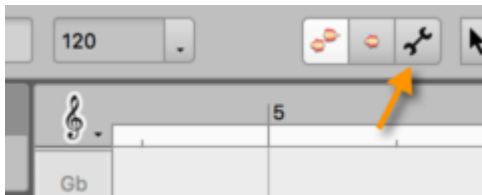
- Seleccionando una nota, en cuyo caso es obvio qué clip te interesa: aquel que contiene la nota seleccionada
- Haciendo una selección, la cual, teniendo en cuenta que todas las notas pertenecen al mismo

clip, es igualmente inequívoca. Si no pertenecen al mismo clip, debes reducir tu selección – si es necesario, a una única nota.

Si ninguna nota se encuentra seleccionada, Melodyne busca para ver qué clip/s se encuentra/n seleccionado/s en la aplicación DAW. Si solamente se encuentra seleccionado un clip en la aplicación DAW, Melodyne abre su contenido en modo Clip. Si se encuentran seleccionados varios clips puedes resolver la ambigüedad, simplemente, seleccionando una nota perteneciente a la pista que desees examinar.

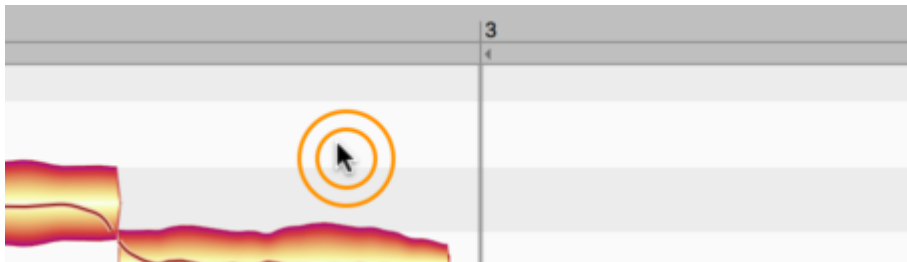
Sugerencia: si ya te encuentras en modo Clip y desees cambiar clips, no es necesario volver al modo Pista para conseguirlo. Simplemente, haz clic en el clip que quieres en la aplicación DAW, y Melodyne mostrará su contenido de manera inmediata. Por supuesto, esto solo es válido si Melodyne ya se encuentra presente en la pista que contiene el clip seleccionado.

- Ingresando al modo Asignación de notas*: solo puedes ingresar al modo Asignación de notas desde el modo Pista si resulta claro a partir de la selección de notas actual qué clip desees examinar. Por lo tanto, si es necesario, haz clic en una de las notas del clip que desees examinar en modo Asignación de notas. Puedes ingresar al modo Asignación de notas, directamente, desde el modo Clip ya que en este modo solo puede seleccionarse un clip a la vez y, por lo tanto, es obvio qué clip desees examinar.



Reproducción local en Melodyne

Si inicias la reproducción desde la aplicación DAW, empleando la barra de regla, por ejemplo, o los botones de transporte, se reproduce todo el proyecto. El mezclador de la aplicación DAW determina entonces, el balance entre las pistas. Lo mismo es cierto si comienzas la reproducción haciendo doble clic en la regla de Melodyne. Sin embargo, también es posible, controlar la reproducción solo para Melodyne. Llamamos a esto “reproducción local”. Con la integración ARA, esta reproducción local se inicia haciendo doble clic en el fondo del Editor de notas.



Lo que escuches exactamente durante la reproducción local depende del estado de edición actual.

Reproducción local en modo Pista: En modo Pista, durante reproducción local, escuchas todas las pistas de la aplicación DAW en las que se encuentra presente Melodyne. Estas pistas pasan generalmente a través del mezclador de la aplicación DAW pero pueden ser pre-mezcladas en Melodyne utilizando el control Mezcla de edición.



Cuando este control se encuentra totalmente hacia la izquierda solo se escuchan las notas en color – es decir, aquellas que pertenecen a las pistas abiertas para edición en el Editor de notas. A medida que mueves el control hacia el centro, las notas en color gris (presentadas solo para referencia) comienzan a escucharse. A medida que el control se desplaza aún más allá hacia la derecha, el resto de las pistas de la lista de pistas de Melodyne – es decir, aquellas abiertas ni para edición ni referencia – van incorporándose a la mezcla. El control Mezcla de edición solo es efectivo durante la reproducción local en Melodyne. Si inicias la reproducción desde la aplicación DAW, en cuyo caso se escuchan todas las pistas de la canción, el control Mezcla de edición no funciona y permanece inactivo.

- **Reproducción local en modo Clip:*** en este modo escuchas solo el clip abierto en el Editor de Notas de Melodyne. Sin embargo, se presenta una diferencia significativa en los bordes del clip entre este modo de reproducción y la reproducción en la aplicación DAW. Durante la reproducción en la aplicación DAW, escuchas solamente lo que permanece dentro de los límites del clip seleccionado. Si alguna nota se encuentra incompleta debido a un posicionamiento pobre del fraccionamiento del clip sobre el inicio o final de la nota, se hará inmediatamente obvio durante la reproducción en la aplicación DAW. Por otra parte, durante la reproducción local puedes escuchar el material que se encuentra más allá de los bordes del clip (es decir, en las áreas con fondo gris).

Esto te permite revisar cuáles serían los resultados si movieses los bordes del clip en la aplicación DAW. También puede ser útil, por ejemplo, si deseas utilizar el resto de la pista – es decir, el material que se encuentra fuera del clip como se encuentre definido en ese momento – como una “fuente de notas” desde la cual “insertar” notas copiándolas y pegándolas en el clip con el que estás trabajando.

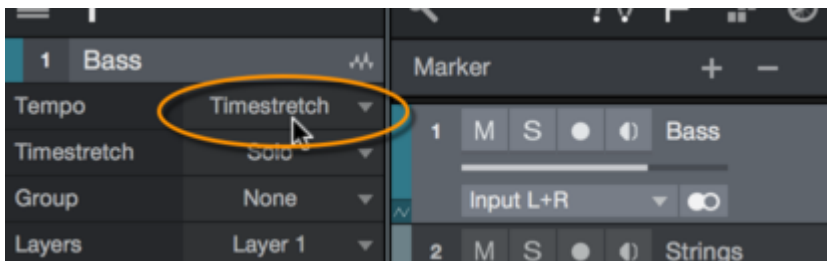
La reproducción local y en la aplicación DAW también difieren con respecto al tempo de reproducción. Veremos esto en la siguiente sección.

Tempo y ajustes de tempo con integración ARA

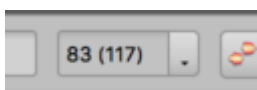
Una de las fortalezas de la integración ARA radica en los ajustes de tempo de los archivos de audio al tempo existente en la canción. Esto funciona, desde un punto de vista técnico, de esta manera: Melodyne “detecta” en el caso de cada archivo de audio (y, en consecuencia, de cada clip en el proyecto de la aplicación DAW) el tempo de la grabación original. Esto funciona aún con tomas que fueron grabadas sin utilizar un metrónomo y que, por lo tanto, contiene fluctuaciones de tempo – y funciona aún si fueron grabados en un contexto muy diferente de la actual canción en la aplicación DAW; por ejemplo, con submezclas o stems tomados de una canción diferente, o loops de una colección de loops. La información “descubierta” de esta manera por Melodyne es, entonces, compartida con la aplicación DAW, la que a su vez podría volver a Melodyne con el pedido de “reformular” el tempo de reproducción del archivo en cuestión para emparejarlo con exactitud con el tempo de la canción.

Esta comunicación, controlada por ARA, entre Melodyne y la aplicación DAW no imposibilita la intervención humana ya que existen ocasiones cuando solo el usuario tendrá algo para decir – por ejemplo, cuándo la aplicación DAW debería “creer” o no, lo que Melodyne está diciendo con respecto al tempo. Puedes conocerlo porque las submezclas o stems fueron grabados con un tempo específico constante y, por lo tanto, no deseas que Melodyne inicie una búsqueda por un tempo variable no existente. Los procedimientos por los cuales puedes intervenir en el proceso son descriptos paso a paso en la siguiente sección.

- La pista de la aplicación DAW debe, en primer lugar, llevarse a un estado que permita ajustar el tempo de los clips al tempo de la canción. Esto es responsabilidad de la aplicación DAW y se ilustra aquí, empleando Studio One:



Si el archivo de tempo y el tempo actual de la canción son idénticos, se mostrará un *único* valor sin paréntesis en el campo Tempo de Melodyne. Si aquí aparecen dos valores, sabes que Melodyne ha detectado un tempo de archivo que es diferente al tempo de la canción. El primer valor es el tempo de la canción (en este ejemplo 83 BPM). El valor entre paréntesis indica el tempo que Melodyne ha detectado en el archivo de audio (aquí 117 BPM).



En modo Pista, por otro lado, solamente se visualiza el tempo de la canción (en nuestro ejemplo, el valor 83) sin nada más entre paréntesis. En modo Asignación de notas, donde estás examinando el material original “crudo”, solo se visualiza el tempo del archivo (en nuestro ejemplo, el valor 117).

- Ahora es tu tarea decidir cómo conciliar los conflictos de tempo. Para hacerlo, abre el cuadro de dialogo Tempo.



”Confirmar como tempo de archivo”: Esto le indica a la aplicación DAW tomar lo que dice Melodyne para el tempo. Esto dispara las funciones de estiramiento/compresión de tempo de Melodyne y el tempo del archivo de audio se ajusta para igualarse al tempo de la canción (bajando, en nuestro caso, de 117 a 83 BPM). Una aplicación típica: estás utilizando un archivo de audio (cuyo tempo desconoces) y solo quieres igualarlo con el tempo de la canción.

”Asignar tempo de archivo”: Si piensas que Melodyne se ha deslizado en su detección del tempo del archivo, con este comando puedes abrir el Editor de tempo en modo Asignar tempo para corregirlo de manera manual. Una aplicación típica: tu archivo consiste de una toma vocal que contiene muchas pausas durante las que Melodyne no puede encontrar nada sobre qué basar su detección del archivo y como resultado, aunque sea solo en algunos lugares, obtiene un tempo incorrecto. A través de la asignación de tempo puedes llevar a Melodyne de la mano, por decirlo de alguna manera, para asegurar que cualquier tarea posterior de estiramiento/compresión de tempo proceda sobre la base de valores precisos y entregue resultados musicales apropiados.

”Aplicar tempo de proyecto”: En este caso, sin importar el tempo detectado por Melodyne, no quieres que el archivo esté sujeto a procesos de estiramiento/compresión de tempo. En otras palabras, has determinado que los tempos del archivo y la canción son idénticos (lo que significa que no es necesario ningún proceso de estiramiento/compresión de tempo). Una aplicación típica: utilizando funciones internas de la aplicación DAW, ya has ajustado el tempo del archivo para igualarlo con el tempo de la canción, antes de decidir abrir un pasaje del mismo en Melodyne. Ahora quieres cambiar la melodía o la tonalidad en Melodyne, pero sin poner en peligro los ajustes de tempo ya realizados.

”Aplicar tempo constante”: Con este comando puedes, si es necesario, ajustar el tempo del archivo en forma manual. Para hacerlo selecciona el comando desde el menú e ingresa en el campo Tempo el valor de tempo deseado. Podrías querer hacer esto cuando ya conoces el tempo de la grabación que estás importando dentro de tu canción. Supongamos, por ejemplo, que el tempo de la canción es 83 BPM y que estás importando un loop de batería de un CD de muestras cuyo tempo está indicado como 90 BPM. Como regla, Melodyne detectará el valor 90 BPM de manera inmediata y mostrará “83 (90)” en el campo Tempo. Para iniciar un proceso de estiramiento/compresión de tiempo en este caso, será suficiente seleccionar “Confirmar como tempo de archivo”. En el caso que Melodyne

muestre aquí un valor diferente a 90 BPM para el tempo del archivo como, por ejemplo, cuando interpreta el loop con el doble de tempo mostrando en consecuencia “83 (180)”, puedes usar el comando “Aplicar tempo constante” para corregir el error de interpretación ingresando “90” en lugar de “180”.

También existen casos especiales donde el tempo del archivo se asigna a un valor en particular de manera automática, sin intervención de tu parte. Esto sucede cuando...

- ... grabas nuevo material directamente dentro de la canción. En este caso, Melodyne asume que estuviste escuchando las otras pistas – o, al menos, el metrónomo – mientras tocabas y, por lo tanto, el tempo de la grabación en cuestión es el de la canción. Por eso, un análisis de tempo no hubiese tenido propósito y aplicar procesos de estiramiento/compresión de tempo posteriormente a la interpretación sería, en el mejor de los casos, para producir resultados mezclados.
- ... cuando agregas un loop Apple o un loop en formato Studio One. La aplicación DAW en este caso, “cree” en la información de tempo codificada dentro del archivo y no molesta a Melodyne para tener una segunda opinión.

Tempo y la Cuadrícula de tiempo

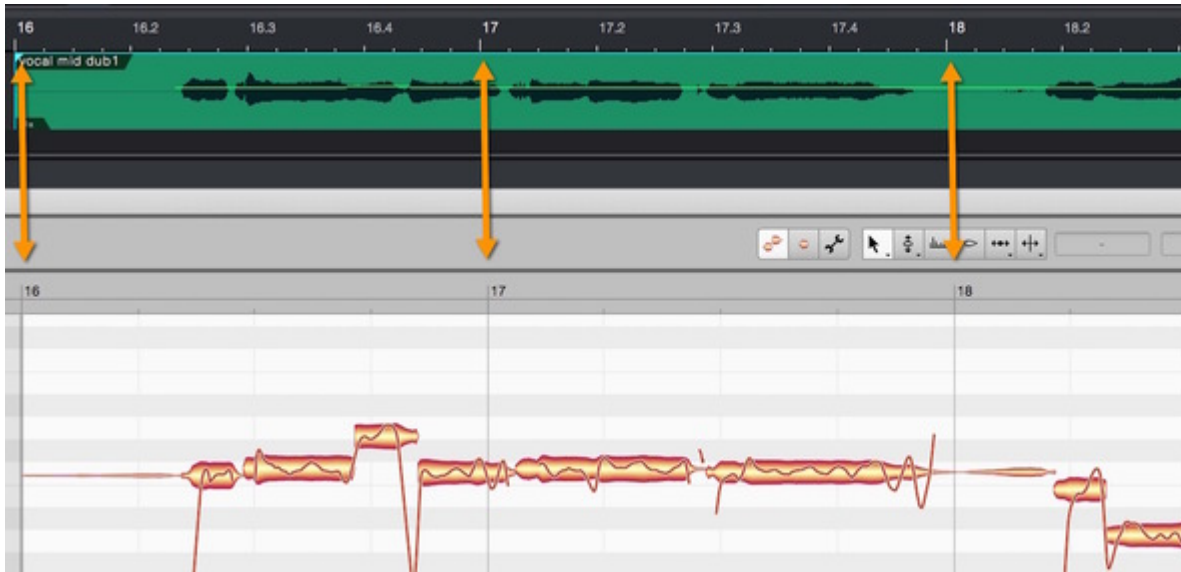
El descubrimiento (o la definición explícita en el cuadro de dialogo Tempo) del tempo de archivo “correcto” se emplea también para otros propósitos al igual que para ajustes de tempo musicalmente sensibles. Hace más sencillo el trabajo de edición de las notas porque el tempo del archivo también determina la calibración de la Regla de tiempo además del posicionamiento de las líneas de la cuadrícula en el fondo del Editor de notas.

Imagina, en este caso, que quieres desplazar una nota, una semicorchea hacia la derecha o izquierda. Lo que buscas, con toda probabilidad, es que la duración exacta de esta semicorchea esté en función del tempo actual de la canción (digamos 100 BPM). Sin embargo, si la Cuadrícula de tiempo sigue estando basada en el tempo de la grabación original (digamos, 120 BPM), cuando intentes desplazar una nota una semicorchea, terminarás en el lugar equivocado – la regla aquí es: mientras más rápido sea el tempo, más cerca se encontrarán las líneas de la cuadrícula. Por esta razón, la aplicación DAW y Melodyne, comunicados mediante ARA, consiguen asegurar que sus reglas y Cuadrículas de tiempo brinden en todo momento una representación “precisa” del tempo actual, y que cualquier proceso de cuantización llevado a cabo resulte, por lo tanto, “preciso” de manera similar. En lo que sigue, veremos un resumen teniendo en cuenta los diversos modos de edición y también las diferencias entre reproducción local y desde la aplicación DAW.

Visualización de tempo en modo Pista:

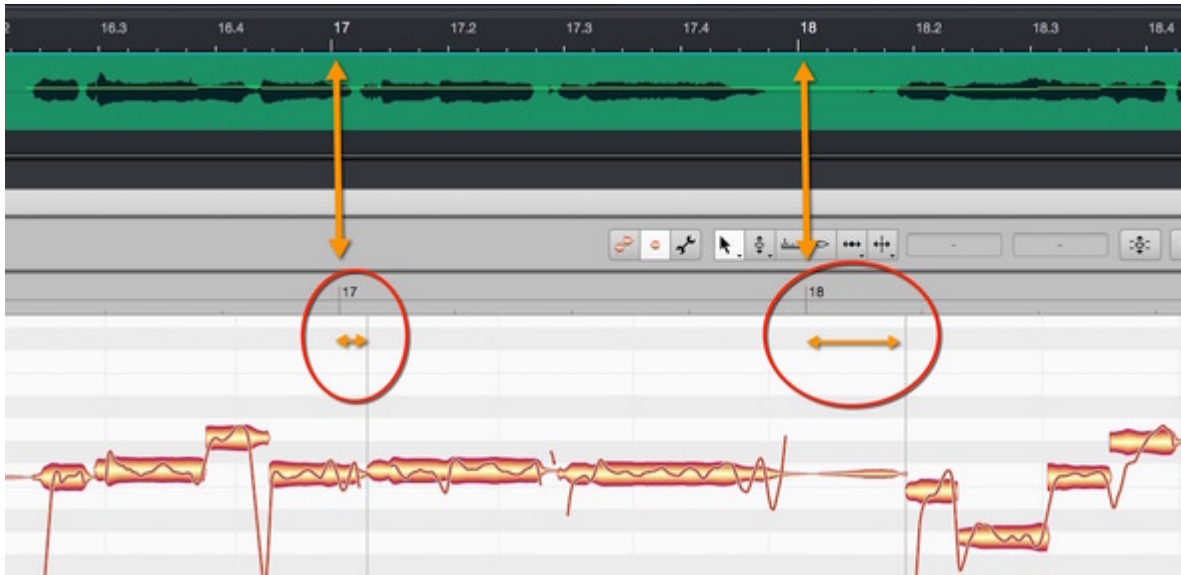
- El campo Tempo de Melodyne muestra un único valor: el tempo de la canción en la aplicación DAW.
- La regla de Melodyne y la Cuadrícula de tiempo en el fondo del Editor de notas se encuentran

sincronizadas y cada una está calibrada de acuerdo al mismo principio: mientras más rápido sea el tempo de canción, más pequeña es la distancia entre las líneas.



Visualización de tempo en modo Clip:

- El campo Tempo de Melodyne muestra dos valores (como se describe arriba): el tempo de la canción seguido del tempo del archivo entre paréntesis. Solo se muestra un valor cuando el tempo del archivo y el de la canción son idénticos.
- La Regla de tiempo de Melodyne y la Cuadrícula de tiempo en el fondo del Editor de notas ya no se encuentran necesariamente sincronizadas ya que la regla refleja el tempo de la canción, considerando que la cuadrícula representa el tempo del archivo. Si los dos tempos no son idénticos, las rayas en la regla ya no coincidirán con las líneas de la cuadrícula.



Esto es como debería ser y revela el efecto de procesos dinámicos de estiramiento/compresión de tiempo durante la reproducción en la aplicación DAW: la Cuadrícula de tiempo, y con eso las notas de la grabación original, se comprimen o estiran de acuerdo al tempo de la canción y, por lo tanto, también con la regla. Los resultados, por supuesto, solo serán musicalmente viables si la Cuadrícula de tiempo se encuentra calibrada sobre la base de una detección de tempo “precisa” o de un valor preciso ingresado por el usuario. Por esta razón, el modo Clip te permite examinar la Cuadrícula de tiempo para asegurar que corresponda con las notas. Si este no fuese el caso, puedes hacer los ajustes necesarios utilizando las opciones del cuadro de dialogo Tempo descritas arriba.

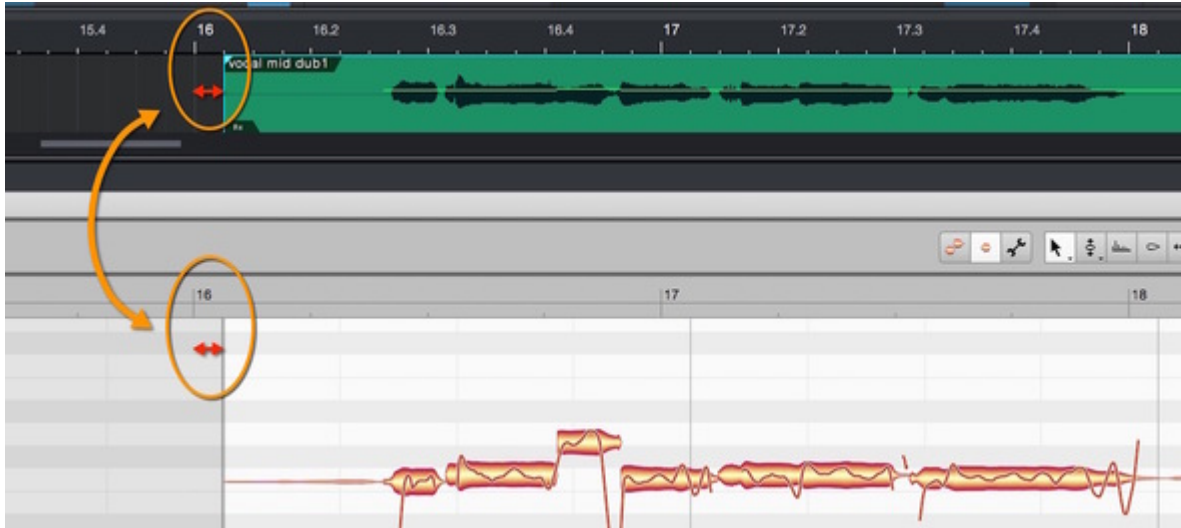
- Durante la reproducción en la aplicación DAW, el clip sigue el tempo de la canción, es decir, el valor *delante* de los paréntesis. Esto se consigue estirando o comprimiendo el archivo original para igualar este tempo.
- Durante la reproducción local, el clip se escucha en su tempo original (de archivo) – es decir, en el tempo mostrado entre paréntesis – sin que ocurra ningún proceso de estiramiento/compresión de tiempo.

Visualización de tempo en modo Asignación de notas:

- El campo Tempo de Melodyne muestra un único valor: el del archivo original.
- La regla y la Cuadrícula de tiempo se encuentran sincronizadas.
- La reproducción en la aplicación DAW sigue el tempo de la canción. La reproducción local sigue el tempo del archivo. Aquí existe una diferencia: haciendo doble clic en la regla de Melodyne en este modo de edición también inicia la reproducción local y no (como sucede en los modos Pista y Clip) la reproducción en la aplicación DAW.

Cuantizando notas

Como se describió antes en la sección “Tempo y la Cuadrícula de tiempo”, es posible – solamente en el modo Clip – que ocurran discrepancias entre la regla y la Cuadrícula de tiempo. Inicialmente, las mismas sirven como asistencia para orientación, recordándote quizás que has desplazado un clip en la aplicación DAW, una semicorchea hacia atrás; siendo la evidencia que la Cuadrícula de tiempo está ahora una semicorchea delante de la regla.



Sin embargo, tal desplazamiento tiene un efecto en la cuantización debido a que Melodyne utiliza su propia Cuadrícula de tiempo para cuantización y no la regla de aplicación DAW. En la práctica, por supuesto, ambas son casi idénticas y, por lo tanto, en la mayoría de los casos la cuantización se comporta de la manera con que los usuarios de editores MIDI, por ejemplo, estarán familiarizados. Pero cuando, como se describió arriba, un clip ha sido desplazado en el proyecto de la aplicación DAW (quizás solo por unos milisegundos, por cuestiones creativas), en modo Clip, los destinos de cuantización (es decir, las posiciones hacia las cuales las notas serán atraídas cuando ocurra la cuantización) resultan visualmente obvios.

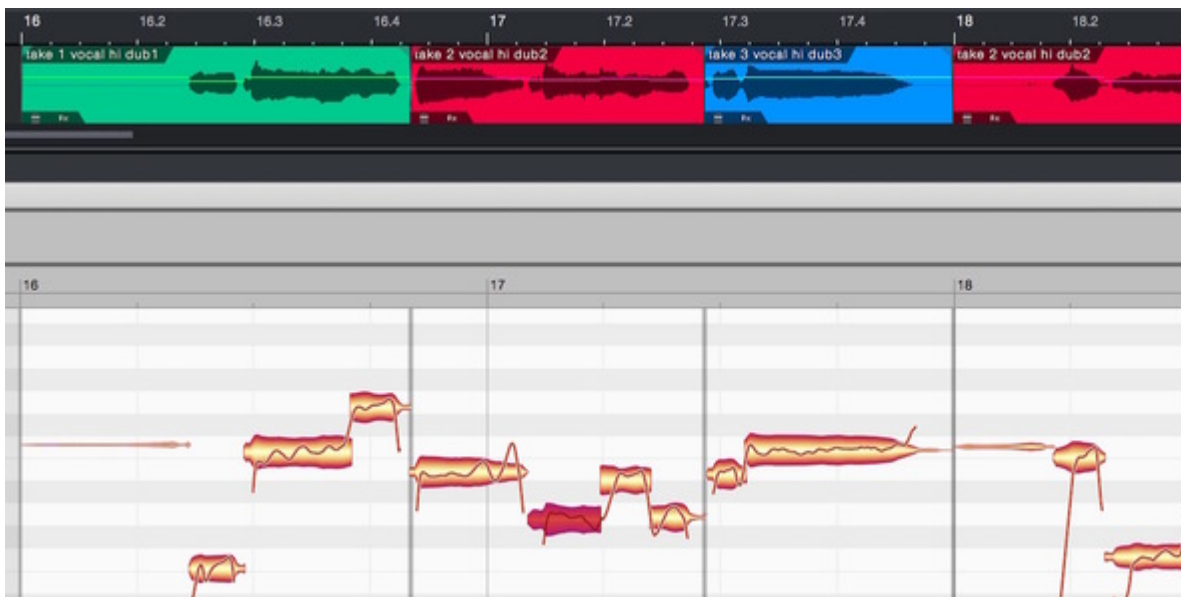
La cuantización funciona de la misma manera tanto en modo Pista como en modo Clip, basándose invariablemente en la Cuadrícula de tiempo del archivo original. En modo Pista, sin embargo, ves la Cuadrícula de tiempo de la aplicación DAW, la que, en los casos excepcionales descritos antes (tales como cuando has desplazado sutilmente un clip hacia la izquierda o derecha en la aplicación DAW) puede resultar engañosa ya que las posiciones de cuantización pueden estar desplazadas sutilmente de las líneas de la cuadrícula. Sin embargo, esto es solamente una discrepancia óptica. Si te resulta molesto, cambia a modo Clip y los destinos de cuantización y las líneas de guía coincidirán nuevamente.

Copiando y pegando notas

Dentro de un clip puedes copiar y pegar notas sin restricciones. La acción de copiar una nota de un clip y pegarla en otro depende de si o no los dos clips están accediendo al mismo archivo de audio.

Ejemplo: en la aplicación DAW has dividido una grabación de batería en clips individuales; los ordenaste en el proyecto, y ahora estás mirándolos en Melodyne en modo Pista. En este caso, puedes copiar y pegar notas con libertad (porque ellas originalmente, formaron parte de una *única* grabación más larga) sin poner atención a los bordes de los clips.

Si, por otra parte, en la aplicación DAW, has realizado un collage de partes tomadas de distintas grabaciones – por ejemplo, de sucesivas tomas vocales – y estás mirándolas en modo Pista, no podrás copiar y pegar notas con la misma libertad. En la siguiente ilustración, los clips han sido coloreados para indicar de cual de cinco diferentes tomas fueron derivados:



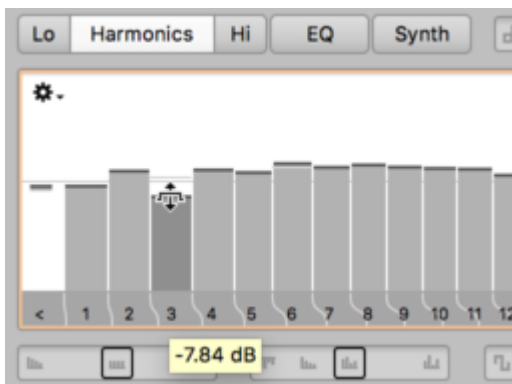
Aquí no puedes copiar la nota seleccionada al inicio del compás 17 (o, de hecho, cualquier otra nota derivada de un clip rojo) y pegarla en el compás 16 porque el destino contiene un clip de un color diferente – en este caso, verde – que, por lo tanto, fue derivado de una grabación diferente. Sin embargo, puedes pegarla en el compás 18 porque el contenido fue derivado de la misma toma de color rojo.

El Editor de sonido en modo Pista y en modo Clip

El Editor de sonido, en el caso de la integración ARA, funciona – como en la implementación independiente – en base a *pista*. Por lo tanto, si estás trabajando en modo Pista y la pista en cuestión está integrada por múltiples clips, cualquier cambio realizado en el Editor de sonido afectará todos los clips de la misma manera. Si, por ejemplo, has bajado el tercer armónico en 10 dB, este cambio se aplicará a todos los clips de la pista.

Sin embargo, si ahora pasas a modo Clip y elevas el tercer armónico del clip seleccionado en 4 dB, el valor resultante para el armónico en cuestión en el clip seleccionado será la suma de los dos ajustes – es decir, -6 dB – teniendo en cuenta que en los otros clips el tercer armónico permanecerá en -10 dB. Esto significa que puedes aplicar diferentes asignaciones en diferentes clips.

Si ahora vuelves a modo Pista, verás en el Editor de sonido un valor ubicado en algún lugar entre -10 y -6 dB para el armónico en cuestión. Esto es un acuerdo visual: un promedio de todos los clips involucrados.



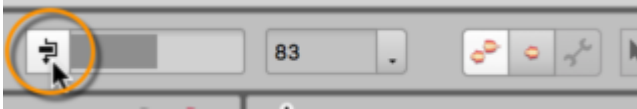
Por la misma razón, los otros controles del Editor de sonido también pueden mostrar valores aproximados si sigues cambiando a modo Clip para ajustar parámetros de clips individuales. Como mencionamos, esto es un acuerdo; pero si eso te confunde, simplemente da más credibilidad a tus oídos que a tus ojos.

El comportamiento descrito ocurre cada vez que todos los clips de una pista dada fueron derivados de grabaciones diferentes. Donde algunos clips, pero no todos, en una pista dada, son derivados de la misma grabación, el comportamiento es un tanto diferente: ahora cualquier cambio en las asignaciones del Editor de sonido de uno de esos clips se aplicará solamente a aquellos clips derivados de la misma grabación.

Por ejemplo: supongamos que has ensamblado una pista vocal desde cuatro tomas distintas utilizando la técnica de compilación descrita antes, y digamos que una de las pistas tiene una calidad de tono levemente diferente (porque fue grabada, quizás, otro día cuando la voz en cuestión tenía un sonido más opaco). Ahora, en el Editor de sonido, solo es necesario agregar brillo a uno de los clips derivados de la toma más opaca y *todos* los clips derivados de esa toma se beneficiarán.

El botón Comparar

Cuando estás trabajando con Melodyne, constantemente vas a querer comparar el estado actual de la grabación editada con los archivos de audio originales. Además de la función bypass o suspender de tu aplicación DAW – la que desactiva Melodyne - encontrarás al lado del visualizador de nivel en Melodyne, el botón Comparar que se emplea para un propósito similar.



Sin embargo, a diferencia de la función bypass de la aplicación DAW, el botón Comparar de Melodyne revierte no solo el aspecto acústico sino también las consecuencias visuales de todas las ediciones. También es cierto que:

- el botón Comparar afecta a todos los clips controlados por Melodyne, sin importar la pista y su visualización o no en el Editor de notas. Por lo tanto, la canción entera vuelve al estado en el que estaba antes de que comiences a editar notas con Melodyne.
- todos los cambios realizados a las notas se deshacen, ya sean los realizados con las funciones macro o con las herramientas.
- cualquier ajuste de tempo de los clips para igualar el tempo de la aplicación DAW *se mantiene* efectivo.

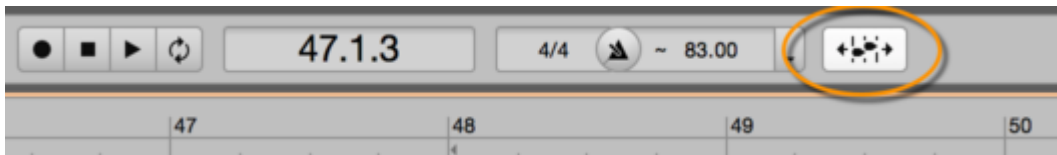
Cargar y guardar audio (versión independiente)

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 desees 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 ajustes de tempo con Auto Stretch”, al que puedes acceder *entre otros* en “Temas relacionados”, más abajo.

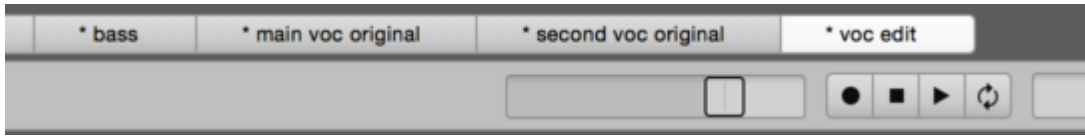
Abrir archivos desde el menú

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.

En Melodyne studio puedes seleccionar y abrir más de un archivo a la vez. Los archivos se asignarán a pistas separadas y comenzarán en el primer compás de tu proyecto.

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)

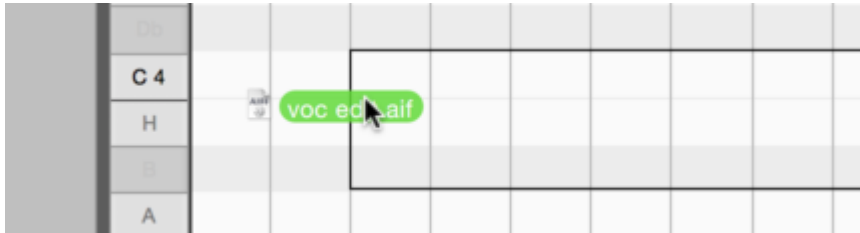
Para el proceso “arrastrar y soltar” existen dos posibles zonas para soltar los archivos:

- el panel de pista: puedes arrastrar uno o más archivos de audio sobre las pistas existentes o dentro de la zona gris debajo de las pistas. Cada archivo queda asignado a una pista. Si es necesario, Melodyne crea nuevas pistas para acomodarlos. Los archivos se ubican en el lugar de la línea de tiempo donde los sueltas.
- el Editor de notas: solo puedes arrastrar un archivo a la vez en el Editor de notas. No hay diferencia si la pista visualizada en el Editor de notas contiene o no audio. El archivo se ubica en el lugar de la línea de tiempo donde lo sueltas.

Cuando sueltas 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.

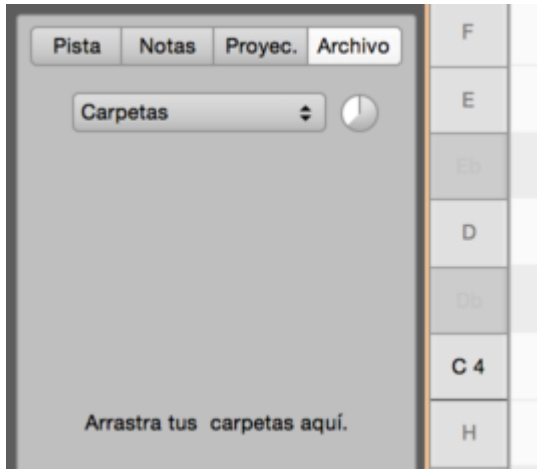
Sugerencia: no solo puedes arrastrar y soltar archivos de audio a un punto indicado de la línea de tiempo, también puedes arrastrar archivos de proyecto de Melodyne (archivos MPD), en cuyo caso Melodyne importa dentro del proyecto actual todos los contenidos del archivo MPD.

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.



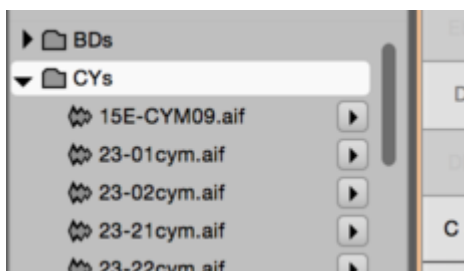
El Explorador de archivos

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.

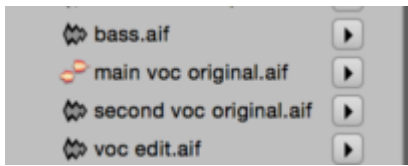


inicialmente, el Explorador de archivos se encuentra vacío. Arrastra las carpetas que deseas incluir desde el administrador de archivos de tu computadora (por ejemplo, Finder o Explotador) hacia el panel vacío de color gris.

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.

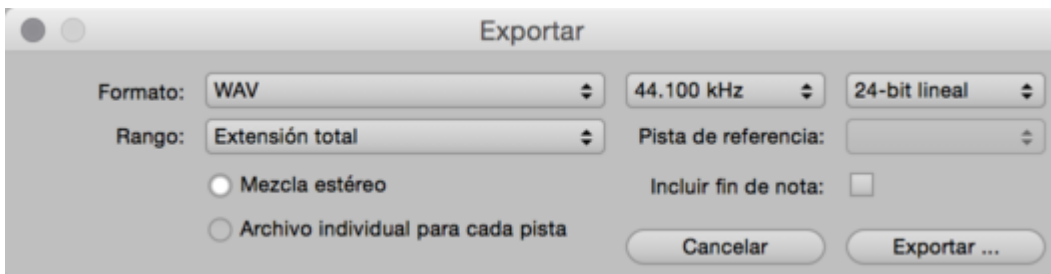


Los archivos de audio quedan señalados en el Explorador de archivos por una representación de nota o una forma de onda de color gris. Los archivos con una representación de nota de color ya poseen un archivo MDD. Este contiene información de tiempo y de la detección de notas, lo que significa que puede 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. (La exportación MIDI se trata capítulos separados).

En la segunda línea seleccionas el rango (en tiempo) del material que se exportará. Con los botones de opción que se encuentran debajo determinas si se debería crear una mezcla estéreo de las pistas o un archivo separado para cada pista.

Si el material se exporta en mono o estéreo depende del número de canales en los archivos originales.

Silencia las pistas que no desees exportar. Las pistas silenciadas (Mute) no son incluidas en la mezcla estéreo y no se creará ningún archivo para esas pistas. Los botones Solo tienen el efecto contrario: si una o más pistas se activan en Solo, solo esa/s pista/s será/n exportada/s.

Las siguientes opciones se encuentran disponibles para Rango (es decir, el ámbito temporal):

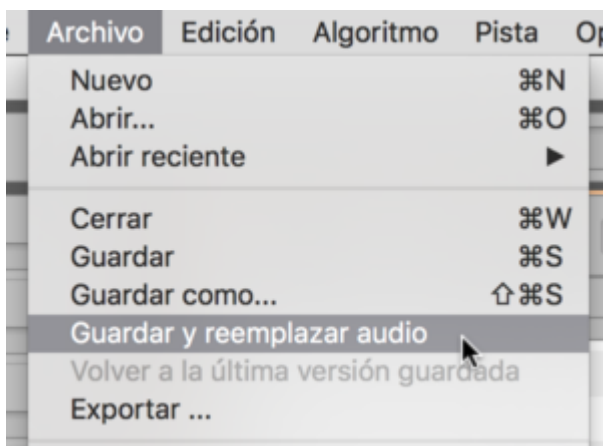
- Extensión total: todo desde el inicio de la primera pista hasta el final de la última.
- Solo rango de ciclo: solo los segmentos de la línea de tiempo entre los localizadores de ciclo.
- Rango de pista de referencia: la exportación en este caso se limita en tiempo al ámbito de la "Pista de referencia" seleccionada utilizando el botón desplegable ubicado a la derecha.
- Inicio de pista referencia hasta final: la exportación comienza, como antes, en el lugar de la línea de tiempo que coincide con el inicio de la pista de referencia, pero en este caso, continúa hasta el final de la última pista del proyecto.
- Rango individual para cada pista: se creará un archivo separado para cada pista, cubriendo en cada caso, el ámbito completo de la pista en cuestión. Cuando se elige esta opción no se puede crear una mezcla estéreo.

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.

Al momento de guardar, los comandos “Reemplazar audio” y “Guardar y reemplazar audio” utilizan el nombre de la *pista* en donde se abrió el archivo de audio en Melodyne, el que, a su vez, es determinado por el archivo de audio abierto. Señalamos esto porque posee dos consecuencias: primero, significa que puedes agregar otras muestras o samples a la pista en cuestión para disponerlas con libertad en Melodyne sin cambiar el nombre de archivo eventual utilizado por la función “(Guardar y) reemplazar audio”. En segundo lugar, significa que, si cambias el nombre de la

pista en Melodyne, se alterará el nombre de archivo utilizado por "(Guardar y) reemplazar audio". Por lo tanto, si deseas utilizar los comandos "Reemplazar audio" o "Guardar y reemplazar audio" en la manera que hemos descrito, recuerda no cambiar el nombre de la pista.

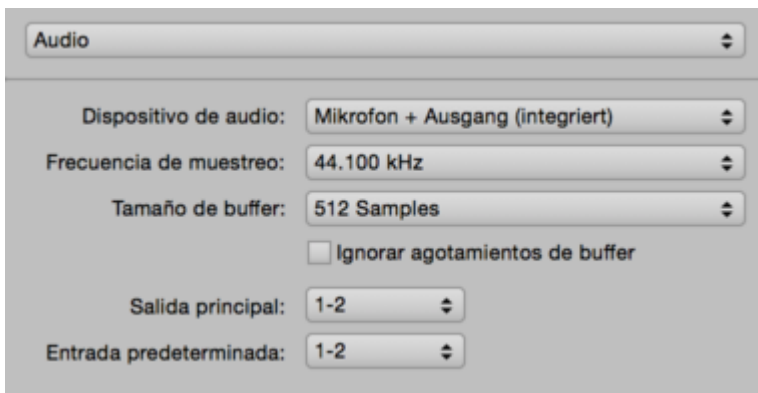
Grabación de audio (versión stand-alone)

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

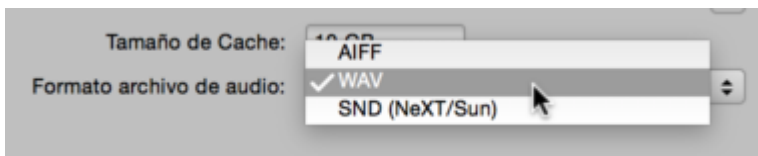
Antes de realizar la primera grabación en la implementación independiente de Melodyne, deberías abrir la hoja de Preferencias para examinar y, si es necesario, cambiar las asignaciones de audio y grabación.

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



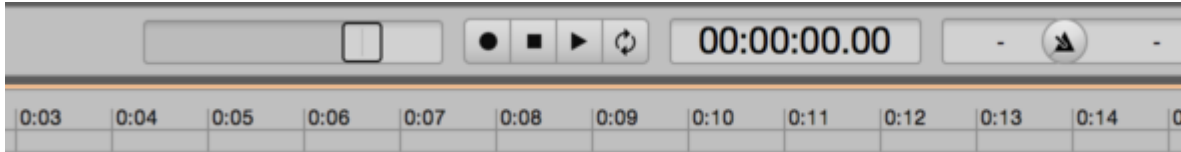
En la página Audio verás las asignaciones generales de audio. Si ya has cargado, reproducido y editado archivos con Melodyne y todo funcionó, puedes dejar las asignaciones existentes. (En Mac, se utiliza, de manera predeterminada, el hardware Core Audio interno. Bajo Windows deberías seleccionar el controlador 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 tiempo 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 tiempo 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.
- Abrir el Editor de tempo

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 tempo estás determinando el tempo a partir de tu interpretación.

Esto resultará en que cualquier fluctuación de tempo dentro de tu interpretación es considerada deliberada y el tempo se interpretará como variable. Por lo tanto, el valor en el campo tempo 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 tempo cambia. El tempo variable se indica por la presencia de un símbolo (“~”) ubicado delante del campo tempo.



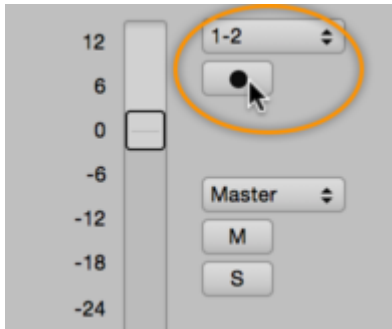
Activar, iniciar y detener la grabación.

Puedes grabar en una o más pistas aunque ya contengan – o no – audio. En el caso de una pista que ya contiene audio, donde la grabación se superpone con el material existente, éste último resulta sobrescrito. Para comenzar la grabación, procede de la siguiente manera:

- Selecciona la entrada de tu tarjeta de audio en el Inspector de pistas de la/s pista/s en las que deseas grabar, y también la salida por la que la pista debería ser reproducida. Todas las entradas y salidas físicas se encuentran disponibles para su selección. La salida principal – Master – como se define en la hoja de Preferencias, tiene una particular importancia ya que su nivel se controla por el fader de volumen principal en la barra de transporte. Como norma, deberías definir como salida principal, aquella que alimenta a tu sistema de monitoreo.

La entrada predeterminada también se indica en la hoja de Preferencias.

- Activa la grabación de la pista utilizando el botón que se encuentra debajo. Alternativamente, encontrarás un botón para activar la grabación de cada pista en el panel de cabecera de pistas.



- 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). Esto afecta a todas las pistas. Para activar y desactivar el modo de grabación en pistas individuales utiliza los botones adecuados para activar la grabación en el panel de cabeceras de pistas. 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.

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.

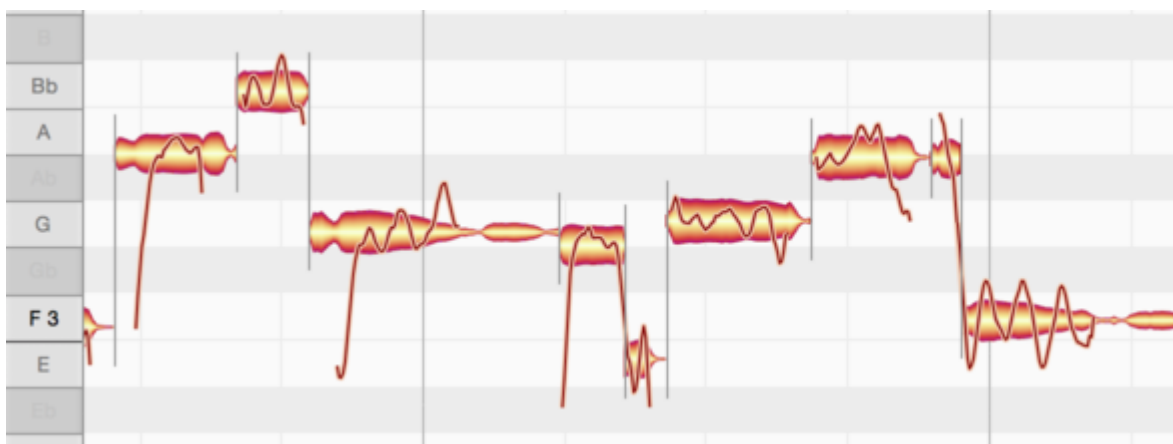
En el transcurso de la detección, Melodyne mismo se ocupa de ver con qué tipo de material está trabajando y decide qué algoritmo utilizar para presentar y reproducir las notas. Puedes indicar qué algoritmo se encuentra seleccionado en cualquier momento mediante la marca de comprobación en el menú Algoritmo y las representaciones de notas en el Editor de notas

No obstante, recuerda que el proceso de detección – en particular en el caso de material de audio polifónico – no puede, por razones que tienen que ver con principios inmutables, entregar siempre resultados perfectos. Debido a que un análisis musicalmente correcto del material grabado es la condición previa más importante para la edición eficiente y para obtener resultados acústicos convincentes, te recomendamos que compruebes los resultados de la detección de manera sistemática y que realices cualquier corrección que resulte necesaria.

El algoritmo Melódico

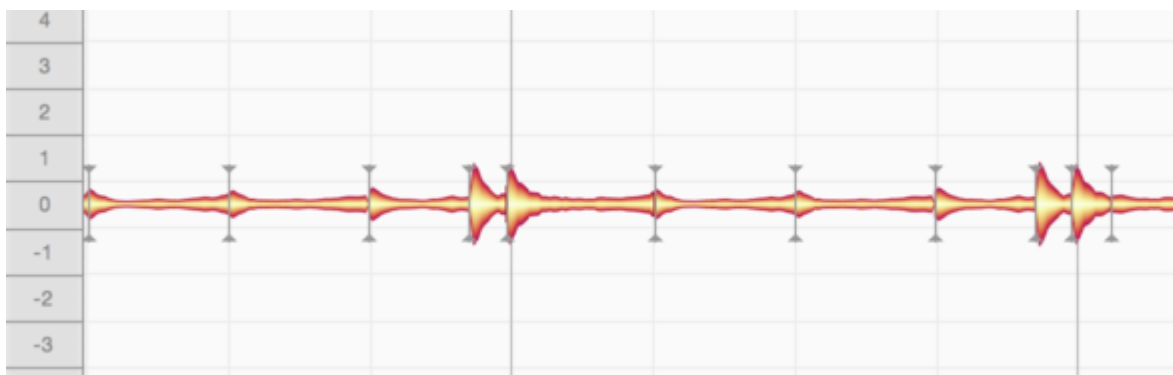
El material melódico es monofónico, lo que significa que sólo una nota se escucha en cualquier momento del archivo. Sin embargo, recuerda que la reverberación puede provocar que las notas se superpongan aún en material monofónico, creando, en los hechos, un tipo de polifonía. Si la intención es editar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

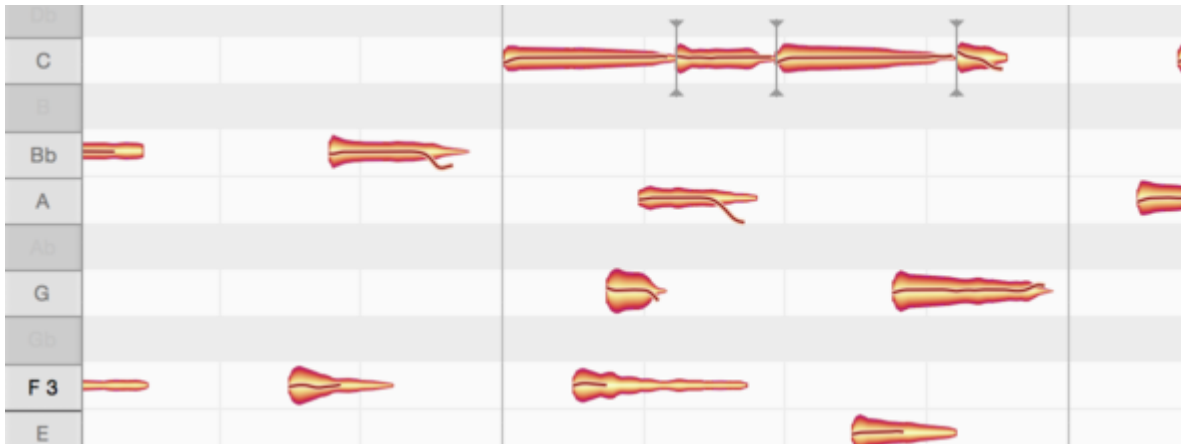
En Melodyne, gracias a la tecnología DNA Direct Note Access, las notas pueden ser detectadas y editadas dentro de grabaciones aun cuando se trate de instrumentos polifónicos como piano o guitarra – incluyendo las notas individuales que componen los acordes. Cuando se utiliza el algoritmo Polifónico, las notas se muestran de manera similar a aquellas que pertenecen a material monofónico, con la obvia diferencia que las representaciones de notas se encuentran apiladas verticalmente (en sus respectivas afinaciones) cada vez que suena un acorde o un intervalo armónico.

Existen dos versiones del algoritmo Polifónico.

*Sostenimiento polifónico es el algoritmo con el que los usuarios de versiones anteriores de Melodyne ya están familiarizados, y es adecuado para un amplio rango de material de audio polifónico.

- Decaimiento polifónico es una variación de este algoritmo que es particularmente adecuado para material con alto contenido percusivo dentro del cual, sin embargo, es apreciable una tonalidad.

Considera que la tecnología DNA fue diseñada para pistas que contienen un instrumento polifónico individual (una guitarra, un piano, etc.) y que divide el material de acuerdo a la afinación y no por el instrumento. Si dos instrumentos ejecutan la misma nota al mismo tiempo, lo que se encuentra disponible para edición es una nota individual formada con el sonido combinado de ambos instrumentos.



Nota: existe cierto material de audio que no puede ser detectado utilizando los algoritmos polifónicos debido a que contiene muy pocos componentes tonales. Si en el caso de tales materiales has elegido uno de los algoritmos polifónicos como predeterminado (ver debajo), el proceso de detección polifónico se interrumpirá y comenzará una nueva detección del material utilizando el algoritmo Percusivo, que es más adecuado para esta situación. Si lo deseas, en tales casos, cuando se complete la detección, aún puedes cambiar a los algoritmos Universal o Melódico.

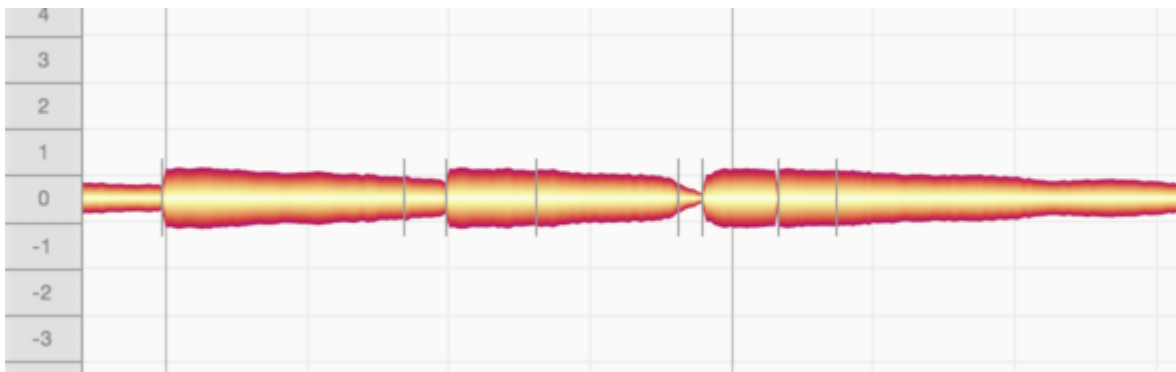
El algoritmo Universal

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.

El algoritmo Universal completa el proceso de detección muy rápido y además consume muchos menos recursos que los algoritmos polifónicos. Por lo tanto, representa una buena elección para grabaciones de instrumentos individuales de toda clase donde solo tienes la intención de acelerar, disminuir su tempo o transportar. En otras palabras, pistas en las que no necesitas las funciones de escala de Melodyne o recursos como la tecnología DNA.

Considera que con archivos que han sido detectados utilizando el algoritmo Universal, la herramienta Velocidad de ataque no puede ser utilizada. Por lo tanto, los puntos para cambiar la velocidad de ataque no se mostrarán en las representaciones de notas correspondientes y el campo Velocidad de ataque en el Inspector de notas permanecerá en color gris.



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 de la misma pista realizada antes de cambiar de algoritmos, incluyendo cualquier nota copiada, se perderá (las notas copiadas en otras pistas se conservan). 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.

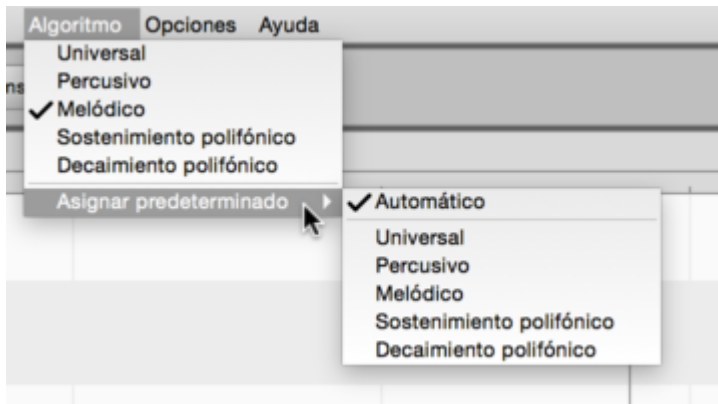
Selección manual o automática del algoritmo

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 una pista 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 pista de 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. Esto es útil, por ejemplo, si regularmente editas determinados archivos empleando el algoritmo Percusivo pero a los cuales Melodyne, cada vez que los abre, interpreta como material polifónico. En tales casos, seleccionando de manera previa el algoritmo Percusivo, puedes ahorrar tiempo ya que no necesitarás esperar hasta que Melodyne realice su análisis polifónico, solo para descartar los resultados después cuando en forma manual selecciones el algoritmo Percusivo.



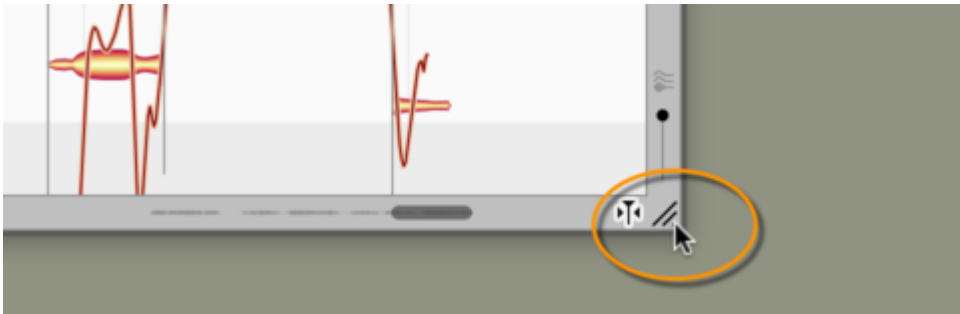
Sin embargo, no olvides, cuando no necesites imponer tu elección de algoritmo en Melodyne, activar Automático como asignación predeterminada. De otra manera, y ya que Melodyne recuerda tu selección predeterminada aun después de cerrar el programa, podrías sorprenderte al descubrir en el próximo inicio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

Reproducción, exploración, acercamiento

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

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.



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. El plug-in Melodyne está, por decirlo de alguna manera, esclavizado a la aplicación DAW. No es posible iniciar, detener o volver a posicionar el cursor de reproducción de la aplicación DAW desde Melodyne.

Con 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.

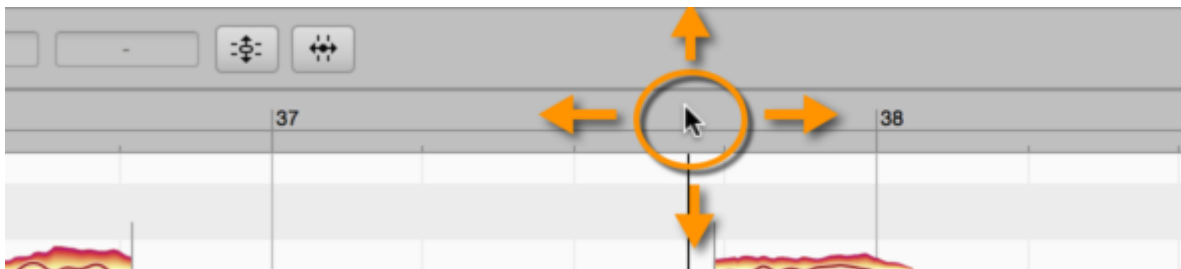
Antes que puedas reproducir las notas de esa manera en la versión independiente de Melodyne, puede ser necesario hacer clic una vez en el Editor de notas para asignar el foco. El foco determina a qué parte de la interfaz de usuario se aplicará cualquier atajo de teclado que utilices. El panel que se encuentra en foco en un momento determinado es aquel rodeado por un fino marco de color naranja.

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

Estas funciones de reproducción se encuentran disponibles en las implementaciones independiente y plug-in de Melodyne. Sin embargo, en el plug-in sólo están disponibles cuando la aplicación DAW se encuentra detenida. Inmediatamente que la aplicación DAW se inicia nuevamente, el plug-in Melodyne vuelve al estado de dependencia descrito antes, quedando a la sombra de la aplicación DAW.

Haz doble clic en la Regla de tiempo (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.

Considera que cuando inicias la reproducción o realizas scrubbing empleando la Regla de tiempo del Editor de notas, es el control Mezcla de edición (ubicado cerca del extremo derecho de la barra de herramientas) el que determina qué escuchas: si el control se desplaza totalmente hacia la izquierda, solo escucharás las notas que corresponden a las representaciones de color en el Editor de notas. A medida que el control se desplaza hacia el centro, las representaciones de notas de color gris – que son mostradas solo como referencia – comenzarán a escucharse. Por último, si el control se desplaza totalmente hacia la derecha, escucharás todas las pistas de Melodyne, incluso aquellas que no se visualizan en el Editor de notas.

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.

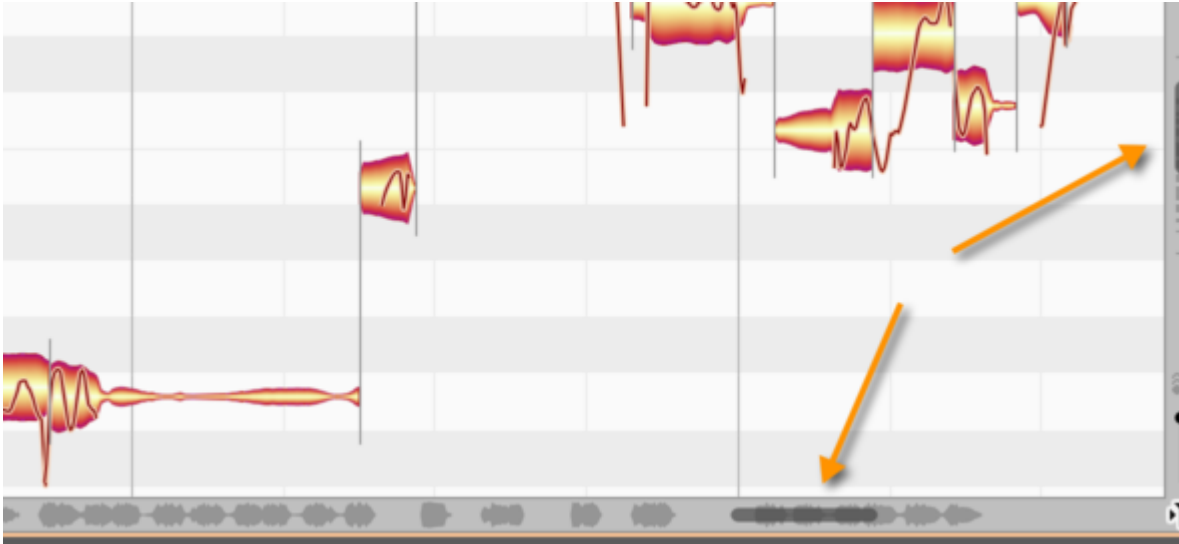
Si tu hardware soporta las funciones correspondientes, también puedes desplazar y hacer zoom con el mouse y trackpad:

- 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.

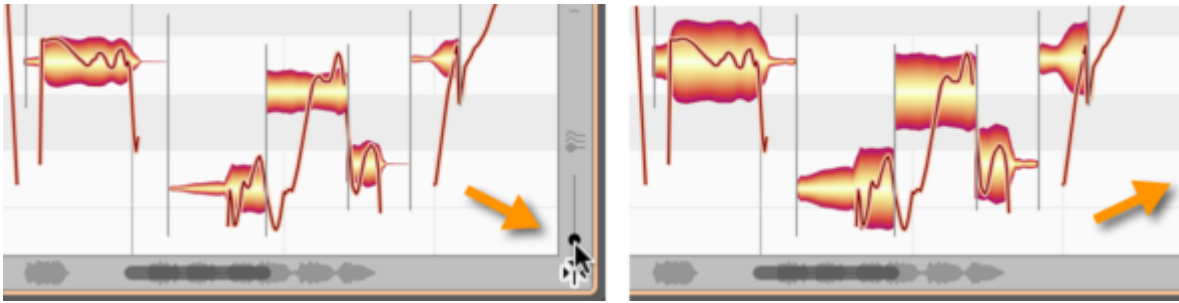


Arrastra los extremos del bloque deslizante para acercar o alejar la visualización.

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.



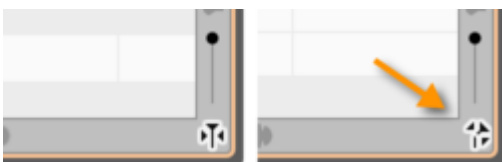
Utiliza el control deslizante ubicado en la esquina inferior derecha del Editor de notas para alterar la altura de las representaciones de las notas. Esa acción no modifica el volumen. El motivo más probable será obtener una visualización más clara de material que contiene muchas notas con volumen muy 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 reproducción en Melodyne Stand-Alone y en el plug-in (cuando la aplicación DAW se encuentra detenida):

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

Funciones de reproducción solo en la implementación independiente:

- [Barra espaciadora]: alterna entre reproducción y pausa.
- [Alt]+[barra espaciadora]: reproducir la selección actual.
- [Enter] (teclado numérico) con la reproducción detenida: inicia la reproducción desde la posición actual del cursor de reproducción.
- [Enter] (teclado numérico) durante la reproducción – una vez: reinicia la reproducción desde la posición de inicio más reciente.
- [Enter] (teclado numérico) durante la reproducción – dos veces: reinicia la reproducción desde el inicio del rango de ciclo (si el modo Ciclo se encuentra activo) – de otra manera, desde el inicio del proyecto.
- [Enter] (teclado numérico) durante la reproducción – tres veces: reinicia la reproducción desde el inicio del proyecto.
- 0 (teclado numérico) – una vez: interrumpe la reproducción y vuelve el cursor al punto de inicio más reciente.
- 0 (teclado numérico) – dos veces: vuelve el cursor al inicio del rango de ciclo si se encuentra activo; de otra manera, lo envía al inicio del archivo. Si el modo Ciclo se encuentra activo, un tercer clic retorna el cursor al inicio del archivo.

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.

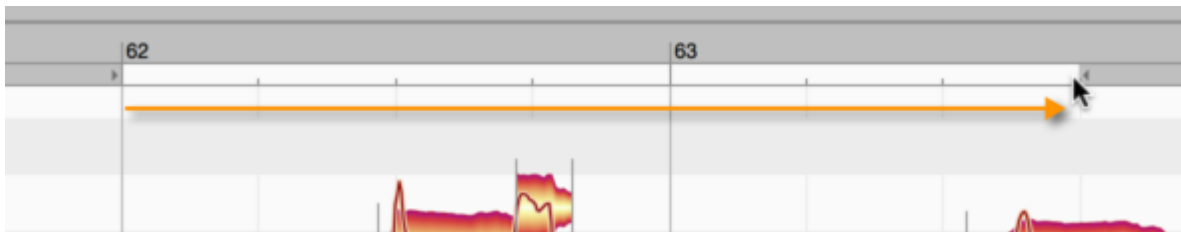
Con la implementación plug-in de Melodyne sólo puedes activar el modo ciclo cuando la aplicación DAW se encuentra detenida. Si la aplicación DAW está corriendo, cualquier ciclo – como la reproducción, propiamente dicha – es controlado por la aplicación DAW.

Modo ciclo en el panel de pistas y el Editor de notas

En la implementación independiente de Melodyne puedes activar el modo ciclo desde el panel de pista o desde el Editor de notas. Un único rango de ciclo se define para ambos paneles, por lo tanto no existe diferencia desde cuál panel se define o modifica el rango y desde dónde se activa/desactiva el ciclo.

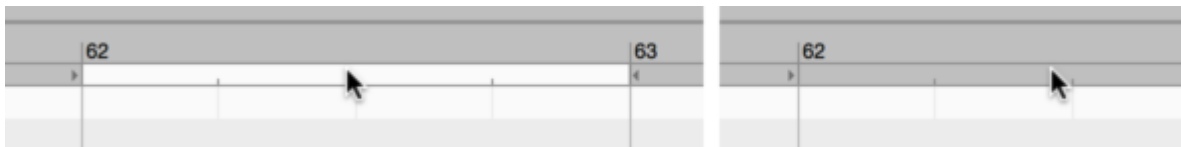
Definir el rango de ciclo

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



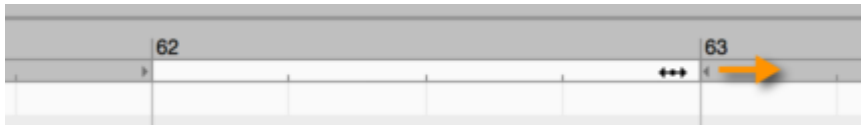
En la implementación independiente de Melodyne también puedes activar y desactivar el modo ciclo desde la barra de transporte.



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

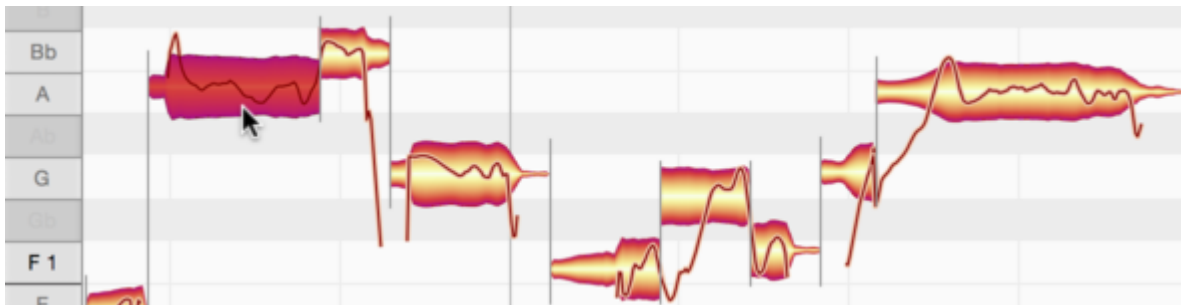
Para desplazar los localizadores de ciclo al inicio y final de una selección de notas (ajustándose a la cuadrícula) presiona la tecla [Shift]doblo clic en cualquier lugar de el rango de ciclo. Si presionas las teclas [Alt][Shift]+doblo clic, en lugar de ajustarse a la cuadrícula, los localizadores se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

Seleccionar notas

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

Técnicas de selección estándar

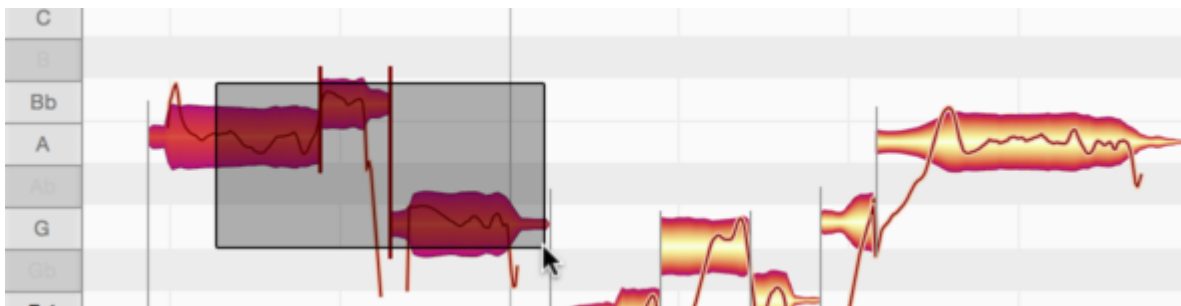
Haz clic en una nota en el Editor de notas para seleccionarla. Las notas seleccionadas se pintan con un color más intenso.



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

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

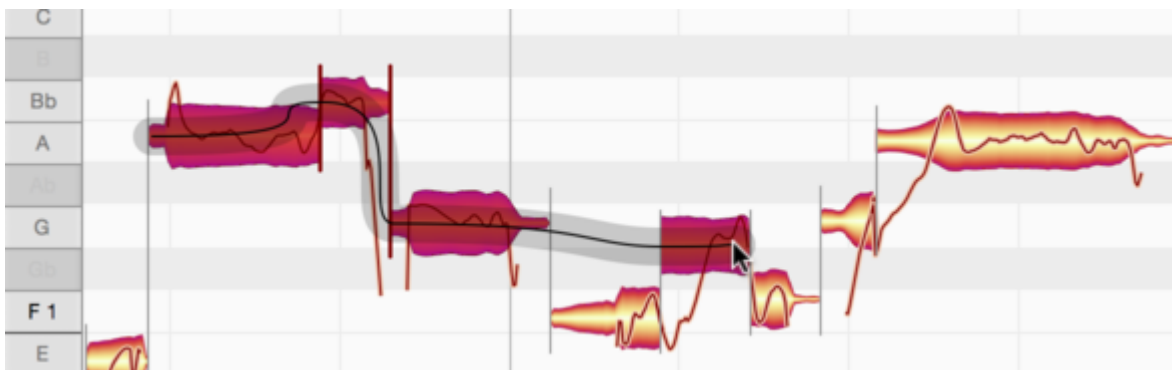
Otra manera de seleccionar varias notas consiste en “encerrarlas” haciendo clic en el fondo en una esquina de la selección deseada para luego arrastrar el puntero del mouse a la esquina diagonalmente opuesta. Este método a veces se denomina selección estilo banda elástica. Si presionas y mantienes así 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.



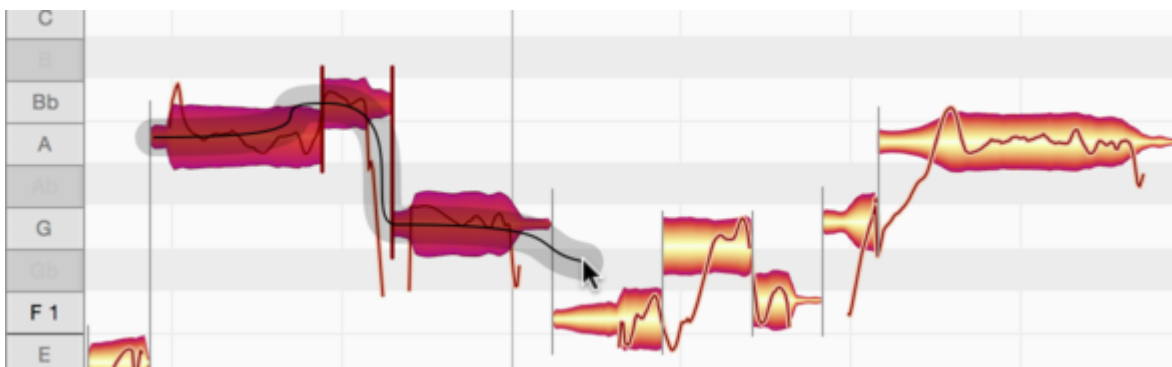
Para seleccionar un pasaje (es decir, una serie de notas), haz clic en la primera nota de la serie y luego [Shift]+clic en la última (o viceversa).

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.

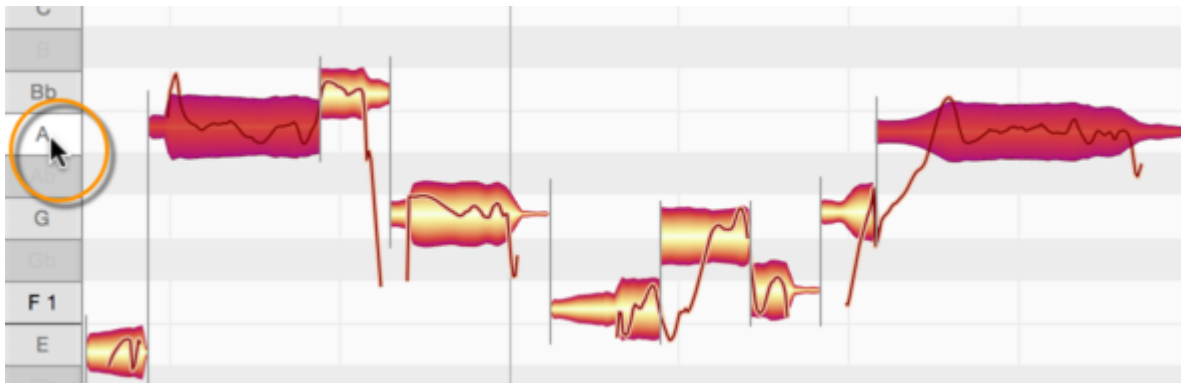


Si desplazas el mouse (y por lo tanto, la línea) hacia atrás, nuevamente, puedes eliminar de la selección a aquellas notas previamente pintadas.



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.

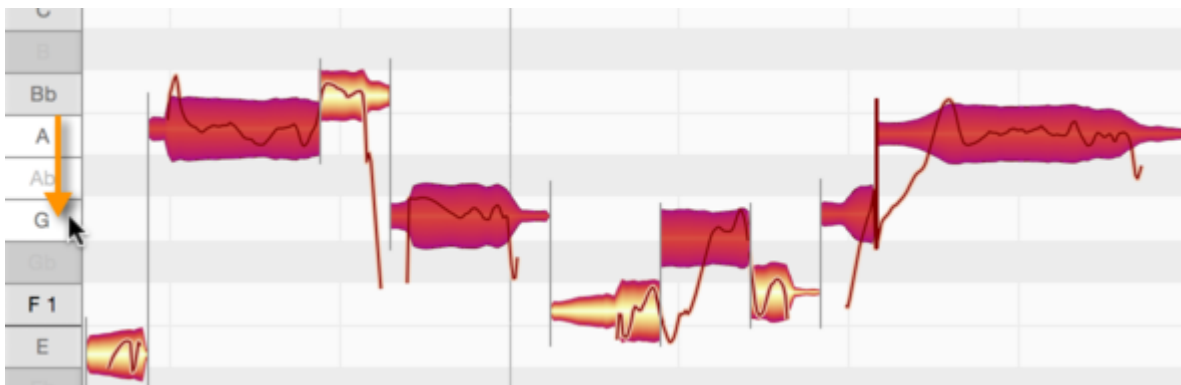


Si el modo ciclo se encuentra activo, la selección sólo afecta a esas notas si se encuentran dentro del ciclo.

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.

Comandos de selección en el menú

En el menú Edición y en el menú contextual del Editor de notas, encontrarás el habitual comando 'Seleccionar todo' y también el submenú 'Selección especial' que posee algunas opciones más sofisticadas.

El comando Volver a última selección vuelve al anterior estado de selección, restaurando, de esa

manera, la selección que estaba activa anteriormente. Esta opción es útil cuando te encuentras trabajando en un complejo proceso de selección y accidentalmente te equivocas provocando que desaparezca la selección. Presionando 'Volver a última selección' puedes revertir el proceso.

El comando Invertir selección de notas anula la selección de todas las notas elegidas y selecciona todas aquellas que antes no lo estaban. El resto de los comandos son sencillos de entender, y te permiten seleccionar todas las notas siguientes, todas las notas con el mismo nombre, todas las notas con el mismo nombre en todas las octavas, etc.

El comando Seleccionar 5tas arriba y abajo en todas las octavas selecciona notas ubicadas una quinta por encima y debajo de la nota seleccionada en todas las octavas. Todos los comandos de selección de la segunda subdivisión del menú operan en la zona de ciclo solamente si el modo ciclo se encuentra activo.

El nombre de los dos comandos que siguen, Seleccionar el mismo tiempo (beat) en todos los compases y Seleccionar notas entre localizadores, son suficientemente claros para explicar su tarea.

El último comando de la lista, Cambiar y seleccionar notas ocultas, está diseñado para cuando tienes notas que se superponen o que se encuentran completamente cubiertas por otras. Esta función realiza su trabajo, cambiando la visualización de capa a capa, seleccionado, en cada capa sucesiva, la nueva nota revelada, de manera que puedes verla más fácilmente y arrastrarla.

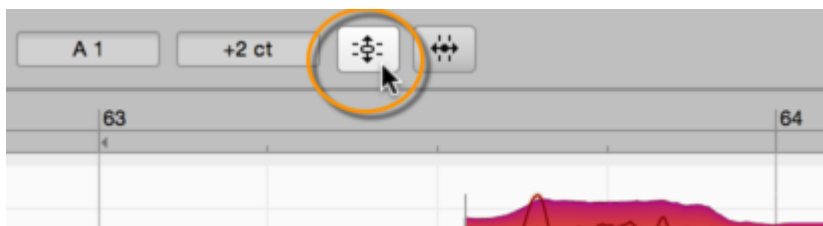
Macro Corregir afinación

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.

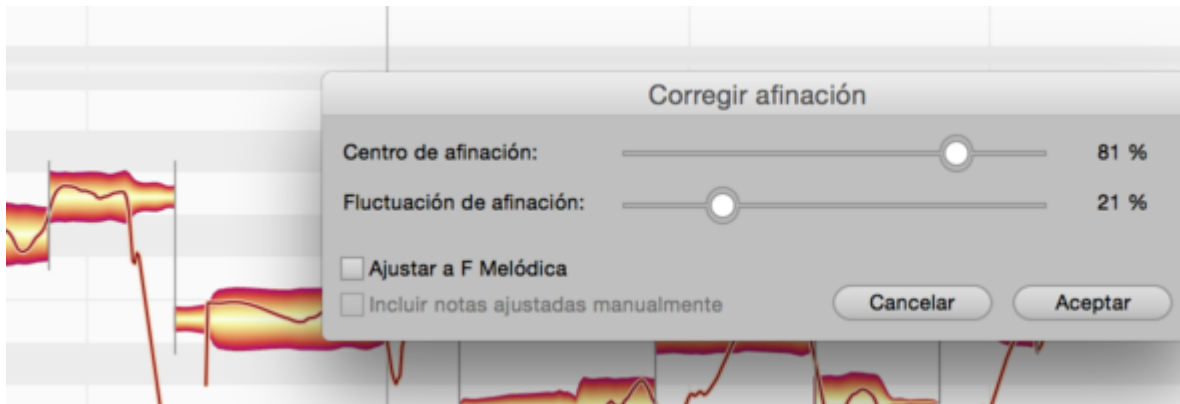


Con el control deslizante superior puedes aplicar un grado de corrección en una intensidad que va desde 0% (sin influencia) a 100% (intensidad total) al centro de afinación de las notas seleccionadas. De manera predeterminada, tales notas se desplazarán hacia el semitono más cercano, pero si activas 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.

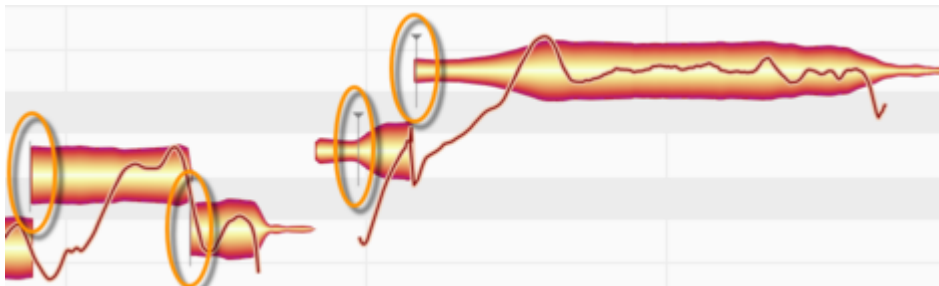
Macro Corregir tiempo

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

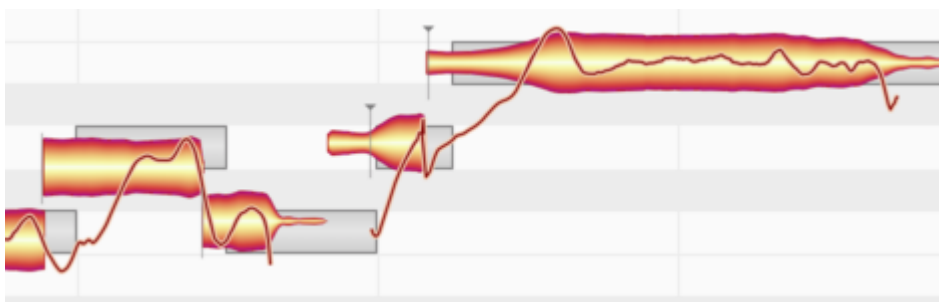
Antes de examinar la operación de la función macro Corregir tiempo, tenemos que aclarar algunos conceptos básicos y relaciones.

Para entenderlos mejor, comienza seleccionando la herramienta Tiempo. Cuando se encuentra activa, una separación de nota (indicada por una línea vertical) o el punto de inicio musical de la nota (representado por una línea vertical con un triángulo) aparecerá al lado del inicio de cada representación de nota.



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.

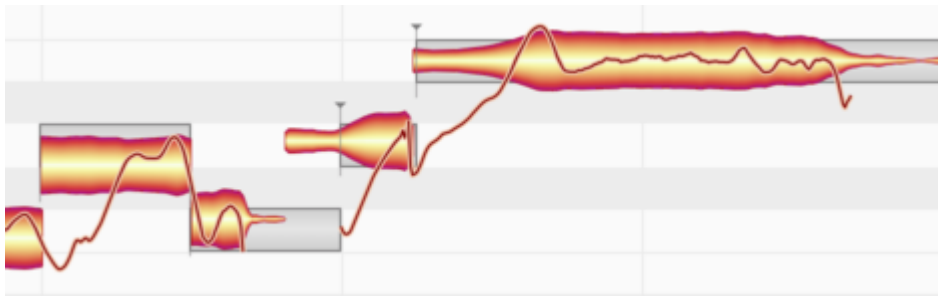
El primero es el pulso musical previsto de la nota; esto queda indicado por el inicio de un marco o

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.



Hagamos una aclaración con respecto a corrección de tiempo con material de audio polifónico: con material de audio polifónico, además de localizadores con triángulos, existen localizadores sin ellos. Las notas con localizadores sin triángulos se encuentran en relación temporal con otra nota con un triángulo y por lo tanto, son tratadas de manera diferente durante la corrección. Si ejecutas una nota DO en el piano e inmediatamente después tocas un MI, la nota DO también contiene transientes de inicio pertenecientes a MI. En este caso, la nota DO tiene un marcador con un triángulo mientras que la nota MI, tiene un marcador sin triángulo. Desplazar estas dos notas sin una buena razón, empleando diferentes cantidades de corrección podría no tener mucho sentido musical, provocando hasta sonidos artificiales.

Por lo tanto se aplican las siguientes reglas: si durante la cuantización ambas notas se encuentran seleccionadas, la nota con el triángulo y aquella sin el mismo, se moverán hacia el marcador exactamente en la misma cantidad. En otras palabras, existe en este caso una relación de amo-esclavo. Si solo has seleccionado la nota con un marcador en forma de triángulo, solo esa nota

será cuantizada. Si has seleccionado la nota sin el marcador triangular, no se produce cuantización. Lo mismo se aplica para una selección múltiple. Naturalmente, en caso de no estar satisfecho con la manera en cómo se escuchan juntas, puedes desplazar todas y cualquier nota de manera manual.

En el caso de acordes, es la selección la que determina el comportamiento de la cuantización: si las notas del acorde se seleccionan de manera individual, una después de otra, y son cuantizadas, se comportan como se describió arriba, moviéndose de manera individual hacia las líneas de la cuadrícula. De esta manera, por ejemplo, puedes asegurar que las notas de un acorde rasgueado de guitarra (que suenan en sucesión rápida) terminen sonando simultáneamente – un efecto técnicamente imposible de conseguir para un guitarrista pero que podría ser deseable musicalmente.

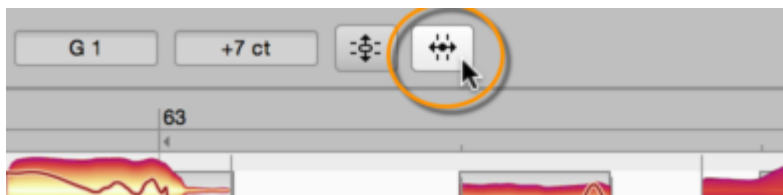
Si, por otro lado, antes de cuantizar seleccionas todas las notas de un acorde, cada una viajará la misma distancia. La estructura de tiempo interna del acorde – en nuestro ejemplo de guitarra, los intervalos de tiempo que separan el inicio de notas sucesivas y por lo tanto, la autenticidad del efecto – se preservará. El acorde, después de la cuantización, se escuchará exactamente igual que antes, siendo la diferencia, por supuesto, que ya no sonarán “demasiado antes” o “demasiado después”.

El valor por el cual todas las notas se desplazan hacia adelante o hacia atrás en tiempo está determinado por la nota que se encuentra más cerca de la media matemática entre la primera y la última nota del acorde. En el caso de un acorde ejecutado con una guitarra de 6 cuerdas, generalmente es la nota que suena en la tercera o cuarta cuerdas. Si deseas que el sonido de alguna otra cuerda coincida con la línea de la cuadrícula, por supuesto, siempre puedes dar un pequeño empujón al acorde completo.

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.

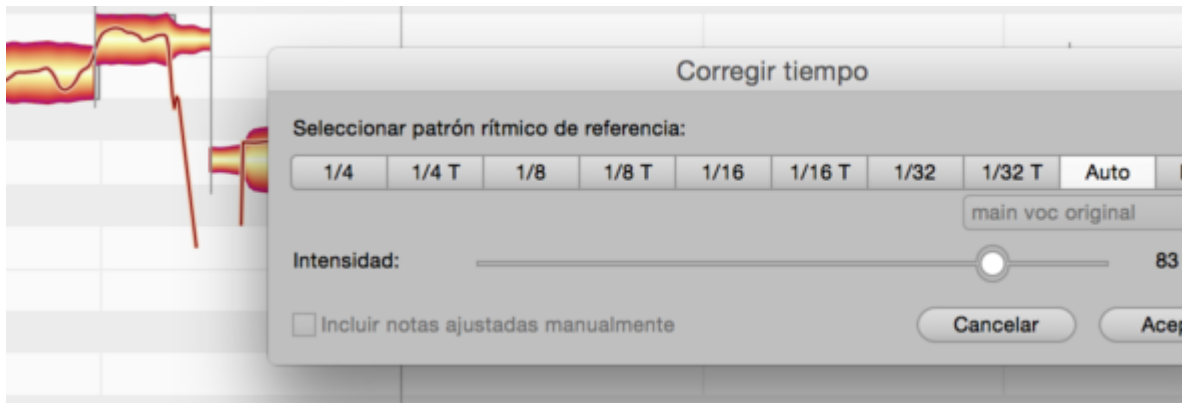
Para abrir la función macro Corregir tiempo despliega el menú Edición > Macros de corrección > Corregir tiempo, o haz clic en el ícono Corregir tiempo (mostrado aquí) en el sector derecho de la barra de herramientas en el Editor de notas.



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.



Si eliges Pista, puedes utilizar otra pista o instancia de Melodyne Plugin como referencia para la corrección. Selecciona la pista o instancia adecuada en el menú que aparece encima de los botones. Las notas de la pista seleccionada proveerán la cuadrícula con la que se corregirán las notas o la pista actualmente en edición.

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.

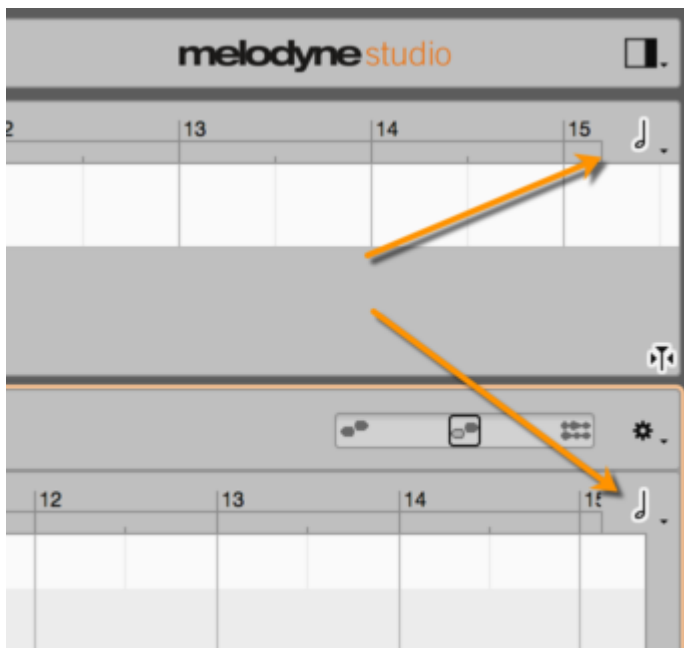
La Cuadrícula de tiempo

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

En el área de pistas y en el Editor de notas existen un eje de tiempo y una Cuadrícula de tiempo. En el panel de pistas la cuadrícula afecta el movimiento e inserción del contenido de la pista mediante el método arrastrar y soltar, mientras que en el Editor de notas afecta a los movimientos y arrastres de notas.

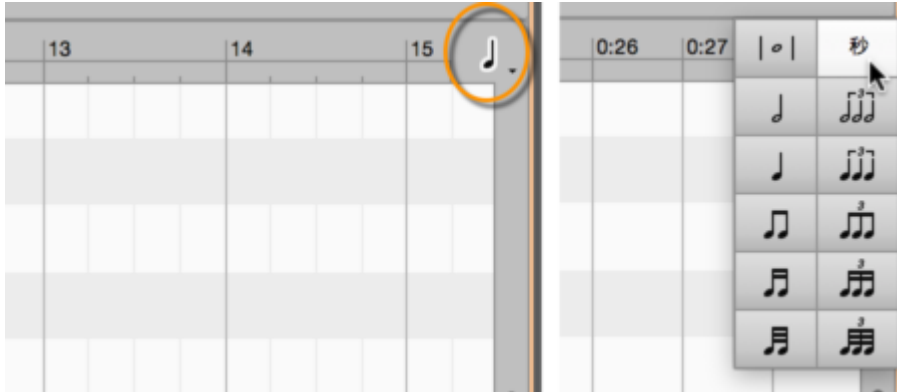
En ambos paneles es posible alterar el espaciamiento de la Cuadrícula de tiempo. Sin embargo, como las dos cuadrículas se encuentran vinculadas y todos los tiempos son idénticos, no importa cuál seleccionas para ajustarla. La única razón para que la cuadrícula aparezca en ambos paneles es para asegurar que permanece accesible cuando alguno de ellos se encuentra oculto.



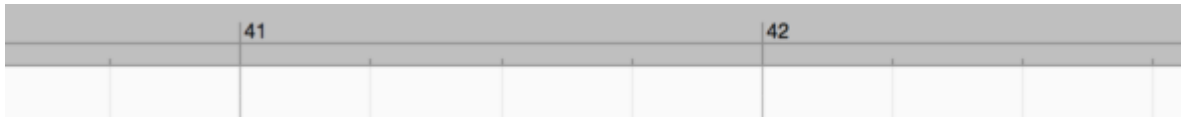
Para ajustar la Cuadrícula de tiempo utiliza Opciones > Cuadrícula de tiempo, en el menú principal o haz clic en el icono de la nota (en la esquina superior derecha del Editor de notas) para abrir el menú desplegable que se muestra aquí.

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

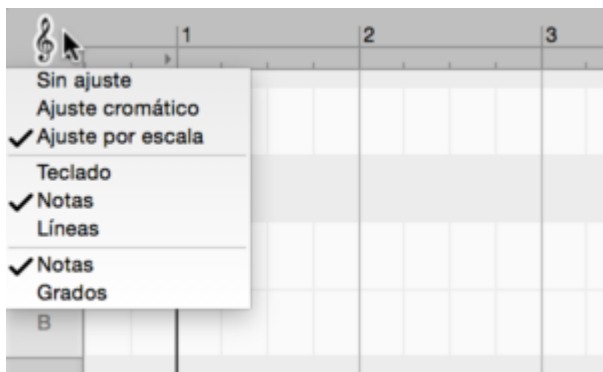
Con Melodyne puedes desplazar la afinación de las notas de manera continua o en saltos individuales empleando la cuadrícula. Cuando la cuadrícula se encuentra activa las notas solo se pueden desplazar de acuerdo a las posibilidades que ofrece la misma. La cuadrícula en esos casos puede corresponder a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

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

Melodyne te ofrece una amplia selección de escalas y un completo grupo de funciones para la edición y creación de escalas que se extiende hasta la posibilidad de utilizar Scale Detective para detectar la escala utilizada en una grabación y aplicarla en otra.

Todas estas funciones y opciones se encuentran disponibles desde la Regla de afinación, a la izquierda del Editor de notas. Se encuentran organizadas de manera que sólo verás los parámetros que necesitas para la tarea que estás desarrollando. Imagina que se trata de una especie de cajón o gaveta que puedes abrir tan sólo un poco, o bien, desplegar en su máxima extensión. En este capítulo nos concentraremos en la selección y utilización de escalas, de manera que abriremos el cajón o gaveta tan sólo a un tercio de su recorrido.

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*

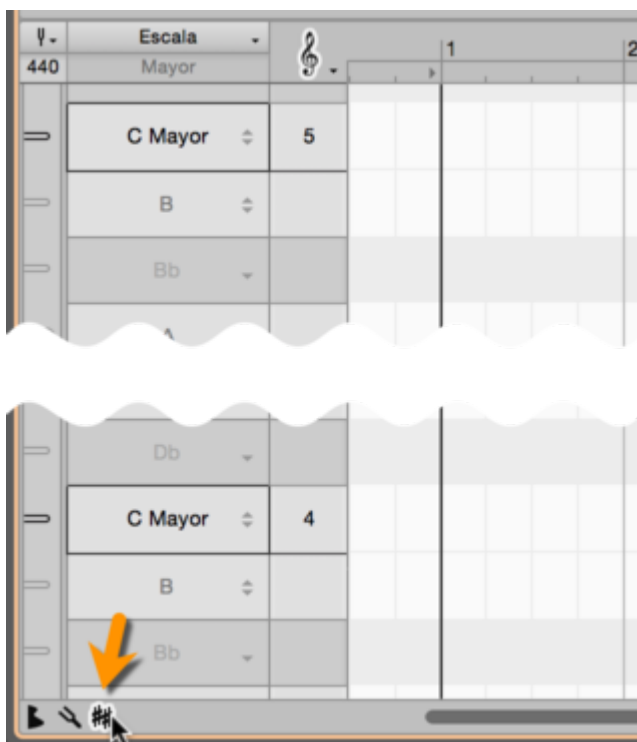
Aquí puedes elegir la apariencia del fondo de la pantalla en el Editor de notas.

- 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.

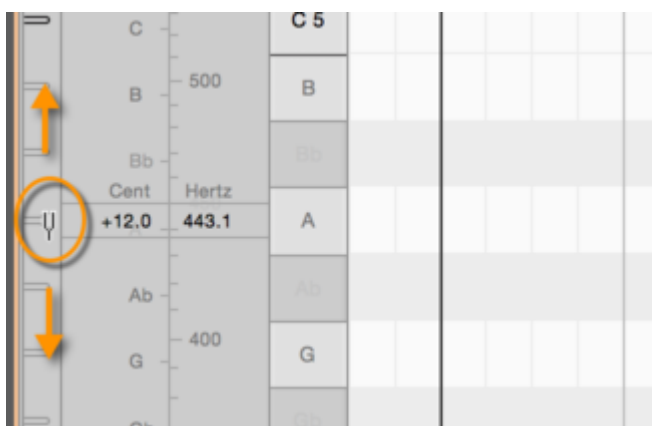
La Regla de escala y la Regla de afinación de referencia

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.



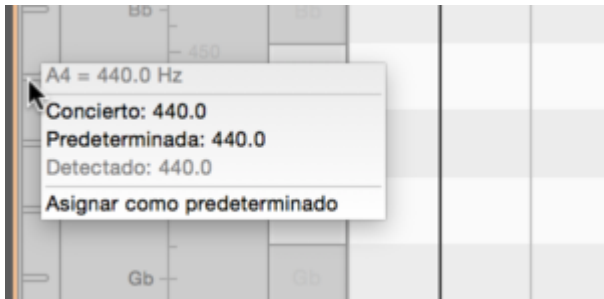
Ajustando la afinación principal

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.



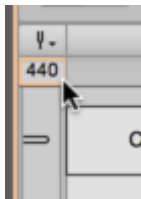
Haciendo clic derecho en cualquiera de las marcas sobre la regla puedes abrir un pequeño menú contextual. Esto te ofrece algunos punteros que te ayudan a poner la Cuadrícula de afinación,

rápidamente en línea con una frecuencia en particular:



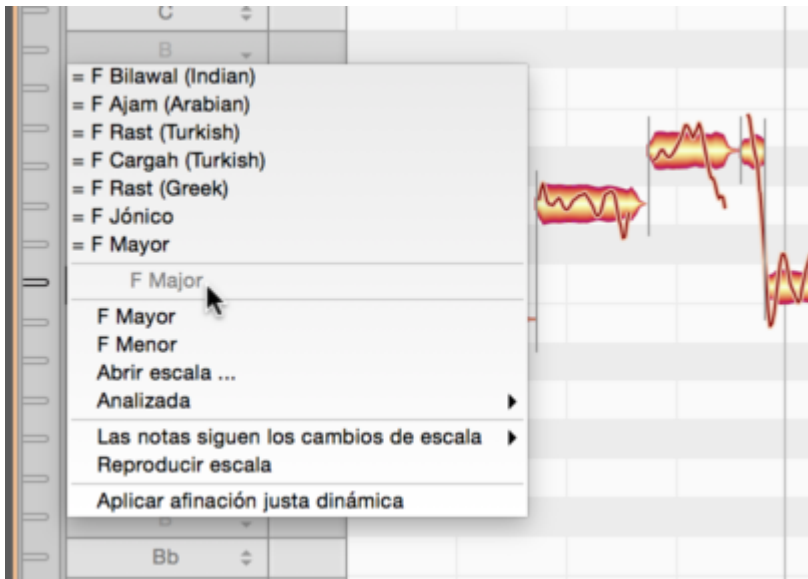
- En la parte superior verás la frecuencia actual de la nota seleccionada.
- Concierto: basa la afinación en la frecuencia de concierto moderna (donde La4 = 440 Hz).
- Predeterminada: basa la afinación en la frecuencia actualmente asignada a la nota La en el cuadro de Preferencias.
- Detectada: basa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

*Aplicar Afinación justa dinámica: afina las nota seleccionadas aplicando los principios de la entonación justa para asegurar que resulten intervalos puros.

Afinación justa dinámica: Afinación justa dinámica elimina las disonancias pequeñas y la interferencia resultante (“movimientos”) entre notas que llegan con igual temperamento. Esto significa que se puede obtener un sonido más suave como se demuestra, por ejemplo, en las orquestas reales. Hablamos de afinación justa “dinámica” porque no solo se trata de intervalos puros, sino que las posiciones de afinación se desplazan de manera delicada para asegurar que el miembro del acorde más afectado por la afinación justa se encuentre tan cerca como sea posible de la afinación de su contraparte en igual temperamento. Ejemplo: Melodyne desplaza un acorde Do mayor afinado en forma justa ($\text{Do} \pm 0 \text{ ct}$, $\text{Mi} - 13 \text{ ct}$, $\text{Sol} + 2 \text{ ct}$) seis centésimos hacia arriba para que la nota Mi no se aleje demasiado de su contraparte de igual temperamento. Es más, esta afinación complementaria de notas no es estática sino controlada por el contexto armónico existente. Lo mismo sucede en la dimensión tiempo, para asegurar que en cada instante se obtenga la afinación óptima.

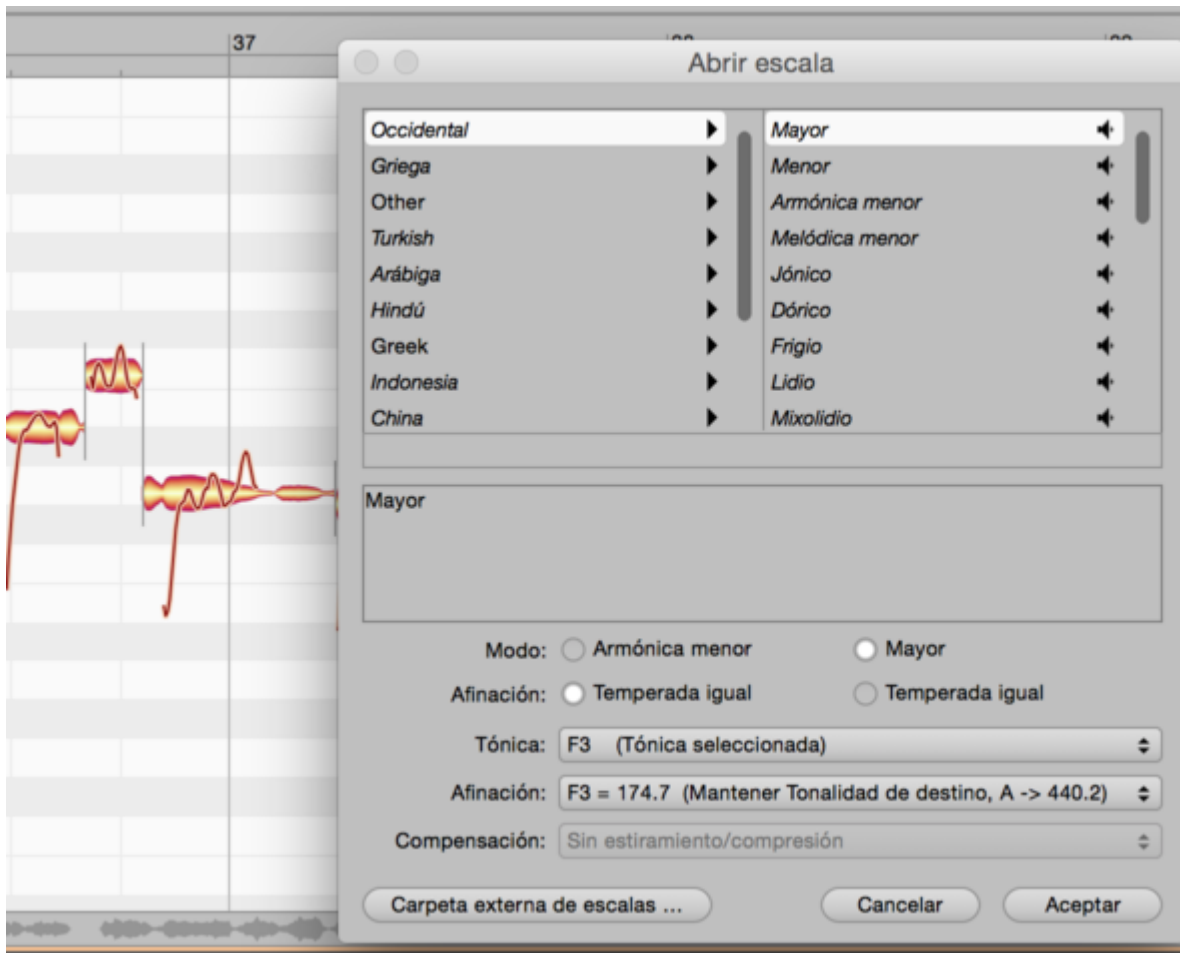
La afinación justa dinámica es particularmente efectiva y agradable al oído en un contexto multipista ya que es cuando seleccionas múltiples notas pertenecientes a varias (o todas las) pistas y aplicas afinación justa a ellas, que sus beneficios son más aparentes.

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. En la implementación independiente de Melodyne studio también se aplica a todas las pistas del documento actual.



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/docs/scales.zip> 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.

Guardar una escala

La ventana Escala te permite experimentar con rapidez y de manera sencilla con un gran número de escalas, además de combinar elementos de tu escala existente con otros de los presets de la ventana Escala. Durante la tarea, seguramente encontrarás combinaciones interesantes que vas a querer guardar para utilizarlas posteriormente. El comando “Guardar escala como...” te permite realizar precisamente esa tarea: almacenar tus propios presets de escalas para poder acceder a ellos posteriormente en la ventana Escala. Para esta tarea, se abre una ventana que se asemeja mucho a la de Escala, y que te ofrece las siguientes opciones.

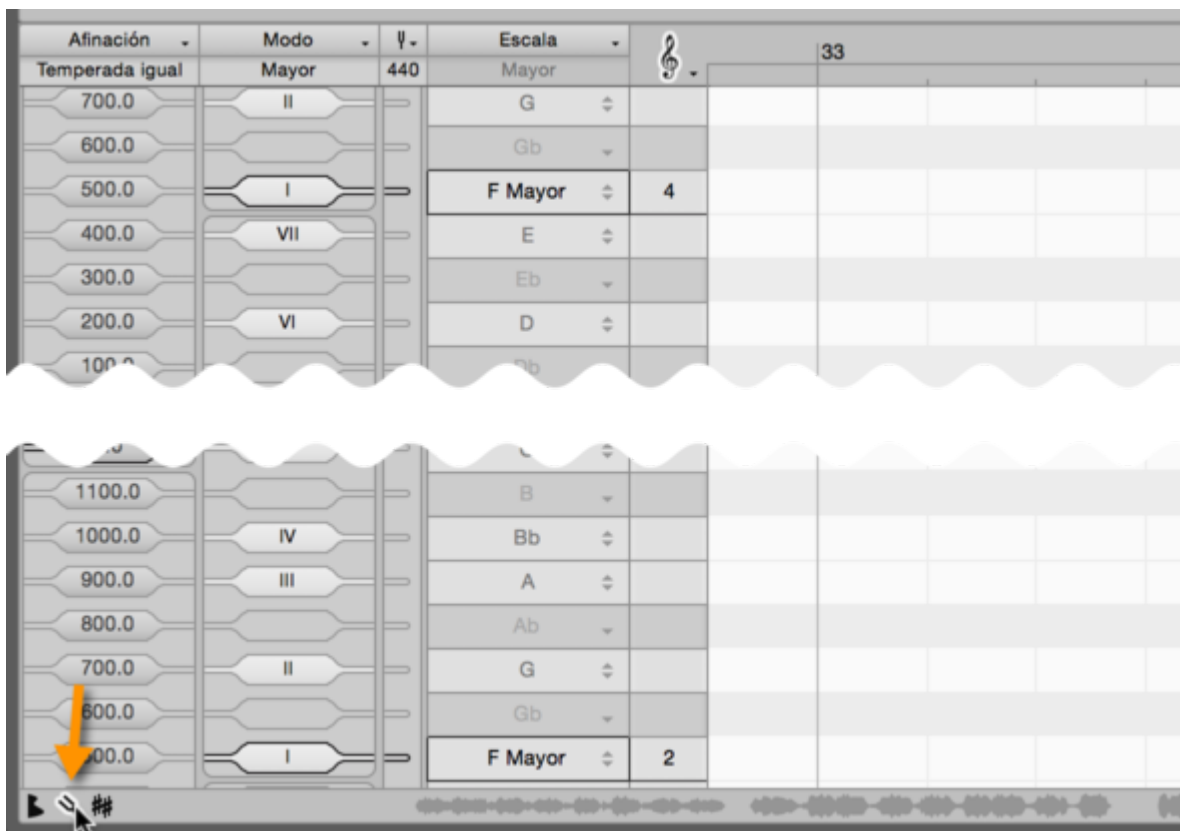
- Nombre: aquí puedes ingresar un nombre para tu escala.
- Categoría: selecciona la categoría bajo la cual deseas almacenar la escala. Haz clic en Carpeta nueva para crear una nueva categoría.
- En el campo de texto inferior puedes ingresar un comentario que se almacenará con la escala.
- En la parte inferior de la ventana puedes asignar nombres al modo y afinación. Todos los aspectos de una escala se almacenan invariablemente con ella. No obstante, colocando marcas de comprobación aquí puedes indicar qué aspectos de la escala se consideran relevantes cuando la misma se abre con posterioridad.

Edición de escalas

En el área escala extendida que se abre a la izquierda de la Regla de afinación, encontrarás las funciones para la edición y creación de nuevas escalas.

Mostrar el área escala extendida

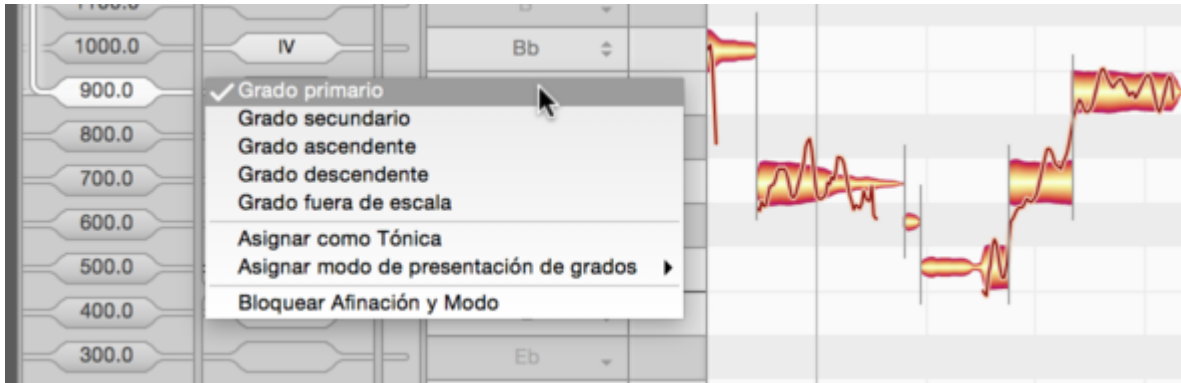
Haz clic en el icono del diapasón que se encuentra debajo de la Regla de afinación para abrir el área escala extendida. A la izquierda de las reglas Escala y Afinación de referencia aparecerán otras dos reglas: Modo y Afinación.



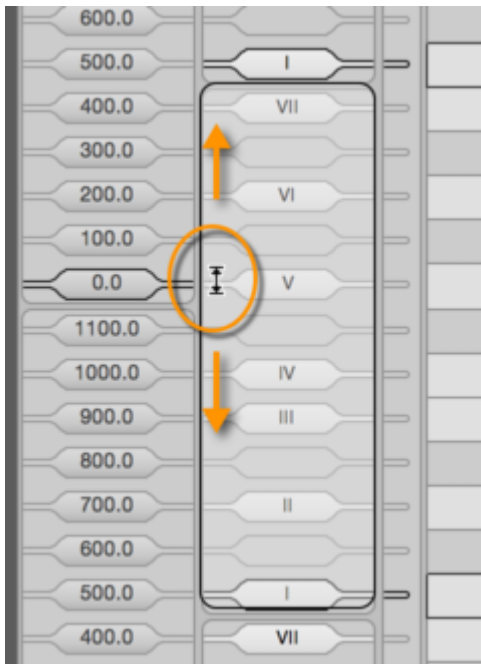
Modos de edición

La regla Modo te permite definir los grados de tu escala – los grados del modo – y su uso.

Cuando haces clic derecho en un grado en la regla Modo se presenta un menú contextual que te permite asignar el grado en cuestión a cualquiera de los siguientes destinos:

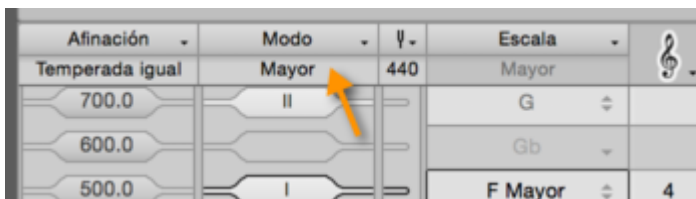


- Grado primario: un grado siempre utilizado en la escala.
- Grado secundario: un grado que puede ser utilizado en la escala pero no necesariamente.
- Grado ascendente: un grado solo utilizado cuando subes por la escala.
- Grado descendente: un grado solo utilizado cuando bajas por la escala. Un ejemplo simple de una escala en donde se utilizan diferentes notas dependiendo de si estás subiendo o bajando, es la escala melódica menor.
- Grado fuera de escala: un grado disponible gracias al sistema de afinación pero no empleado por la escala. Los grados fuera de escala se muestran en la regla en color gris.
- Asignar como Tónica: le indica a Melodyne que considere la nota seleccionada como la primera nota (tónica) de la escala. La tónica se representa rodeada por un contorno negro.
- Asignar modo de presentación de grados: te permite elegir si los grados de la escala se presentarán con números romanos, nombres de notas (solmization) u por designaciones de origen hindú. Sin embargo, después de hacer doble clic en un grado, puedes escribir directamente en cualquier designación que prefieras.
- Bloquear Afinación y Modo: colocando el puntero del mouse al lado del indicador del grado en el menú de modo, y arrastrando hacia arriba o hacia abajo, puedes transportar el modo. Generalmente el proceso de transportación se realiza sin tener en cuenta la afinación del modo.



En caso que una escala muestre un temperamento desigual, es decir, una escala cuyos grados adyacentes se encuentran separados por diferentes números de cents, una transportación cruda del modo puede alterar las relaciones entre los diferentes grados de la escala. Cada vez que este desenlace se avecine, la función Bloquear Afinación y Modo se activa automáticamente para preservar el movimiento *en bloque* de los grados de la escala y los intervalos entre los grados. No obstante, si lo prefieres, puedes desactivar esta función manualmente.

La caja de texto ubicada en la parte superior de regla Modo (debajo de la palabra “Modo”) te permite asignar un nombre a tu escala.



Editar intervalos

Los grados de una escala están definidos por un sistema de afinación en donde cada grado se encuentra a una distancia específica de la afinación de base. Esta distancia se describe como Intervalo. Por lo tanto, la afinación no dice nada acerca del tono – frecuencia – absoluto sino que simplemente expresa las relaciones entre diferentes grados de la escala.

En la regla Afinación puedes ver estos intervalos presentados en cents, con la posibilidad de editarlos. Simplemente arrastra con el mouse un intervalo hacia arriba o hacia abajo para alterar su

afinación.



Intervalos presentados como relaciones de frecuencia

De manera alternativa, puedes definir un intervalo como una relación de frecuencia. Por ejemplo, el intervalo de una octava está formado por una relación 1:2. Esta es la función de la Regla de relación que aparece en la parte más baja de la pantalla cuando haces clic en un intervalo. Melodyne presenta allí las relaciones de frecuencia más relevantes, es decir, aquellas que se encuentran más cerca del intervalo seleccionado.

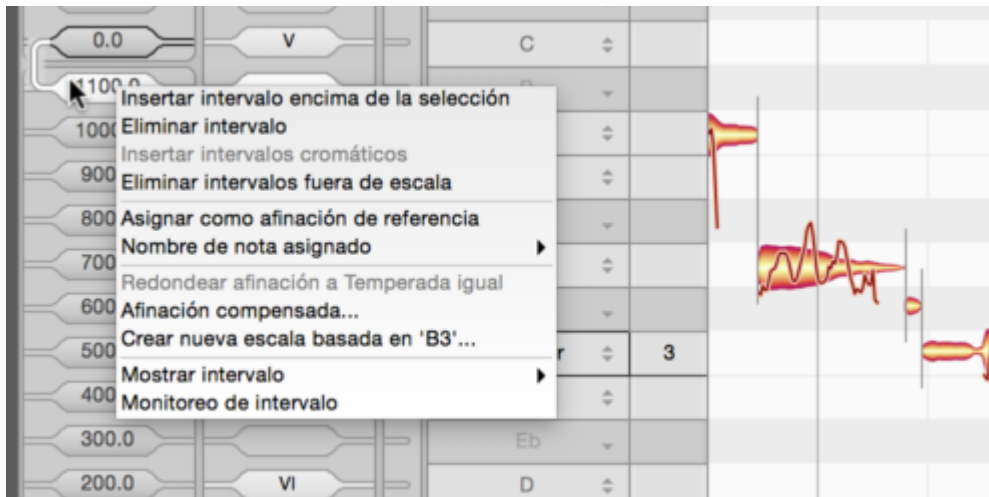


Cuanto más brillante es el lugar destacado, más cerca se encuentra la relación del intervalo seleccionado. Si haces doble clic en uno de las relaciones sugeridas, la Regla de relaciones se activa y la cantidad de cents visualizada del intervalo en cuestión se actualiza para mostrar tu elección.

Arrastrando la mitad superior de la regla, puedes asignar cualquier relación que desees. Para mover la regla entera, arrastra la mitad inferior. Si activas la casilla Todos en la Regla de relación, Melodyne ya no seleccionará de antemano relaciones sino que simplemente presentará todas las posibilidades que se aproximen al intervalo actual.

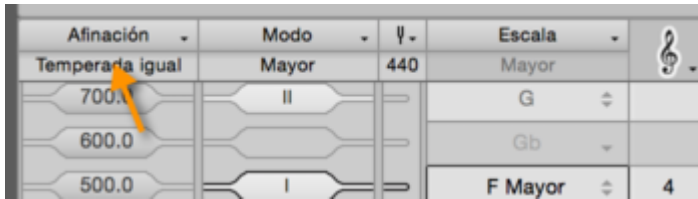
Definir intervalos

Haciendo clic derecho en cualquier intervalo en la Regla de afinación se despliega el siguiente menú contextual:



- Insertar intervalo encima de la selección: inserta un intervalo encima del intervalo seleccionado.
- Eliminar intervalo: elimina el intervalo seleccionado.
- Insertar intervalos cromáticos: complementa los intervalos existentes de manera cromática mediante la adición de otros intervalos.
- Eliminar intervalos fuera de escala: elimina todos los intervalos ajenos a la escala.
- Asignar como afinación de referencia: convierte al intervalo seleccionado en el punto desde el que se calculan los intervalos.
- Nombre de nota asignado: cualquier intervalo nuevo toma, inicialmente, el nombre de la nota más cercana. Sin embargo, musicalmente, puede ser preferible asignar el nombre de la nota ubicada encima o debajo, por eso esta entrada te permite seleccionar un nombre alternativo.
- Redondear afinación a Temperada igual: redondea todos los intervalos para conseguir igual temperamento.
- Afinación compensada: abre una ventana que te permite aplicar compensación de afinación a tu escala (debajo encontrarás más información).
- Crear nueva escala basada en...: abre una ventana que te permite crear una nueva escala desde cero (debajo encontrarás más información).
- Mostrar intervalo: esta opción te permite convertir el intervalo seleccionado en la visualización de referencia para tu sistema de afinación, desactivar la visualización de intervalo cíclica y seleccionar entre cents, hertz y comas turcas ($=1/53$ octava) como unidades de visualización. Estas opciones sólo afectan la visualización de los intervalos y no tienen efecto en su afinación.
- Monitoreo de intervalo: si esta opción se encuentra activa, a medida que alteras un intervalo puedes escuchar los resultados.

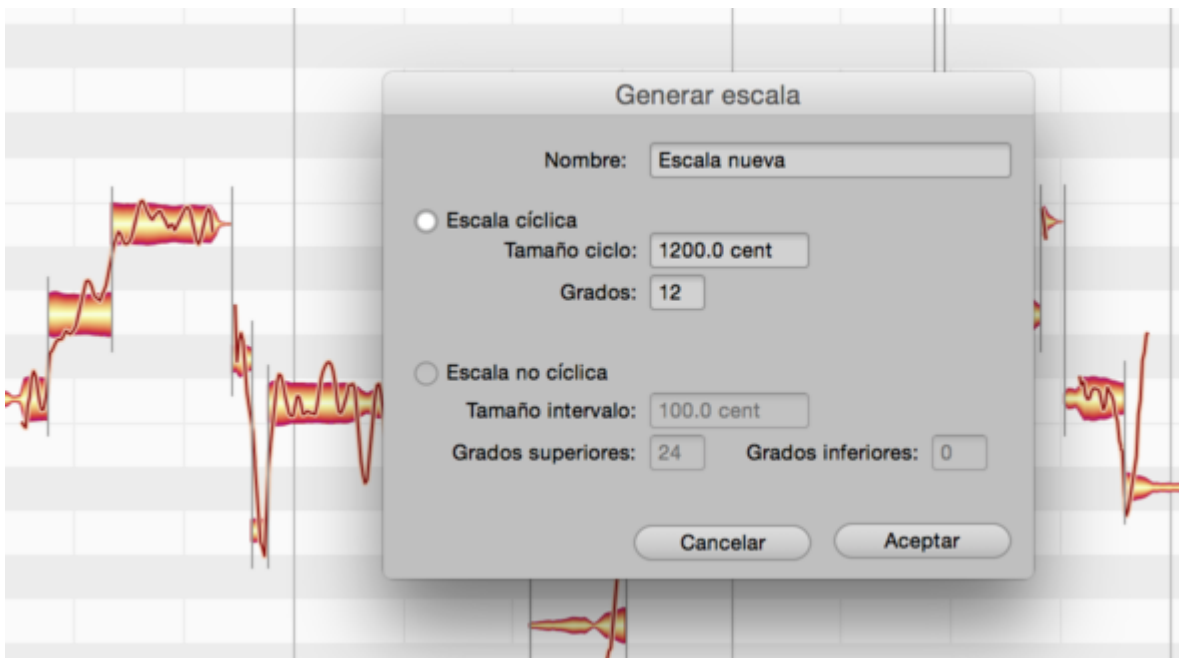
La caja de texto ubicada encima de la Regla afinación (debajo de la palabra “Afinación”) te permite ingresar un nombre para el sistema de afinación de tu escala.



Sugerencia: si mantienes presionada la tecla Shift y haces clic entre dos intervalos, puedes insertar un nuevo intervalo en la posición del puntero del mouse. Para eliminar un intervalo existente, mantén presionada la tecla Shift mientras haces doble clic en el intervalo.

Crear tus propias escalas

Para crear una escala desde cero haz clic derecho en un intervalo en la Regla de afinación y selecciona en el menú contextual Crear nueva escala basada en.... Se abrirá una nueva ventana que te ofrece la elección inicial entre una escala cíclica y una no cíclica.



- Escala cíclica: si optas por una escala cíclica, puedes especificar el tamaño en cents del ciclo y el número de grados con el que estará compuesta. Por ejemplo, para una escala que repite cada octava, el tamaño del ciclo debería ser 1200 cents. Nota: también puedes ingresar el tamaño del ciclo como una relación, por ejemplo, 2/1 para un ciclo de una octava.
- Escala no cíclica: ingresa el tamaño de los intervalos entre las notas adyacentes y la cantidad de grados encima y debajo de la tónica seleccionada.
- Nombre: ingresa el nombre de tu escala en la caja de texto.
- Si cierras la ventana presionando Aceptar, Melodyne generará una escala de acuerdo a tus

indicaciones y la misma se convertirá en la nueva cuadrícula de escala para el presente proyecto. Si cierras la ventana presionando Cancelar el programa volverá a la escala actual.

Trabajando con afinación compensada

Cuando se trabaja con pianos verticales y pianos de cola, los registros más altos, generalmente, se afinan levemente más altos, y los registros bajos, se afinan un tanto hacia abajo, en otras palabras, se compensa la afinación. Si fueras a trabajar en Melodyne con temperamento igual, la compensación deseada se perdería. Para evitar esto selecciona Afinación compensada... desde el menú contextual de la Regla de afinación, y una ventana se abrirá permitiéndote definir la curva de compensación.



Haciendo doble clic en el gráfico puedes crear puntos desde donde es posible arrastrar la curva para obtener la característica deseada. Haz doble clic en el punto para eliminarlo.

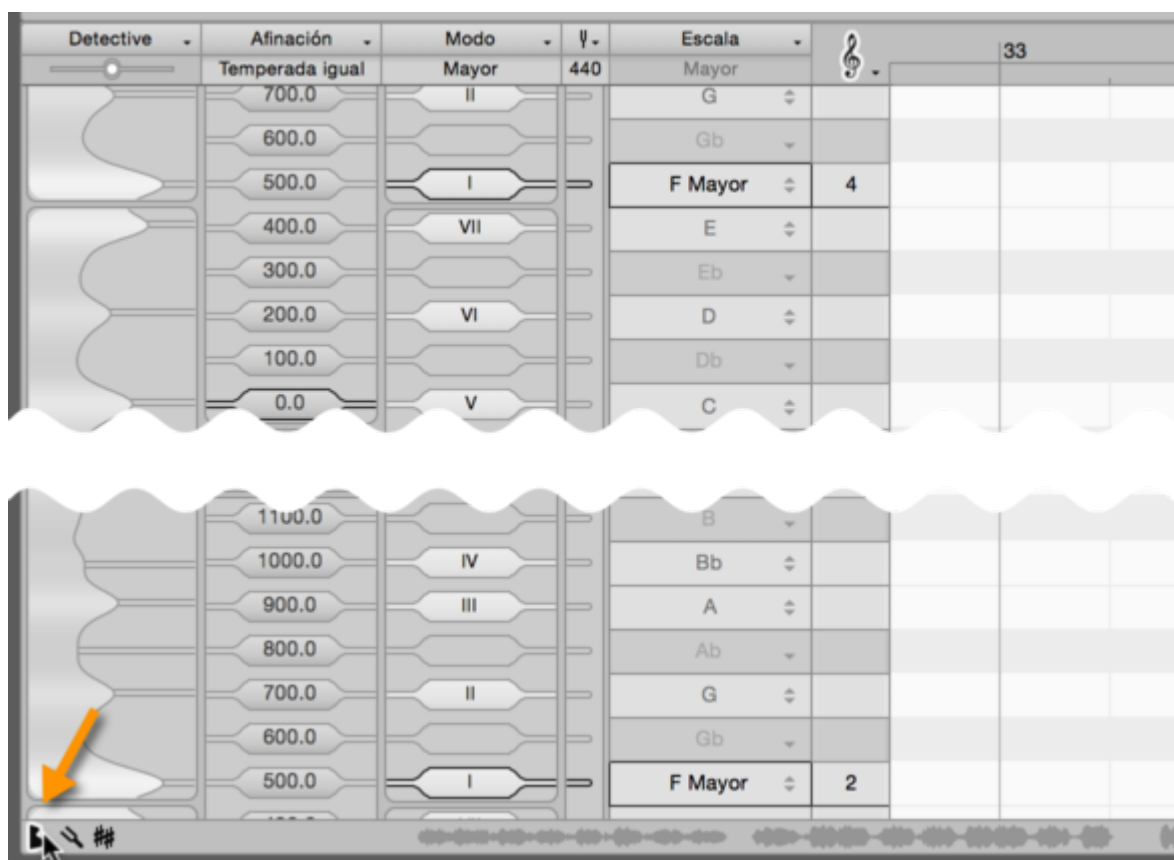
- Estándar: si presionas ese botón, Melodyne generará una típica curva de compensación que luego puedes ajustar de acuerdo a tu deseo.
- Restaurar: restablece la curva a su posición de inicio
- Rango: define la desviación máxima y por lo tanto, el rango vertical de la curva.
- Cierra la ventana presionando Aceptar para implementar la curva de compensación que has definido, o presiona Cancelar para descartar los cambios.

Identificar escalas

Scale Detective analiza los intervallos hallados en el material de audio y sus implicancias para el modo de la escala. El resultado es una cuadrícula de escala que refleja la música analizada. Puedes editar, guardar y aplicar la escala extraída a otro material, transmitiendo de esta manera, el carácter especial de una grabación a otra.

Mostrar Scale Detective y ajustar su sensibilidad

Haz clic en el ícono ubicado más a la izquierda, debajo de la Regla de afinación. El “cajón” a la izquierda de la Regla de afinación ahora se muestra abierto en su totalidad.



En el extremo izquierdo de la pantalla aparece una nueva columna encabezada como “Detective”, que muestra los resultados del análisis. Las “montañas” ubicadas a los costados en Scale Detective representan los intervallos detectados: a mayor altura de la montaña más importancia otorga Melodyne al rol del intervalo en cuestión en el modo de la escala.

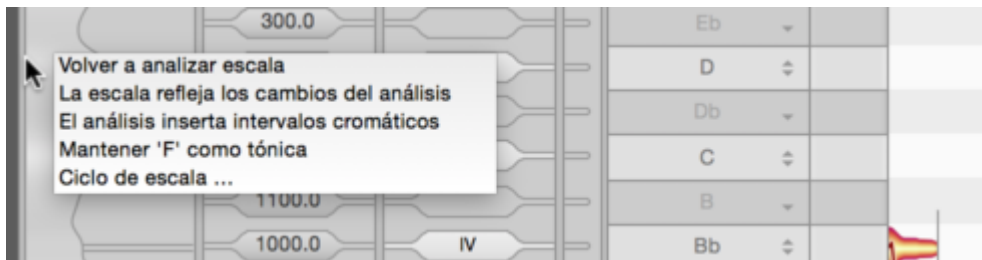
El control deslizante en la parte superior de Scale Detective gobierna la sensibilidad del análisis y con eso, la cantidad de intervallos detectados y visualizados. Los intervallos presentados deberían

corresponder tanto como sea posible con los intervalos ejecutados en realidad. Ajusta la sensibilidad hasta que sólo se presenten tantos intervalos como los contenidos en la escala que estás viendo.

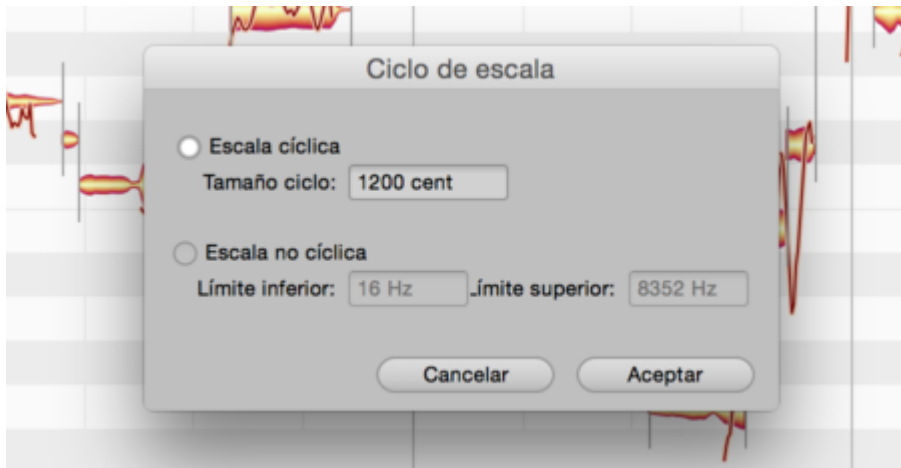
El análisis tomará en consideración sólo las notas seleccionadas a menos que no se haya seleccionado ninguna, en cuyo caso todas las notas serán consideradas.

Opciones de Scale detection

Haciendo clic derecho en Scale detective se abre el siguiente menú contextual:



- Volver a analizar escala: este comando indica a Scale Detective realizar un nuevo análisis de la escala. El análisis tomará en consideración sólo las notas seleccionadas, a menos que no se haya seleccionado ninguna, en cuyo caso todas las notas serán consideradas.
- Aplicar análisis: si esta opción se encuentra seleccionada, los resultados del análisis se aplicarán invariablemente y en forma directa a la actual cuadrícula de escala.
- El análisis inserta intervalos cromáticos: si esta opción se encuentra seleccionada, los intervalos analizados se complementarán de manera cromática con otros que serán tratados como intervalos ajenos a la escala (o grados fuera de escala).
- Mantener... como tónica: si haces clic en Scale Detective y arrastras en forma vertical, puedes alterar la tónica en la que se basa el análisis del material de audio. Cuando haces eso, esta opción se selecciona de manera automática. El siguiente análisis se realizará sobre la base de la tónica que has seleccionado en lugar de hacerlo por la indicada en el análisis del material que realiza Melodyne.
- Ciclo de escala: abre un cuadro de diálogo que te permite elegir entre un análisis cíclico o no cíclico.



- Escala cíclica: selecciona un análisis de escala cíclica. Puedes ingresar el tamaño del ciclo en cents o como relación, por ejemplo "2/1" para una escala que se repite en cada octava.
- Escala no cíclica: selecciona un análisis de escala no cíclica en donde puedes elegir los límites superior e inferior, expresados en hertz (Hz). El análisis considerará sólo las notas encerradas dentro del rango especificado.
- Cuando cierras el cuadro de diálogo Scale Detective presionando Aceptar se realiza un nuevo análisis del material basado en las nuevas asignaciones. Si, por el contrario, seleccionas Cancelar, Melodyne volverá al análisis existente.

Aplicar la escala detectada.

Para aplicar la escala detectada a la actual cuadrícula de escala, activa la opción Aplicar análisis en el menú contextual de Scale Detective. Luego, puedes editar, guardar y aplicar la nueva escala a otro material, como lo haces con cualquier otra escala.

Herramienta Principal

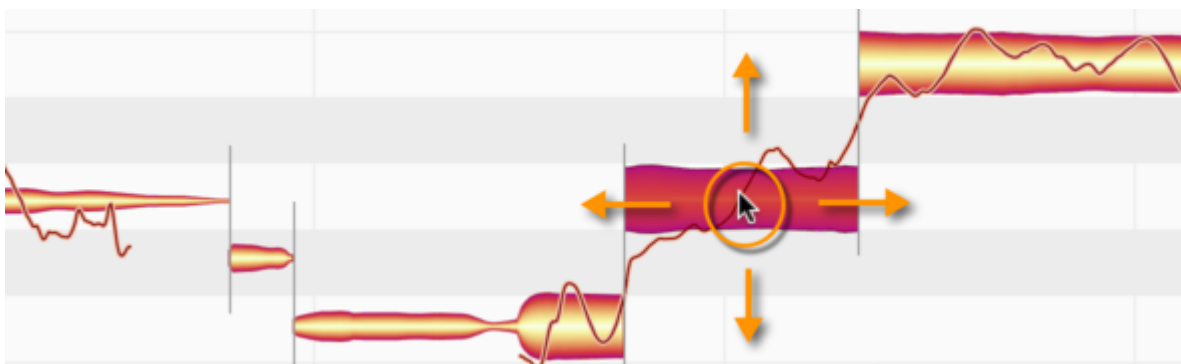
La herramienta Principal de Melodyne es sensible al contexto. Su función exacta en un momento determinado depende de su posición en relación con la representación de nota. La herramienta Principal no posee funciones exclusivas sino que, simplemente, ofrece un modo diferente de acceder a funciones que comparte con las herramientas más específicas para la edición de afinación, tiempo y separaciones de notas, combinándolas de manera que puedas realizar las tareas de edición más esenciales sin tener que cambiar de herramienta.

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.

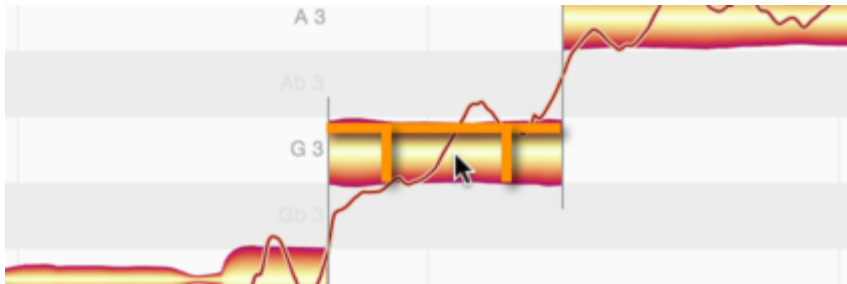


Mientras arrastras una nota hacia arriba o abajo escucharás el sonido de la nota en cada posición. Si mientras arrastras desplazas el mouse hacia la izquierda o derecha, podrás colocar otras partes de la nota bajo el microscopio acústico. Si no deseas controlar los cambios de afinación de esta manera,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

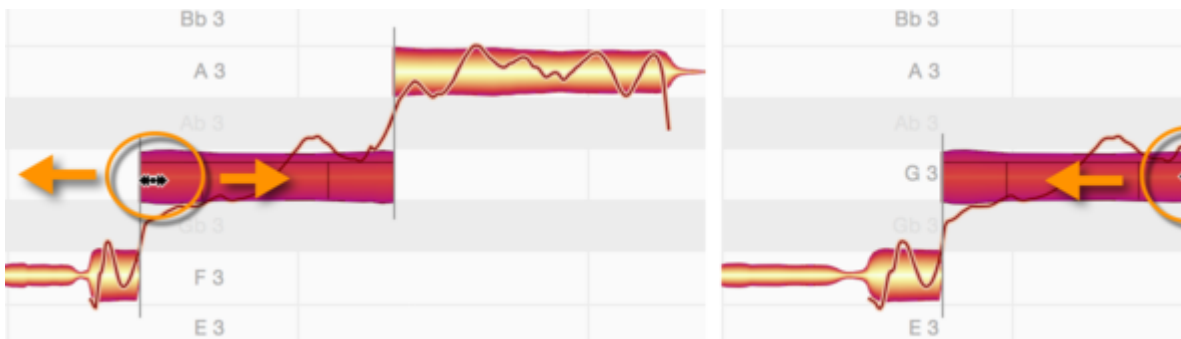
también puedes acceder mediante el ícono del engranaje en la esquina superior derecha del Editor de notas.

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.

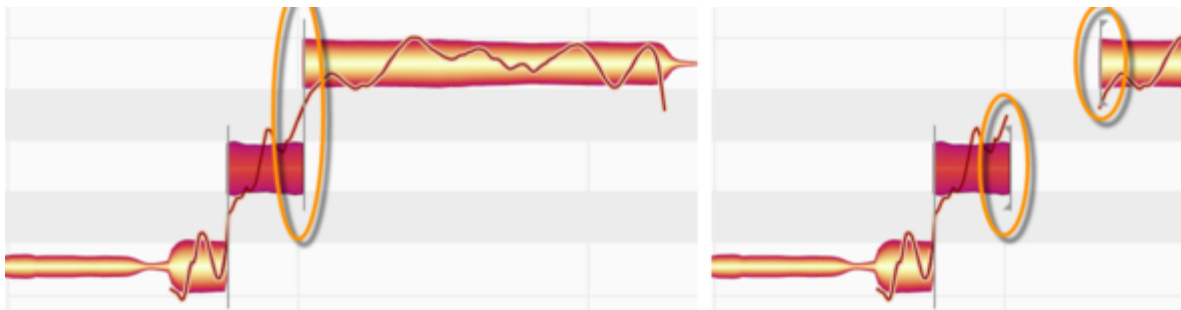


De la misma manera, puedes desplazar sólo la parte trasera de una nota (que corresponde con el final de la misma).

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.

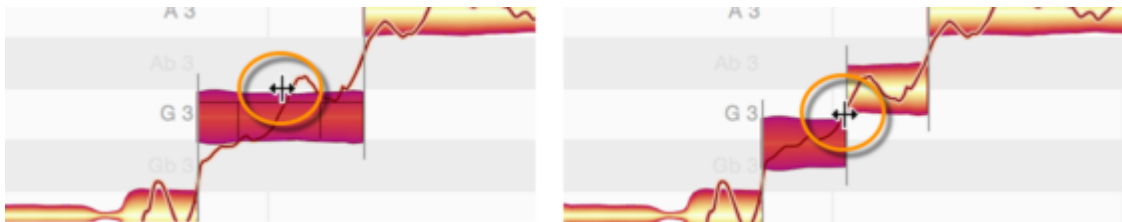
de las dos notas o la aparición de espacio en blanco (silencio) entre ellas. Este tipo de relación existe cada vez que se detecta una transición de afinación entre dos notas consecutivas. Desplazando también la nota adyacente, Melodyne se asegura de evitar discontinuidad para preservar la musicalidad de la frase.

Si este comportamiento no es lo que deseas puedes convertir una separación 'inicial' entre las notas en una separación 'firme', empleando la herramienta Tipo de separación. En lugar de una línea de separación verás un corchete entre las dos notas indicando que no existe conexión entre ellas. Encontrarás la herramienta Tipo de separación debajo de la herramienta Separación de notas, en la barra de herramientas.



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.

Herramienta Afinación

La herramienta Afinación edita el énfasis central de la afinación de cada nota. Esto es, el parámetro de la nota denominado “centro de afinación” que también puede ser editado utilizando la herramienta Principal de Melodyne.

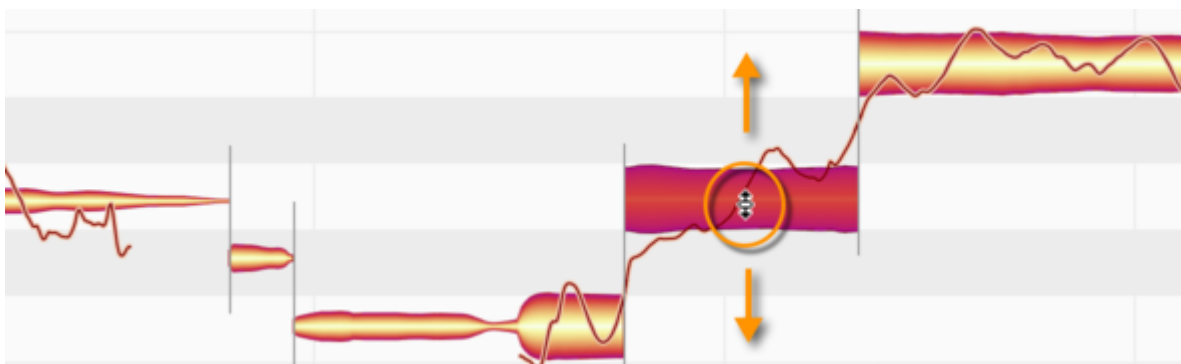
Desplazar el centro de afinación

Selecciona la herramienta Afinación en la barra de herramientas, en el menú contextual en el Editor de notas, o bien, presionando [F2] 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.)

La herramienta Afinación es la primera de las tres herramientas de edición de afinación. Es responsable del centro de afinación de cada nota, el que puede pensarse como su centro de gravedad. Melodyne te permite editar el centro de afinación de manera independiente de cualquier modulación o fluctuación de afinación exhibidas en las notas. Presiona la tecla [F2] dos y tres veces en sucesión rápida para seleccionar, respectivamente, la primera y segunda sub-herramientas de la herramienta Afinación. En el cuadro de Preferencias también puedes, si lo deseas, definir atajos de teclado diferentes para las tres herramientas.



Arrastra una nota hacia arriba o hacia abajo con la herramienta Afinación para alterar su afinación. Si la nota es una de varias seleccionadas, todas las notas en la selección se desplazarán en bloque.



Dependiendo de la opción - ‘Sin ajuste’, ‘Ajuste por cromatismo’, ‘Ajuste por escala’ - seleccionada, las notas se moverán libremente o se desplazarán al semitono más cercano, o bien, a la nota de la escala más próxima.

Si deseas ignorar la cuadrícula seleccionada, presiona la tecla [Alt] a medida que desplazas las

notas. Esto te permitirá ubicarlas libremente.

Monitorear desplazamientos de afinación

A medida que desplazas una nota en afinación, escucharás el sonido “congelado” en cada nueva posición. Si mueves el mouse hacia la izquierda o derecha mientras realizas el proceso anterior, puedes colocar a otras partes de la nota bajo el microscopio acústico. Si no deseas controlar los cambios de afinación de esta manera, deshabilita la orden Monitoreo durante edición de notas, en Opciones > Editor de notas, a la que también puedes acceder mediante el ícono del engranaje ubicado en la esquina superior derecha del Editor de notas.

Si varias notas suenan de manera simultánea en ese punto, puedes escuchar no sólo la nota desplazada sino también su contexto armónico, algo que puede ser muy útil si, por ejemplo, deseas construir acordes. Para lograr esto, presiona y no sueltes la tecla [Command] una vez que hayas comenzado a desplazar la nota y escucharás el sonido de todas las notas del acorde en la posición en cuestión.

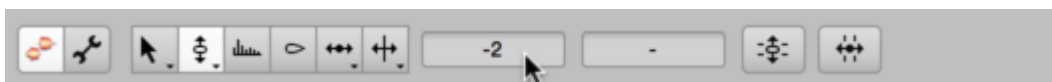
Editar afinación con los inspectores

Como alternativa a la edición de las notas seleccionadas con la herramienta Afinación, también puedes ingresar el valor deseado para la nota y la desviación en cents de la escala igual temperada en el inspector ubicado al lado de la barra de herramientas o en el Inspector de notas. El Inspector de notas también te permite determinar la frecuencia en hertz de la/s nota/s seleccionada/s. En cada caso puedes incrementar o reducir el valor actual haciendo clic en la caja adecuada, y arrastrando la flecha hacia arriba o hacia abajo.

Cuando ingreses valores en el campo Afinación, puedes colocar valores absolutos (DO3, RE4, etc.) o relativos (+2, -1, etc.).

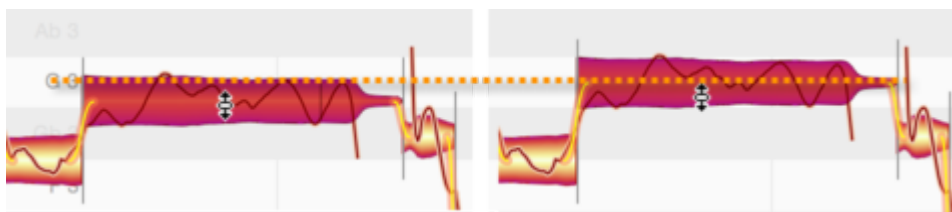


Si has seleccionado varias notas que difieren en afinación, verás tres guiones en las cajas, seguidos, a medida que haces clic en la caja y arrastras el mouse, por valores que describen la extensión del cambio relativo.



Corregir afinación con un doble clic

Puedes apreciar que una nota se encuentra más arriba o más abajo de la afinación justa, por el simple hecho de no verla en el centro vertical de cualquier franja horizontal en la pantalla de edición. Estas franjas representan las notas de la escala cromática; la nota en cuestión, en cada caso, se indica en la Regla de afinación vertical ubicada a la izquierda del Editor de notas. Si con la herramienta Afinación activa haces doble clic en una nota, ésta y cualquier otra nota seleccionada, se adaptará a la cuadrícula, lo que significa que cada una se moverá inmediatamente al centro justo de la franja que representa el semitono más cercano a su afinación.

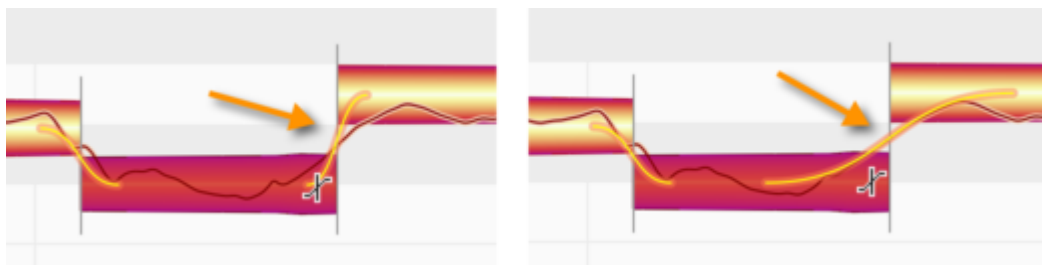


Precaución: a menudo, las notas fluctúan sutilmente en afinación, por lo tanto su posición se basa en la afinación promedio que Melodyne ha calculado. Este valor, que llamamos centro de afinación, es la base para cualquier proceso de cuantización de afinación. Si una nota fluctúa delicadamente en afinación, no se puede garantizar que después de desplazarla al semitono más cercano, durante la cuantización, se escuchará “bien” en la nueva posición, especialmente, debido a que “corregir afinación” no es algo absoluto sino que, continuamente, depende del contexto musical.

Transiciones de afinación

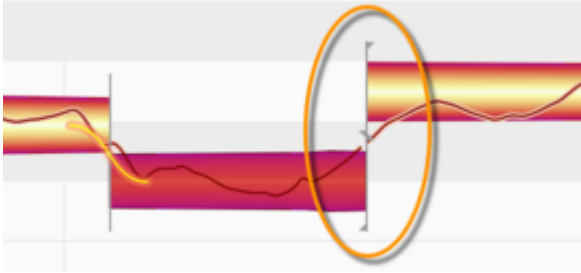
Cuando una nota sigue a otra y se ha detectado una relación tonal entre ambas, se dibuja una curva de afinación que las atraviesa. Al mismo tiempo, una línea gruesa de color naranja, dibujada entre ellas, representa la transición de afinación.

Puedes suavizar o incrementar la transición de afinación, colocando la herramienta Afinación sobre la parte trasera de una nota, haciendo clic y arrastrando el mouse.



Las transiciones de afinación solo se presentan entre notas adyacentes entre las cuales existe una separación inicial. Haciendo clic en una separación de notas con la herramienta Tipo de separación (la herramienta secundaria de la herramienta Tipo de separación), puedes transformarla en una

separación firme, desactivando así toda asociación entre las dos notas, y con eso, la transición de afinación.



Restaurar ediciones específicas y agregando desviaciones aleatorias

En el menú Edición > Restablecer ediciones específicas > Afinación, encontrarás varios comandos que se utilizan para revertir los efectos de determinados tipos de edición de afinación, restableciendo, por lo tanto, aspectos específicos de las notas seleccionadas a su estado original. Los comandos actúan únicamente sobre la selección, permaneciendo sin la posibilidad de ser utilizados cuando ninguna edición del tipo en cuestión ha sido realizada en las notas involucradas. Se debe tener en cuenta que estos comandos operan de manera totalmente independiente de la función deshacer.

Con los comandos del submenú Edición > Agregar desviaciones aleatorias puedes alterar de manera aleatoria la afinación de las notas seleccionadas agregando desviaciones sutiles, moderadas o drásticas a partir de la afinación original. También puedes utilizar los comandos de manera sucesiva para intensificar el efecto. Estos comandos también resultan útiles cuando, por ejemplo, estás duplicando una pista con el objetivo de obtener un sonido más pleno. Agregando desviaciones aleatorias, de manera que la copia no resulte idéntica que la versión original, puedes simular, de manera más marcada, el efecto producido por dos intérpretes tocando o cantando al unísono. Todos estos comandos afectan sólo a las notas seleccionadas y, por lo tanto, están desactivados (en color gris) si no hay notas seleccionadas.

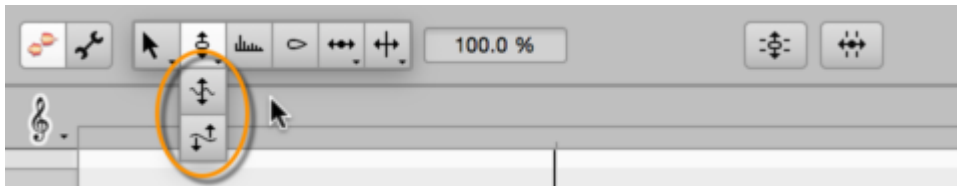
Modulación y fluctuación afinación

La denominación 'modulación de afinación' se aplica a variaciones rápidas, usualmente, intencionales de la afinación, tales como tremolo o vibrato. 'Fluctuación de afinación' es nuestra denominación para aquellas variaciones lentas, que generalmente no son intencionales, y que representan síntomas de una técnica deficiente. Encontrarás las herramientas para editar estos parámetros debajo de la herramienta Afinación en la barra de herramientas.

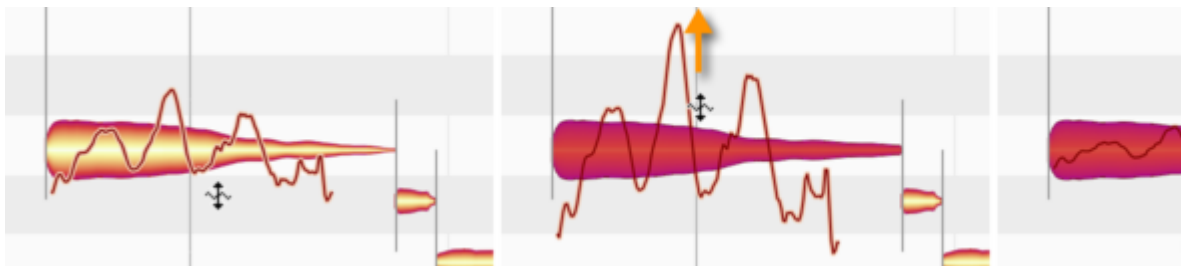
Edición de modulación y fluctuación de afinación

Selecciona la herramienta Modulación de afinación o Fluctuación de afinación en la barra de herramientas, en el menú contextual del Editor de notas o presionando [F2] en el teclado de tu computadora.

La herramienta Modulación de afinación es la primera, mientras que Fluctuación de afinación es la segunda subherramienta de la herramienta Afinación. Presiona [F2] dos veces, en sucesión rápida, para seleccionar la primera, y tres veces, de la misma manera, para seleccionar la segunda herramienta. (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.) Allí, si lo deseas, puedes definir atajos de teclado diferentes para las tres herramientas.

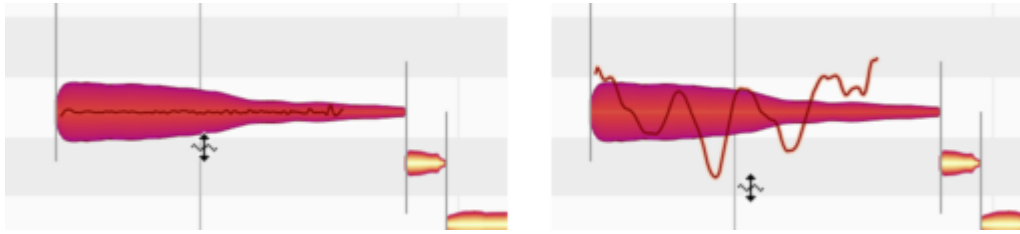


Con la herramienta seleccionada, haz clic sobre una nota y, sin soltar el botón del mouse, arrastra hacia arriba o hacia abajo. Las notas editadas pueden formar parte de una selección múltiple, en cuyo caso estarás editando todas las notas seleccionadas de manera simultánea. Observa como la curva de afinación cambia su forma.



Arrastra hacia abajo lo suficiente para reducir la modulación o fluctuación hasta cero, para luego

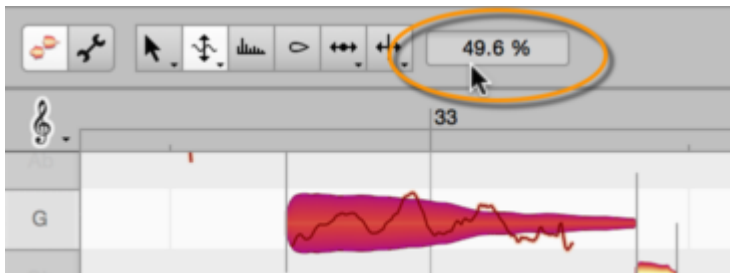
invertirla.



Si haces doble clic con la herramienta Modulación de afinación o Fluctuación de afinación, restablecerás la modulación o fluctuación de la grabación original, asumiendo que haz realizado cambios, de otra manera, la eliminarás por completo. Haciendo doble clic, subsecuentemente, logramos intercambiar entre la modulación o fluctuación original y su total anulación. Si eliminas completamente la modulación y la fluctuación, obtendrás un sonido plano antinatural y monótono que puede ser adecuado para crear efectos.

El inspector para modulación y fluctuación de afinación

Como alternativa a la edición – de las notas seleccionadas – realizada con estas herramientas, puedes ingresar el valor deseado en el inspector ubicado al lado de la barra de herramientas o en el Inspector de notas. Para cambiarlo, arrastra el mouse sobre el valor existente, o bien, realiza doble clic para ingresar un nuevo valor.



Al seleccionar la herramienta Modulación de afinación o Fluctuación de afinación, el inspector muestra los valores expresados en porcentajes. En este caso, 100% representa la modulación o fluctuación originales; 0% representa una línea plana, y -100% representa la misma curva invertida con su eje sin cambios. Si haz seleccionado varias notas con diferentes valores, verás un guion en la caja, seguido, a medida que haces clic en la misma y arrastras el mouse, por valores que describen la extensión del cambio relativo.

Los comandos Restablecer

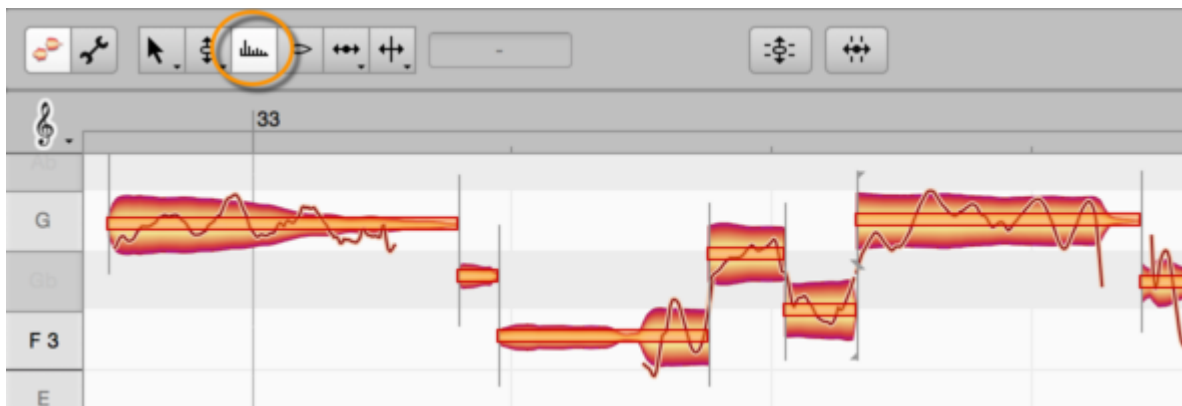
En el menú Edición > Restablecer ediciones individuales > Afinación, encontrarás varios comandos que se utilizan para revertir los efectos de determinados tipos de edición de afinación, restableciendo, por lo tanto, los parámetros respectivos de las notas seleccionadas, a su estado original. Estos comandos están relacionados con la selección actual, y permanecen sin posibilidad de ser utilizados cuando ninguna edición del tipo en cuestión ha sido realizada en las notas seleccionadas. Se debe tener en cuenta que estos comandos operan de manera independiente de la función deshacer.

Herramienta Formantes

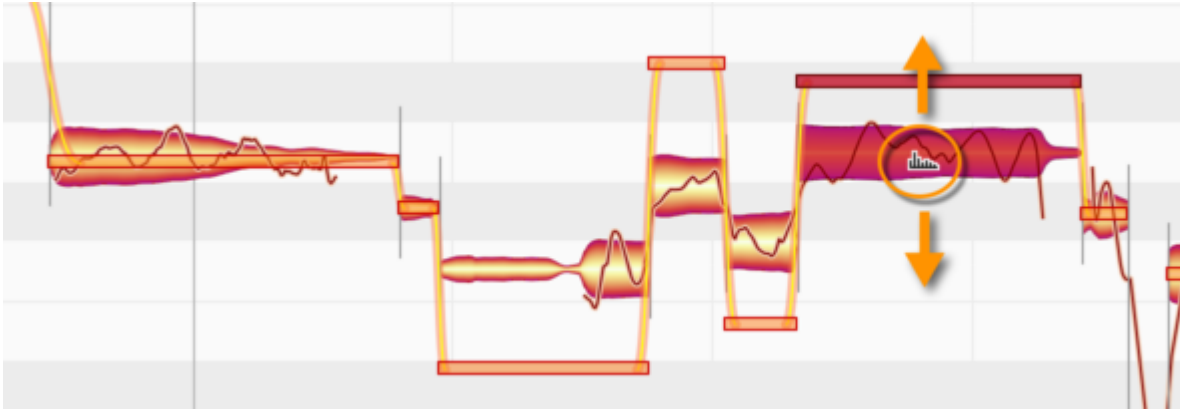
Los formantes son áreas de énfasis o atenuación dentro del espectro de frecuencias de un sonido, independientes de la afinación de la nota fundamental pero que siempre se encuentran en los mismos rangos de frecuencias. Son característicos del color o timbre de cada fuente de sonido. Al desplazarlos, se consiguen efectos muy interesantes, como por ejemplo, hacer que la voz de un hombre se escuche como la de una mujer, y viceversa.

Desplazar formantes

Selecciona la herramienta Formantes en la caja de herramientas, en el menú contextual del Editor de Notas o bien, presionando [F3] 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.) Una barra superpuesta aparecerá en las representaciones de notas indicando la distancia (si existe) en la que se transportaron los formantes desde su posición original.



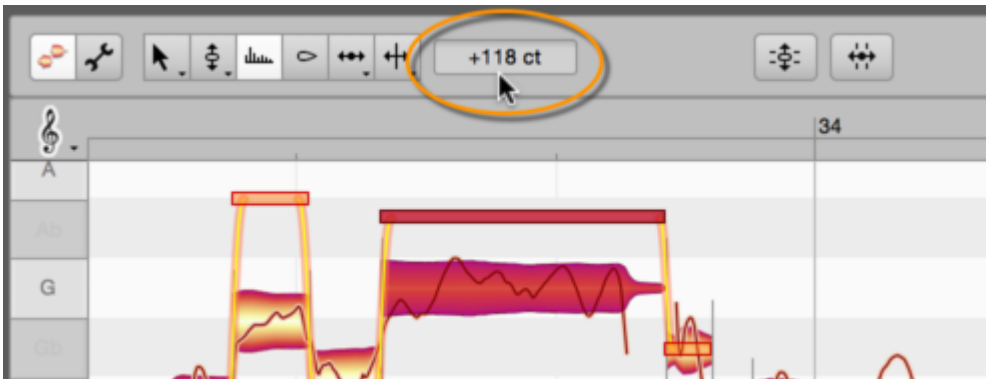
Con la herramienta seleccionada, haz clic sobre una nota y, sin soltar el botón del mouse, arrastra hacia arriba o hacia abajo. A medida que arrastras el mouse los formantes serán transportados hacia arriba o abajo de acuerdo al grado y dirección de los movimientos verticales de las barras.



Las barras indican la distancia en cents (100 cents = 1 semitono) que los formantes fueron desplazados hacia arriba o abajo. Puedes desplazar los formantes unos pocos cents (para efectos sutiles) o varios miles (para una drástica desnaturalización del sonido). Haciendo doble clic en una nota con la herramienta Formantes lograrás llevar sus formantes (al igual que aquellos de todas las notas seleccionadas) a su posición original.

El inspector de formantes

Como alternativa a la edición – de las notas seleccionadas – realizada con la herramienta, puedes ingresar el valor deseado en el inspector ubicado al lado de la barra de herramientas o en Editor de notas. Para cambiarlo, arrastra el mouse sobre el valor existente, o bien, realiza doble clic para ingresar un nuevo valor.

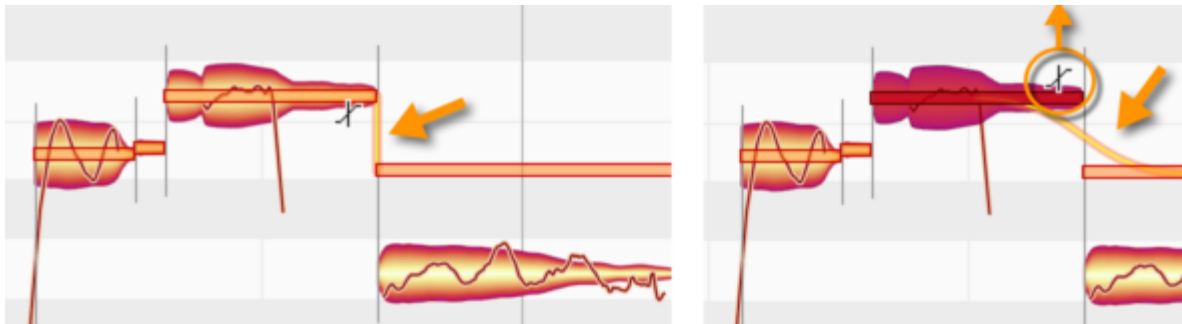


Si has seleccionado varias notas que difieren en el desplazamiento de formantes aplicado, verás un guion seguido, a medida que haces clic en la caja y arrastras el mouse, por valores que describen la extensión del cambio relativo.

Transiciones de formantes

Una línea gruesa de color naranja aparece entre las barras de notas adyacentes tan pronto desplazas los formantes de una nota, o bien cuando aplicas un movimiento en una dirección diferente. Esta línea representa la transición de formantes entre las dos notas.

Si llevas la herramienta Formantes hacia el final de la primera nota, la misma se transforma en la herramienta Transición de formantes. Arrastrando con esta herramienta en forma vertical, logramos controlar la velocidad de la transición de los formantes, quedando representada por la inclinación de la línea que las conecta.



Las transiciones de formantes solo se presentan cuando existen notas adyacentes entre las que se aprecia una separación de nota suave. Si transformas la separación inicial en una separación firme haciendo doble clic con la herramienta Tipo de separación (herramienta secundaria de la herramienta Separación de notas), toda asociación entre las notas se cortará desactivando de esa manera la transición de formantes.

Los comandos Restablecer

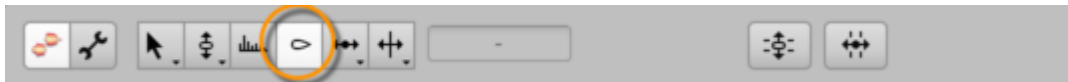
En el menú Edición > Restablecer ediciones individuales > Formantes, encontrarás un par de comandos que se utilizan para revertir los efectos de cualquier desplazamiento o transición de formantes realizados, restableciendo, por lo tanto, los parámetros respectivos de las notas seleccionadas, a su estado original. Estos comandos están relacionados con la selección actual, y permanecen sin posibilidad de ser utilizados cuando ninguna edición del tipo en cuestión ha sido realizada en las notas seleccionadas. Se debe tener en cuenta que estos comandos operan de manera independiente de la función deshacer.

Herramienta Amplitud

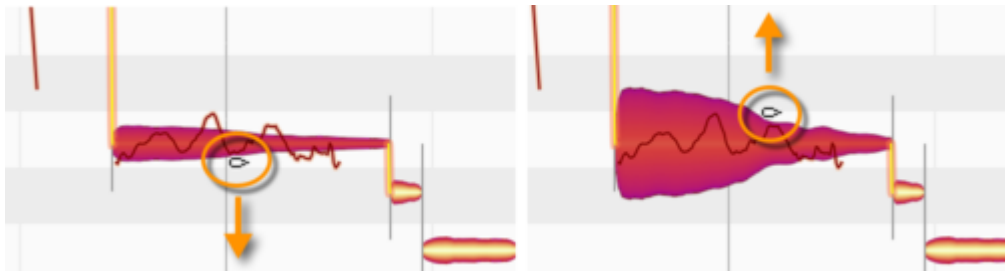
La herramienta Amplitud te permite ajustar la amplitud (volumen) de las notas seleccionadas, editar transiciones de amplitud entre ellas y silenciarlas.

Editar amplitud

Selecciona la herramienta Amplitud en la barra de herramientas, en el menú contextual del Editor de notas o presionando [F4] en el teclado de tu computadora. (Si deseas asignar otro acceso directo desde teclado a esta herramienta, puedes hacerlo luego de elegir Melodyne > Preferencias > Atajos de teclado > Herramientas de edición en el menú principal.)



Con la herramienta seleccionada, haz clic sobre una nota (o en una de varias notas seleccionadas) y, sin soltar el botón, arrastra el mouse hacia arriba o hacia abajo. La magnitud vertical de las representaciones de notas aumentará o reducirá a medida que ganen o pierdan volumen.



Los ajustes de amplitud dependen de la resolución del nivel de acercamiento vertical. Presiona la tecla [Alt] para utilizar incrementos de ajuste más finos.

Editar amplitud utilizando los inspectores

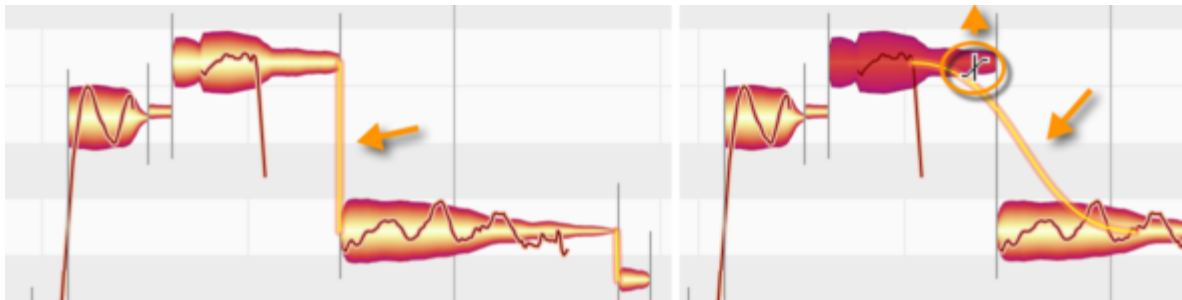
Como alternativa a la edición – de las notas seleccionadas – realizada con la herramienta Amplitud, puedes ingresar el valor deseado en el inspector ubicado a la derecha de la barra de herramientas o en el Inspector de notas. Para cambiar la asignación, arrastra el mouse sobre el valor existente, o bien, realiza doble clic para ingresar un nuevo valor. Presiona sin soltar la tecla [Alt] para utilizar incrementos de ajuste más finos.



Si has seleccionado varias notas en las que se aplicaron ajustes de amplitud diferentes, verás un guion en la caja seguido, a medida que haces clic en la caja y arrastras el mouse, por valores que describen la extensión del cambio relativo.

Transiciones de amplitud

Una línea gruesa de color naranja aparece entre notas conectadas inmediatamente después de cambiar la amplitud de una nota, o de hacerlo en dirección diferente en la otra. Esta línea representa la transición de amplitud entre dos notas. Si desplazas la herramienta Amplitud hacia el final de la primera nota, se transformará en la herramienta Transición de amplitud. Cuando arrastras en forma vertical con esta herramienta puedes alterar la velocidad de la transición de amplitud, la que queda indicada por la inclinación de la pendiente de la línea de conexión.



Las transiciones de amplitud se presentan solo en notas conectadas entre las cuales existe una separación de notas inicial. Si haces doble clic en la separación con la herramienta Tipo de separación (que se encuentra debajo de la herramienta Separación de nota, en la barra de herramientas), transformarás la separación en una separación firme, desconectando, por lo tanto, a las dos notas y desactivando la transición de amplitud.

Silenciar notas

Haz doble clic con la herramienta Amplitud en una o más notas seleccionadas para silenciarlas, o para anular el estado de silencio. Sólo el contorno de las notas resulta visible, indicando así que las notas han sido enmudecidas. No obstante, aún así puedes seleccionarlas y editarlas. Haciendo doble clic, nuevamente, anulas el estado de silencio.



En el Inspector de notas encontrarás un botón denominado Desactivar, para esta función. Haz clic una vez en el botón para silenciar las notas seleccionadas. Haciendo clic una segunda vez lograrás anular el silencio.

Los comandos Restablecer

En el menú Edición > Restablecer ediciones individuales > Amplitud, encontrarás dos comandos que se pueden utilizar para revertir los efectos de los dos tipos de edición de amplitud que hemos descrito (restableciendo, por lo tanto, ciertos aspectos de las notas seleccionadas a su estado original), y también el comando para anular el estado de silencio. Estos comandos están relacionados con la selección actual, y permanecen sin posibilidad de ser utilizados cuando ninguna edición del tipo en cuestión ha sido realizada en las notas seleccionadas. Se debe tener en cuenta que estos comandos operan de manera independiente de la función deshacer.

Herramienta Tiempo

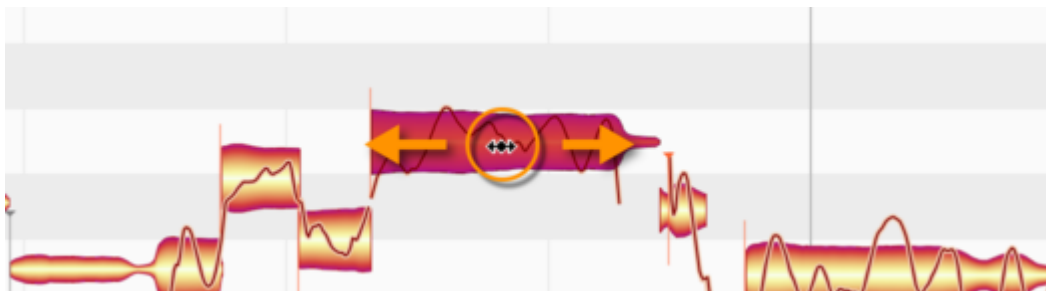
La herramienta Tiempo te permite editar la posición horizontal y la duración de las notas con o sin cuantización.

Modificar la posición y duración de notas

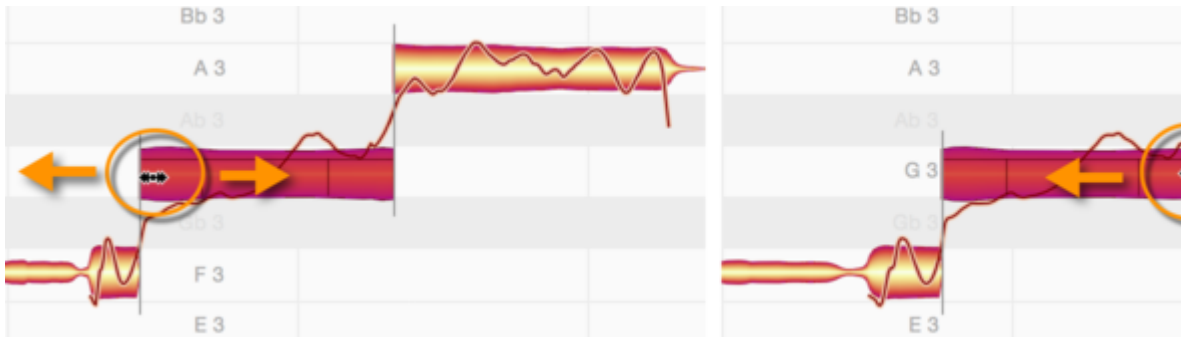
Selecciona la herramienta Tiempo en la caja de herramientas, en el menú contextual del Editor de notas, o presionando la tecla [F5] en el teclado de tu computadora. Presiona [F5] dos o tres veces en sucesión rápida, para acceder, respectivamente, a la primera o segunda sub-herramienta, de la herramienta Tiempo. (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.) Allí, si lo deseas, también puedes definir atajos de teclado diferentes para las tres herramientas.



Haz clic en el centro de una nota (o en una de varias notas seleccionadas) y arrástrala hacia la izquierda o derecha para mover la nota completa (o notas) de manera horizontal. Presiona y mantiene la tecla [Alt] durante los movimientos si deseas ignorar temporalmente la Cuadrícula de tiempo a fin de permitir ajustes más finos.



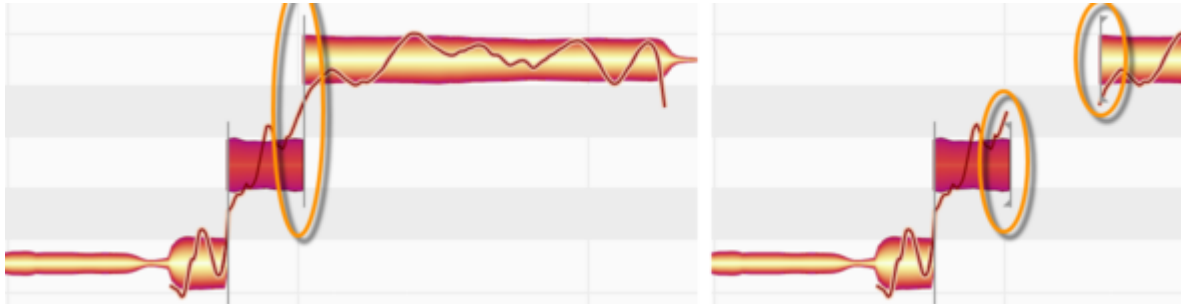
Si sólo deseas desplazar el inicio de una nota pero no su final, haz clic en la parte delantera de la nota y arrástrala. Dependiendo de la dirección del movimiento, la nota se estira o comprime. Presiona y mantiene la tecla [Alt] si deseas ignorar la Cuadrícula de tiempo durante la edición. La acción de estirar o comprimir actúa tanto en notas individuales como en una selección de varias notas.



De la misma manera, puedes desplazar, únicamente, la parte trasera de una nota (la que corresponde al final de la misma) o de una selección de notas para estirlas o comprimirlas.

Cambios de tiempo con notas conectadas

Observa que a medida que desplazas el inicio o final de una nota de esta manera, la nota precedente o la posterior, si es adyacente, se estira o comprime en la misma cantidad para evitar superposición de las dos notas o la aparición de espacio en blanco (silencio) entre ellas. Esto sucede, invariablemente, cuando una nota sigue a continuación de otra y existe una separación inicial entre ellas. Desplazando también la nota adyacente de esta manera, Melodyne previene la aparición de discontinuidad y preserva la musicalidad de la frase.



Si lo deseas, puedes desactivar la conexión entre notas consecutivas, transformando la separación inicial existente entre ellas en una separación firme. Esto se realiza haciendo clic con la herramienta Tipo de separación (herramienta secundaria de la herramienta Separación de notas).

Toda conexión entre las dos notas también se perderá si cortas una de las notas y la pegas en un lugar diferente.

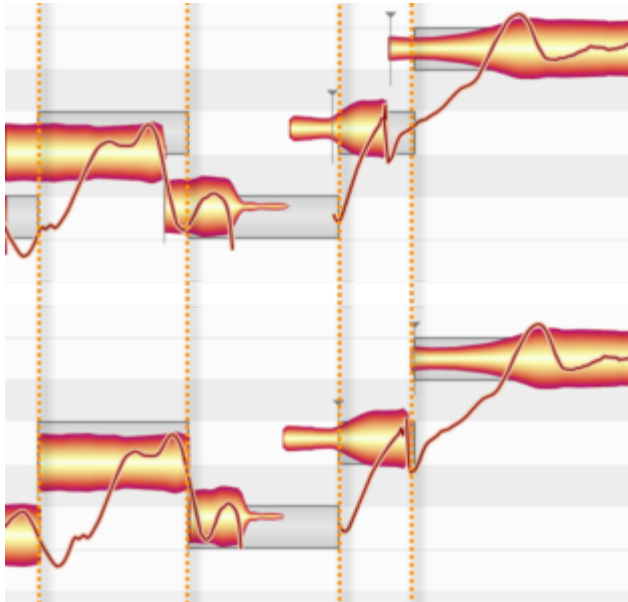
En ambos casos, cuando la línea de separación entre las dos notas se reemplaza por un corchete, significa que las notas ya no se encuentran conectadas.

Si desplazas una de las notas lo suficientemente lejos de la otra utilizando la herramienta Tiempo, el vínculo entre ellas también se “perderá”. Sin embargo, en este caso, si vuelves la nota hacia el lugar original, el vínculo original se restaurará, teniendo en cuenta que la posición de la otra nota no se ha

modificado mientras tanto y que no has cambiado de herramienta.

Corrección de tiempo con doble clic

Si haces doble clic en una nota con la herramienta Tiempo, la misma (y cualquier otra nota seleccionada) se ajustará a la cuadrícula seleccionada; por ejemplo, a una de las subdivisiones en la segunda regla o una de las líneas verticales que indican el inicio de una corchea. Como resultado, el inicio musical de una nota se ubicará directamente encima de la línea de la cuadrícula más cercana.



El punto de inicio musical de una nota se indica con una línea vertical con un anclaje en la parte superior y se encuentra en algún sitio cerca del inicio de la nota pero no necesariamente en el extremo más hacia la izquierda (al que llamamos "inicio físico" de la nota). Melodyne define que el punto de inicio musical de la nota sea el punto en el cual el sonido se ha desarrollado lo suficiente como para discernir la afinación ya que este momento es de relevancia a los propósitos de cuantización. Sin embargo, no cada nota posee un punto de inicio musical. Si no se encuentra presente, el inicio físico de la nota es utilizado como base para cuantización. (El punto de inicio musical de las notas puede editarse en el modo Asignación de notas).

Sin embargo, para que una nota se ajuste a la línea más cercana de la cuadrícula debe existir suficiente lugar; si una nota adyacente que está conectada a la nota editada se encuentra en el camino y no puede ser apretada lo suficiente como para crear el espacio, la cuantización de la nota a la línea deseada de la cuadrícula no podrá realizarse. En esos casos, las notas son cuantizadas al valor más cercano posible, por ejemplo, la corchea más cercana a la nota negra deseada.

Si la cuadrícula no se encuentra activa la nota será cuantizada a su tiempo rítmico "previsto"; es decir, a aquel indicado por el extremo izquierdo del marco gris que la encierra. Ese es el tiempo rítmico con el cual, de acuerdo al análisis de Melodyne, la nota debería coincidir.

Nota: no es posible cuantizar con respecto a compases enteros; sólo a fracciones de compases.

Con acordes, es el proceso de selección el que determina el comportamiento de la cuantización: si las notas se seleccionan y cuantizan de manera individual, una después de otra, se comportarán como se describe arriba, moviéndose de manera individual hacia la cuadrícula. Esto podría resultar, por ejemplo, en que las notas de un acorde rasgueado de guitarra, que originalmente se escuchaba en sucesión rápida, se escuchen de manera simultánea – un efecto técnicamente imposible de conseguir para el ejecutante pero que, no obstante, podría ser deseable musicalmente.

Si, por el contrario, todas las nota de un acorde se seleccionan y se cuantizan de manera simultánea, cada nota viajará la misma distancia en tiempo. La estructura de tiempo interna del acorde – en el ejemplo de la guitarra, el intervalo de tiempo que separa el sonido de las cuerdas que suenan en sucesión – y por lo tanto, la autenticidad de la técnica, se preservarán. En otras palabras, luego de la cuantización el acorde se escuchará exactamente igual que antes, pero ya no “demasiado antes” o “demasiado tarde”.

La distancia en tiempo que viajan todos los miembros del acorde se determina por la nota que se encuentra más cerca en tiempo del punto medio entre el sonido de la primera y la última nota del acorde. En el caso de un acorde rasgueado en una guitarra de 6 cuerdas probablemente será la nota ejecutada en la tercera o cuarta cuerda. Siempre puedes desplazar el acorde a mano, si prefieres que el sonido de alguna otra cuerda coincida con la línea de la cuadrícula.

Agregar desviaciones aleatorias

Con los comandos del submenú Edición > Agregar desviaciones aleatorias puedes alterar al azar la estructura de tiempo de las notas seleccionadas agregando desviaciones sutiles, moderadas o drásticas a partir de la estructura rítmica original. También puedes emplear estos comandos varias veces en sucesión para intensificar el efecto. Estos comandos son útiles cuando, por ejemplo, estás duplicando una pista para obtener un sonido más pleno. Agregando desviaciones aleatorias, de manera que la copia no resulta igual que la versión original, puedes simular de manera más drástica el efecto de dos intérpretes tocando o cantando al unísono. Todos estos comandos sólo afectan a las notas seleccionadas y, por lo tanto, no se encuentran activos si no hay notas seleccionadas.

Los comandos Restablecer

En el submenú Edición > Restablecer ediciones individuales > Tiempo, encontrarás una cantidad de comandos que se pueden utilizar para revertir el efecto de cualquier edición realizada en lo que respecta a tiempo. Estos comandos se aplican siempre a la selección actual y permanecen en color gris si no se ha realizado ninguna edición del tipo en cuestión en las notas seleccionadas. Estos comandos para restablecer funcionan de manera independiente del habitual comando Deshacer.

Puntos de control de tiempo y Velocidad de ataque

Las herramientas Puntos de control de tiempo y Velocidad de Ataque se encuentran debajo de la herramienta Tiempo en la barra de herramientas. Su propósito es permitirte ajustar la ruta de tiempo interna y la envolvente de las notas.

Cómo funcionan las herramientas Puntos de control de tiempo y Velocidad de ataque

Los puntos de control de tiempo son elementos que puedes colocar en lugares particulares en la evolución de una nota con la posibilidad de arrastrarlos lateralmente para avanzar o retroceder su influencia. De esta manera, puedes acelerar o desacelerar partes determinadas del desarrollo de una nota para ajustar de manera fina el fraseo musical.

La herramienta Velocidad de ataque también afecta la velocidad de evolución de una nota: ajustando y desacelerando la primera parte de su desarrollo, acelerando, en consecuencia, el desarrollo posterior, o viceversa.

El resultado es un ataque lento, suave, u otro más afilado o veloz. No obstante, el punto de inicio musical 'percibido' de una nota permanece sin cambios.

Modificar la evolución de las notas utilizando puntos de control de tiempo

La herramienta Puntos de control de tiempo es la primera de las dos subherramientas de la herramienta Tiempo. Para seleccionarla, presiona [F5] dos veces, en sucesión rápida. (Si deseas asignar otro acceso directo desde teclado a esta herramienta, puedes hacerlo luego de elegir Melodyne > Preferencias > Atajos de teclado > Herramientas de edición, en el menú principal.) Allí, si lo deseas, puedes definir atajos de teclado diferentes para las tres herramientas de tiempo.

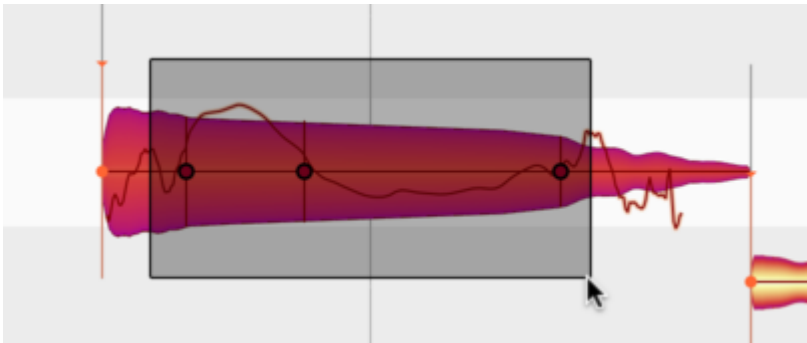


Acércate a la nota que deseas editar para que puedas ver y posicionar con claridad los puntos de control de tiempo. Ahora, haz doble clic en la punto de evolución de la nota que deseas acelerar o retardar. Verás un punto de control de tiempo que puedes mover hacia adelante o hacia atrás en el tiempo arrastrando la herramienta hacia arriba o hacia abajo. Debido a que la extensión general de la nota no se altera, el resultado es el acortamiento y aceleración de la fase del desarrollo de la nota hacia uno de los lados del punto de control de tiempo, mientras que el otro lado ofrece estiramiento y desaceleración de la fase.



Puedes agregar varios puntos de control de tiempo a una nota, moviendo cada uno individualmente, influenciando de manera fina en la evolución de la nota. No existe límite para la cantidad de puntos de control que se pueden agregar a una nota. Sin embargo, Melodyne pone restricciones en la distancia de separación entre cada punto de control. Si encuentras que no puedes colocar un punto de control en donde deseas, intenta hacerlo un poco más adelante.

Si seleccionas varios puntos de control utilizando las técnicas habituales de selección, puedes desplazarlos en bloque.



Haz doble clic en un punto de control de tiempo o en una selección de ellos, para eliminarlos. De esta manera, las fases afectadas de la nota vuelven a su velocidad de evolución original.

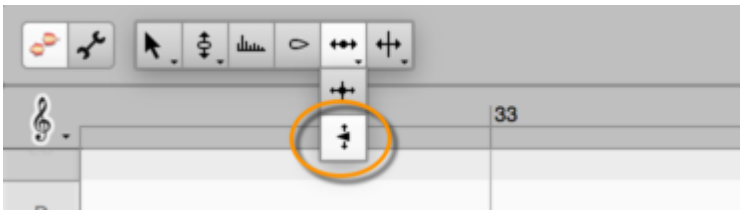
Puedes eliminar los puntos de control de tiempo de todas las notas seleccionadas eligiendo Edición > Restablecer ediciones específicas > Tiempo > Eliminar puntos de control de tiempo, en el menú principal.

Cambiar la velocidad de ataque de las notas

Velocidad de ataque es la segunda sub-herramienta de la herramienta Tiempo. Para seleccionarla presiona [F5] tres veces, en sucesión rápida. En el cuadro de Preferencias también puedes, si lo deseas, definir un atajo de teclado diferente para esta herramienta.

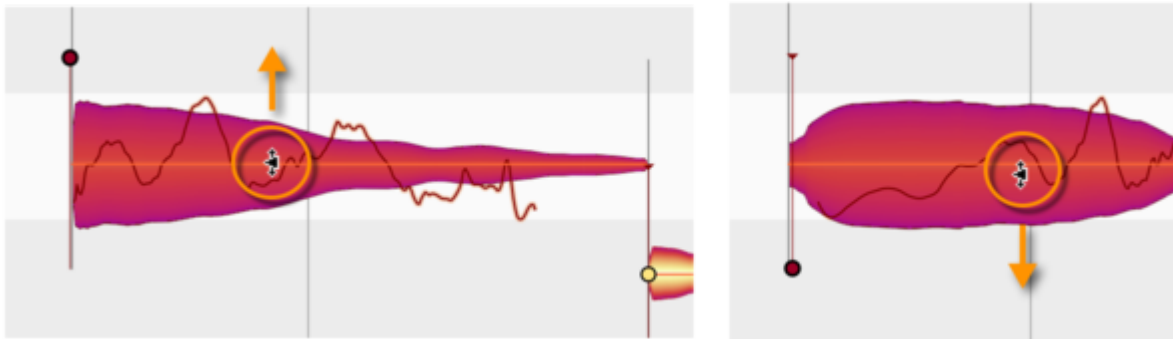
No olvides que esta herramienta no funciona cuando se encuentra seleccionado el algoritmo Universal. Por lo tanto, notarás que las notas correspondientes carecen de asas y que el campo

Velocidad de ataque en el Inspector de notas de esas notas se encuentra deshabilitado.



Cuando seleccionas la herramienta Velocidad de ataque, aparece un punto blanco en el inicio de cada nota. Si colocas la herramienta en algún lugar encima de una nota (no necesariamente en el punto) y arrastras de manera vertical, el punto se desplazará hacia arriba o hacia abajo.

Si lo desplazas hacia arriba, la fase de ataque de la nota se comprime y se reproduce más rápido, pero el resto de la nota, en correspondencia, lo hace en forma más lenta. Por lo tanto, la nota posee un ataque más duro, su amplitud de pico será alcanzada más rápidamente.



Si mueves el punto hacia abajo, sucede lo contrario. El comienzo de la nota se estira – aún más allá del punto visible de inicio – y se reproduce más lentamente; sin embargo, el resto lo hará, gradualmente, más rápido. Por lo tanto, el ataque se hará más suave. Presta atención a que el inicio musical de la nota señalado por el indicador de color naranja, no se ve afectado por los cambios en la velocidad de ataque. Por lo tanto, el inicio 'percibido' de la nota es independiente de la velocidad de ataque. El extremo final de la nota, en cualquier caso, no resulta afectado.

Puedes modificar la velocidad de ataque de las notas de manera individual para acentuarlas. Sin embargo, también puedes seleccionar y modificar la velocidad de ataque de varias notas simultáneamente, alterando, por lo tanto, el timbre de la frase completa.

Si haces doble clic con la herramienta Velocidad de ataque, en una nota o en una nota de una selección, el parámetro correspondiente volverá a su posición neutral (central). Se consigue el mismo resultado eligiendo Edición > Restablecer ediciones específicas > Tiempo > Restablecer Velocidad de ataque, en el menú principal.

Combinar puntos de control de tiempo con la herramienta Velocidad de ataque

Puedes combinar la utilización de puntos de control de tiempo con la aplicación de la herramienta Velocidad de ataque. Alterar la velocidad de ataque en este caso, provocará el movimiento de los puntos de control de tiempo, funcionando como una especie de tiempo principal. Por lo tanto, puedes dar forma a la evolución de la nota para mejorar el fraseo antes de ajustar el tiempo general (para que las notas comiencen más rápido o más lento) con la herramienta Velocidad de ataque.

Herramientas para separación de notas

Con la herramienta Separación de notas puedes cortar notas y también eliminar y desplazar separaciones de notas. Con la herramienta Tipo de separación puedes cambiar entre separaciones iniciales y firmes.

Insertar, desplazar y eliminar separaciones de notas

Selecciona la herramienta Separación de notas en la caja de herramientas, en el menú contextual del Editor de notas, o bien, presionando la tecla [F6] 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, desde el menú principal.)



Haciendo doble clic dentro de una nota con la herramienta Separación de notas, puedes agregar una separación, y por lo tanto, dividir la nota en dos.



No te sorprendas si las dos notas resultantes presentan afinación diferente: esto se debe a que inmediatamente después de la división, 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, arrastrando de manera horizontal, empleando la herramienta Separación de notas.

Puedes hacer doble clic en una separación de nota para eliminarla.

Edición de separaciones de notas con varias notas seleccionadas

Si has seleccionado varias notas y mueves una separación de nota, el resto de las separaciones también se desplazará. Si haces doble clic en una de las separaciones para eliminarla, todas las otras separaciones también serán eliminadas.

Si has seleccionado varias notas que se superponen, puedes insertar una separación en el mismo lugar para todas las notas de manera simultánea; lo mismo se aplica para desplazarlas o eliminarlas.

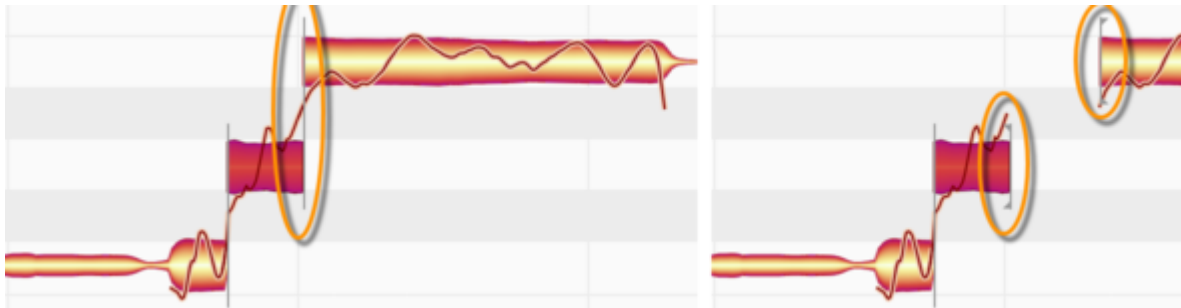
Separaciones de notas iniciales y firmes

Dependiendo del material de audio y del algoritmo seleccionado, Melodyne coloca separaciones iniciales o firmes entre las notas. Las separaciones iniciales solo ocurren entre notas consecutivas y brindan un vínculo entre las notas: si el final de la primera nota se desplaza, el inicio de la segunda nota se desplaza en conjunto para asegurar que no se produzcan huecos entre ellas. Esto te permite preservar el fraseo durante la edición.

La conexión entre las notas también tiene importancia en las transiciones de afinación, formantes y amplitud producidas entre notas: estas transiciones solo existen con notas conectadas entre las cuales existe una separación inicial.

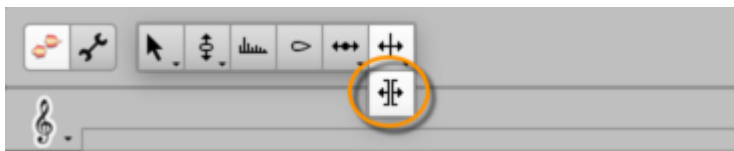
En el caso de una separación firme, las notas consecutivas son independientes una de la otra. Esto significa que cambiar la extensión de la primera nota no afectará la posición de la segunda. Es importante mencionar que no existen transiciones de afinación, formantes o amplitud entre las dos notas.

Las separaciones iniciales se indican con una delgada línea vertical entre las notas, mientras que las separaciones firmes se presentan con un corchete.



Cambiar entre separaciones firmes e iniciales con la herramienta Tipo de separación

La herramienta Tipo de separación es la sub-herramienta de la herramienta Separación de notas. Te permite cambiar entre separaciones firmes e iniciales. Para seleccionarla presiona [F6] (asignada de manera predeterminada a las herramientas de separación de notas) dos veces, en sucesión rápida. Si prefieres usar alguna otra combinación de teclas, elige Preferencias ->Atajos de teclado ->Herramientas de edición ->Separación de notas y presiona las teclas que prefieras. Si lo deseas, puedes definir atajos de teclado diferentes para cada una de las dos herramientas.



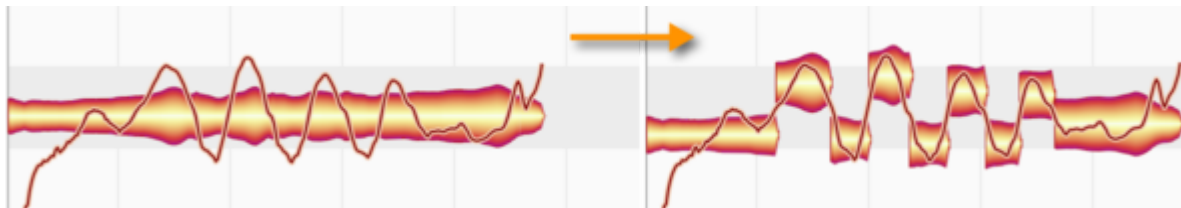
Haz doble clic con esta herramienta en una separación para cambiar su tipo.

Recuerda que la posibilidad de cambiar libremente entre separaciones ‘iniciales’ y ‘firmes’ solo existe con ciertas separaciones.

- Las separaciones iniciales siempre pueden convertirse en separaciones firmes.
- Sin embargo, las separaciones firmes solo pueden convertirse en separaciones iniciales si comenzaron siendo separaciones iniciales que posteriormente cambiaron su tipo. Una excepción para esta regla es el material detectado utilizando el algoritmo Percusivo. En este caso, todas las separaciones son originalmente firmes pero pueden convertirse en separaciones iniciales.

Separar notas como trinos

Cuando la herramienta Separación de notas ha sido seleccionada, encontrarás el comando “Separar notas como trinos” en el menú contextual del Editor de notas. El resultado de este comando es la separación de una selección de una o más notas en segmentos más pequeños determinados por la afinación instantánea de cada nota. Esto se realiza insertando separaciones de notas en la pendiente de la curva de afinación a medida que sube y baja, convirtiendo, por lo tanto, cada “colina” y cada “valle” de un vibrato en una nota separada.



La utilización de este comando te permite, por ejemplo, mejorar la entonación de un trino, llevando las notas más cerca de su afinación prevista, o para tomar las riendas de un vibrato revoltoso, aplicando la macro Corregir afinación a sus extensiones superior e inferior.

Considera que las fluctuaciones en la Curva de afinación deben ser bastante pronunciadas para que la función “Separar notas como trinos” tenga algún efecto, y que la misma solo se encuentra disponible cuando el algoritmo Melódico ha sido seleccionado. En cualquier otro caso, aparecerá en color gris. Desde el cuadro de Preferencias puedes asignarle un atajo de teclado, si así lo deseas.

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.

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

Copiar notas

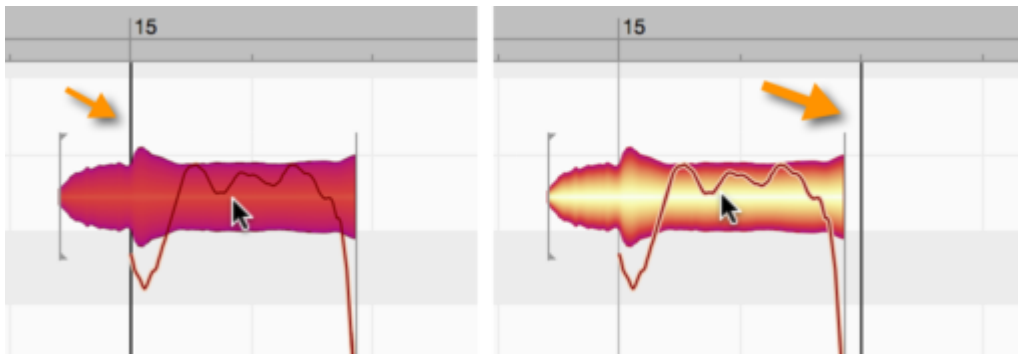
Para copiar notas en Melodyne selecciona primero las notas deseadas y entonces elige Copiar en el menú Edición o en el menú contextual del Editor de notas. Para insertarlas utiliza el comando Pegar. Necesitamos mencionar aquí los siguientes puntos.

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.

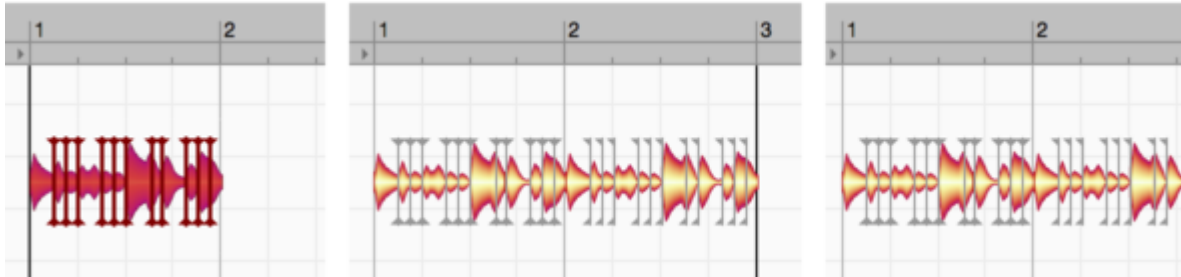
De hecho, sin embargo, las notas previamente seleccionadas han sido reemplazadas por aquellas presentes en el Portapapeles. En otras palabras, las notas fueron copiadas sobre ellas mismas, con las copias reemplazando las originales. Es cierto, que esto puede no parecer útil, pero mira la posición del 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.

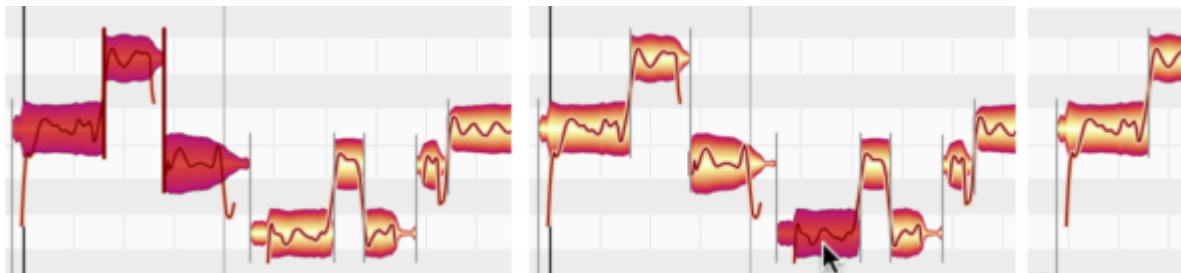
Su posición está determinada ahora por el cursor. Y como, después de la primera operación de pegado, fue alineado con la negra de la Cuadrícula de tiempo (para ser más específicos, la primera negra después de las notas pegadas), el efecto del segundo proceso de pegado es que la alineación original de 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.

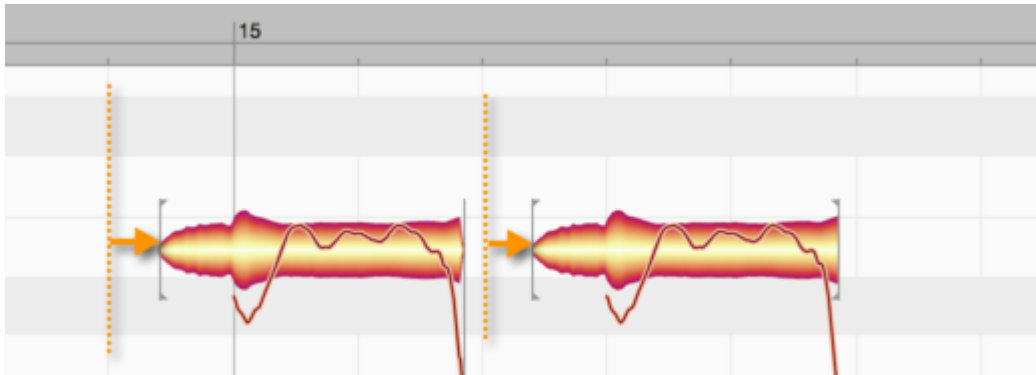


Basados en lo que acabamos de ver, podemos formular las siguientes reglas:

- 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.



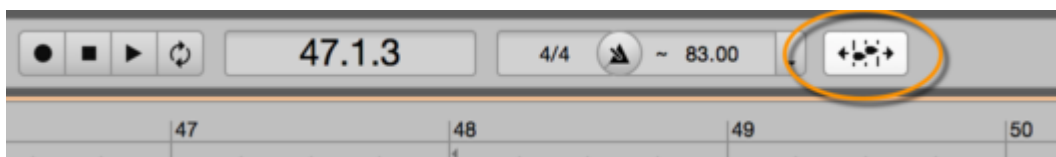
En otras palabras, las notas en Melodyne no se copian de manera tal que coinciden necesariamente con las líneas de la cuadrícula ya que de esa manera se perderían las sutilezas de la expresión. En su lugar, las notas copiadas conservan sus desplazamientos o diferencias originales con respecto a la cuadrícula. 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.

Si el tempo de la fuente es diferente del de destino, y el material en el Portapapeles se ajusta al nuevo tempo, la versión pegada, obviamente, se escuchará diferente a la original. Sin embargo, si quieres evitar que esto suceda, en la implementación/versión independiente de Melodyne, puedes copiar no solo las notas sino también el tempo (incluyendo cualquier cambio de tempo gradual o repentino interno) desde el origen hacia el destino. En este caso, no hace diferencia qué copias en primer lugar: las notas o el tempo.

Copiar en un contexto de múltiples pistas

En Melodyne 4 studio puedes ver, seleccionar y editar notas de diferentes pistas al mismo tiempo en el Editor de notas – e incluso copiarlas. Teniendo en cuenta que luego de seleccionar las notas y ejecutar el comando Copiar, no has abandonado el Editor de notas antes de pegar, las asignaciones de pista de las notas seleccionadas serán preservadas. Por ejemplo, si seleccionas un compás de la pista de bajo y un compás de la pista de voz principal y luego las pegas de manera simultánea en un lugar diferente de la Regla de tiempo, las notas copiadas de la pista de bajo se pegarán en la pista de bajo y aquellas que fueron copiadas de la pista de voz se pegarán en la pista de voz.

Si deseas pegar las notas copiadas en otras pistas diferentes a las originales, antes de utilizar el comando Pegar debes seleccionar las pistas de destino haciendo clic en las cabeceras de pistas relevantes, manteniendo presionadas las teclas [Shift] y/o [Command] donde sea necesario.

En este respecto, se aplican las siguientes reglas:

- Si el número de pistas de destino y origen es el mismo, las notas se copiarán en concordancia. Por ejemplo, si las pistas de origen están numeradas como 1, 2 y 3 y las pistas de destino 4, 5 y 6, el material copiado desde la pista 1 se pegará en la pista 4; el de la pista 2 en la pista 5 y el de la pista 3 se pegará en la pista 6, como esperarías.
- Si el material en el Portapapeles fue copiado de múltiples pistas pero solo se ha seleccionado una única pista de destino, todo el material se pegará en esa pista.
- Si el material en el Portapapeles fue copiado desde una única pista pero se han seleccionado varias pistas como destino, las mismas notas serán copiadas en *todas* las pistas de destino (en otras palabras, duplicando el material).

- Si no se puede establecer una relación con sentido entre pistas de origen y destino, el comando Pegar no estará activo (se muestra en color gris).

Las mismas reglas se aplican si, por ejemplo, en lugar de elegir el comando Copiar después de hacer la selección, eliges Cortar.

El Inspector de notas

El Inspector de notas en el panel de Información te ofrece un resumen de los parámetros de las notas seleccionadas y te permite alterar los valores

Los parámetros del Inspector de notas

El Inspector de notas incluye los campos del inspector que usualmente se muestran cerca de la barra de herramientas cuando se emplean varias de ellas. Te permite ver todos los parámetros importantes a simple vista y también editarlos sin tener que cambiar herramientas.



Además de los datos incluidos en los campos del inspector, el Inspector de notas muestra la frecuencia en hertz y también el botón para silenciar notas.

Los parámetros que se pueden editar mostrados en el Inspector de notas son (de arriba a abajo):

- afinación de las notas seleccionadas, en semitonos, cents y hertz
- modulación de afinación expresada en porcentaje
- fluctuación de afinación expresada en porcentaje
- desplazamiento de formantes en cents
- amplitud en dB
- botones para silenciar y anular el silencio de notas
- velocidad de ataque expresada en porcentaje

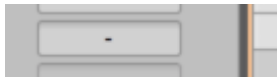
Más abajo en el inspector puedes ver a cuál archivo de audio pertenecen las notas seleccionadas y qué algoritmo fue utilizado en la detección.

Ingresar valores - Trabajar con múltiples notas seleccionadas

Cuando solo se encuentra seleccionada una única nota en el Editor de notas, el Inspector de notas muestra los valores concretos para esa nota.

Como regla general, puedes modificar todos los valores ya sea mediante un clic en sus respectivos campos y arrastrando el mouse hacia arriba o abajo, o con doble clic en el campo e ingresando un nuevo valor.

En el caso del campo Afinación, puedes ingresar un valor absoluto (DO3, RE4, etc.) o relativo (+2, -1, etc.). En los otros campos se adopta siempre el valor absoluto.



Si has seleccionado varias notas, el Inspector de notas solo mostrará valores concretos para los parámetros si éstos se comparten entre todas las notas. Cuando los valores son diferentes se visualiza un guion en el campo relevante.

Si ves un guion, haciendo doble clic en el mismo y arrastrando, puedes alterar los valores de todas las notas seleccionadas en la misma cantidad. De esta manera, por ejemplo, podrías transportar una selección entera en dos semitonos.

Por supuesto, si la función Ajuste por escala se encuentra activa, estará a cargo del destino eventual de las notas.

A medida que arrastras los valores, Melodyne recuerda la diferencia entre ellas. Esto es así aun cuando ciertos parámetros “chocan” con sus valores máximos y mínimos. Teniendo en cuenta que mantienes presionado el botón del mouse y entonces arrastras en la dirección opuesta, su diferencia inicial será restaurada. Solo si sueltas el botón del mouse en el punto de colisión, la diferencia inicial se olvidará.

De manera alternativa, con múltiples notas seleccionadas, puedes ingresar un valor que luego será asignado a, y por lo tanto, compartido, por todas las notas seleccionadas (luego de lo cual, el guion, por supuesto, desaparecerá).

Una excepción aquí es la afinación ya que si ingresas el valor “2”, por ejemplo, todas las notas seleccionadas se desplazarán dos semitonos hacia arriba. Si deseas asignar la misma afinación a todas las notas seleccionadas, ingresa un valor absoluto como por ejemplo “Do2”. Por supuesto, si los algoritmos Percusivo o Universal están seleccionados, esto no tiene efecto ya que estos algoritmos solo conocen afinación relativa.

El menú Edición

El menú Edición de Melodyne incluye elementos que te permiten restablecer ediciones individuales y agregar variaciones al azar al material de audio.

Restablecer ediciones

El submenú Restablecer ediciones individuales contiene comandos que anulan los efectos de diversos tipos de edición.

También encontrarás en el menú contextual del Editor de notas los comandos que correspondan con la herramienta que estás utilizando en ese momento.



Los comandos se aplican invariablemente a la selección actual y permanecen en color gris si ninguna edición del tipo en cuestión se ha aplicado a las notas seleccionadas. Es importante mencionar que estos comandos para restablecer funcionan de manera independiente de la función normal Deshacer.

El efecto de los siguientes tipos de edición se puede revertir mediante el submenú Restablecer ediciones individuales:

Afinación

- todos los cambios de afinación
- edición del centro de afinación
- edición de modulación de afinación
- edición de fluctuación de afinación
- edición de transiciones de afinación

Formantes

- edición de formantes
- edición de transiciones de formantes

Amplitud

- edición de amplitud

- edición de transiciones de amplitud
- silencio de notas

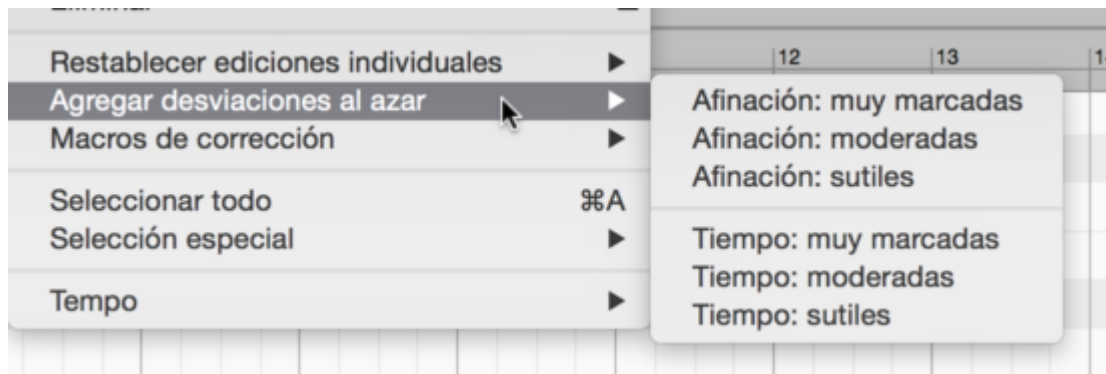
Tiempo

- todas las ediciones de tiempo (posición de inicio, extensión de las notas)
- posicionamiento de los puntos de control de tiempo
- edición de la velocidad de ataque

El último comando, Restablecer archivo a estado original, revierte en un único paso los efectos de todas las ediciones (sin importar el tipo) realizadas en el archivo de audio.

Agregar desviaciones aleatorias

El submenú Agregar desviaciones aleatorias varía la afinación o tiempo de notas individuales de manera a) drástica, b) moderada, o c) sutil. Dentro de estos límites, la dirección y extensión de las desviaciones se determinan de manera aleatoria.



Los comandos agregan variaciones aleatorias a la afinación o estructura de tiempo de las notas seleccionadas, y su efecto, si el comando se utiliza varias veces de manera sucesiva, es acumulativo. Las desviaciones aleatorias resultan particularmente útiles cuando has realizado una o más copias de una misma pista pero no deseas que sean idénticas entre ellas, o a la original, con el objetivo, tal vez, de hacer que un único vocalista se escuche como un coro. Mediante el agregado de una cierta cantidad de desviaciones al azar a cada copia puedes obtener resultados con un sonido más natural, asegurando que la sincronización de las notas individuales nunca será perfecta y que las copias no exhibirán idénticas fluctuaciones en afinación.

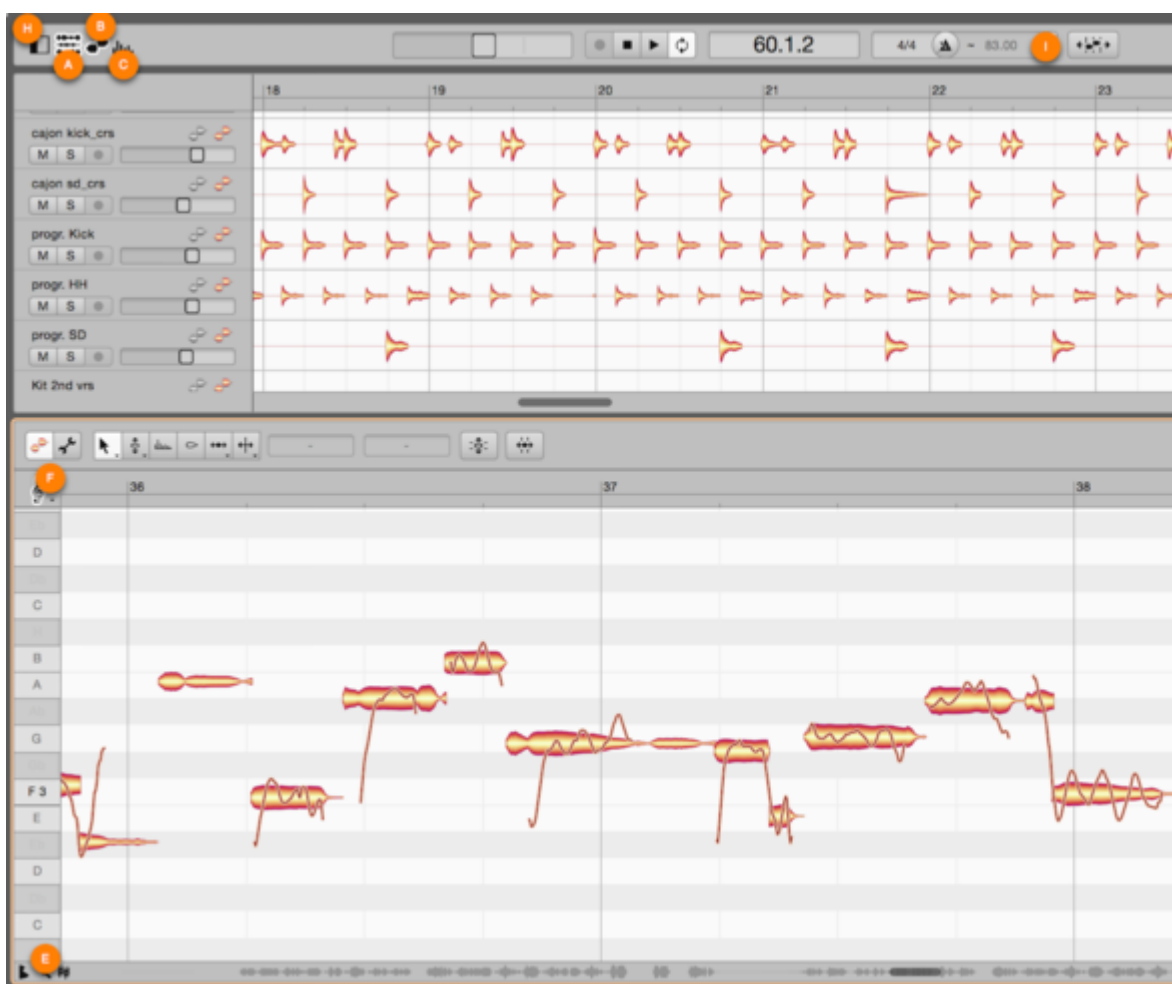
Visualización y otras opciones

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.



- Mostrar pistas (A): muestra/oculta el panel de pistas, reduciendo la altura del Editor de notas

para crear espacio. Si se muestra el panel de información en el sector izquierdo, las cabeceras de pista permanecerán visibles aún si el panel de pistas propiamente dicho se encuentra oculto.

- Mostrar Editor de notas (B): muestra/oculta el Editor de notas además del panel de información en el sector izquierdo y ajusta la altura de la pista y de la cabecera de pista en consecuencia.
- Mostrar Editor de Sonido (C): muestra/oculta el Editor de Sonido debajo del Editor de notas.
- Editor de notas (D): opciones varias para el Editor de notas, descritas en detalle, más abajo.
- Editor de escala (E): muestra/oculta, de manera sucesiva, uno, dos o los tres paneles de la ventana del Editor de escala.
- Cuadrícula de afinación (F): permite elegir entre varias opciones para la Cuadrícula de afinación.
- Cuadrícula de tiempo (G): permite elegir entre varias opciones para la Cuadrícula de tiempo.
- Mostrar Panel de información (H): oculta el panel de información o lo muestra a la izquierda y/o derecha (altura total/solo mitad superior/solo mitad inferior) de la pantalla.

*Mostrar Editor de tempo (I): cierra el Editor de tempo o lo abre en modo de edición o asignación.

- Auto-desplazamiento de pistas (J): cuando esta opción se encuentra activa, la pantalla en el panel de pistas sigue al cursor de reproducción.
- Auto-desplazamiento Editor de notas (K): cuando esta opción se encuentra activa, la pantalla del Editor de notas sigue al cursor de reproducción.

El menú Opciones y los correspondientes elementos de la interfaz de usuario en la versión plug-in, son diferentes en alguna manera de las que se encuentran en la versión o implementación independiente (stand-alone).

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.



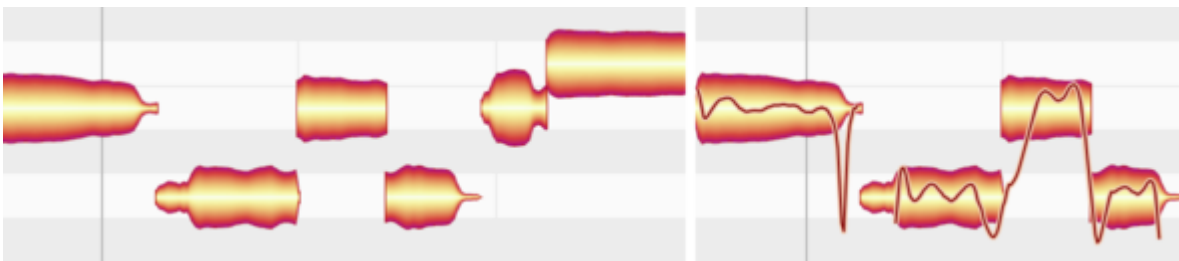
Todas las opciones mencionadas debajo están relacionadas con el Editor de notas y se encuentran eligiendo Opciones > Opciones Editor de Notas, en el menú principal o haciendo clic en el ícono del engranaje ubicado en la esquina superior derecha del Editor de notas.

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.

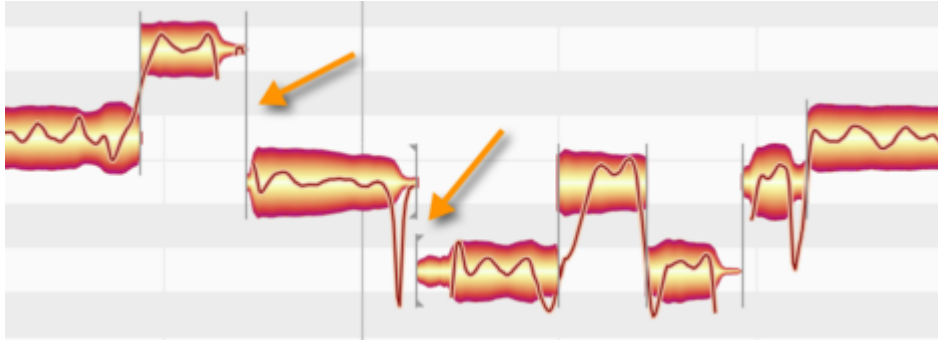


Sin importar si esta opción se encuentra activa o no, la curva de afinación se presentará cada vez que selecciones la herramienta Afinación.

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.

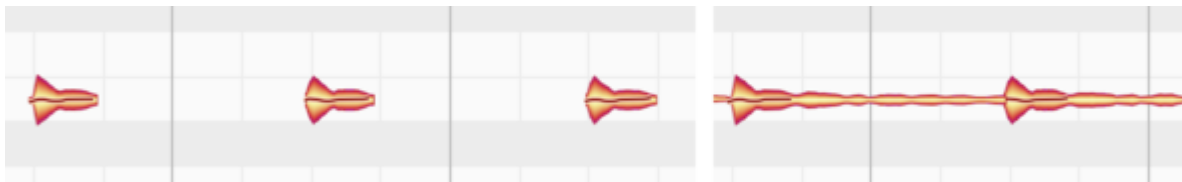
Las separaciones de notas se muestran como líneas (separaciones iniciales entre notas conectadas) o corchetes (separaciones firmes).



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 finales de notas

En la detección y presentación de las notas, Melodyne editor muestra una distinción entre las notas, propiamente dichas, y sus finales – siendo las notas, los eventos musicales relevantes, y los finales, las partes no musicales relacionadas con el fundido de salida que representan la cola del sonido. La parte de reverberación atribuida a un sonido dado, por ejemplo, se refleja en su final. La opción Mostrar finales de notas te permite decidir si la fase de reverberación de las notas debería mostrarse o permanecer oculta. Eso, probablemente, dependerá de si prefieres concentrarte en los aspectos musical o acústico.



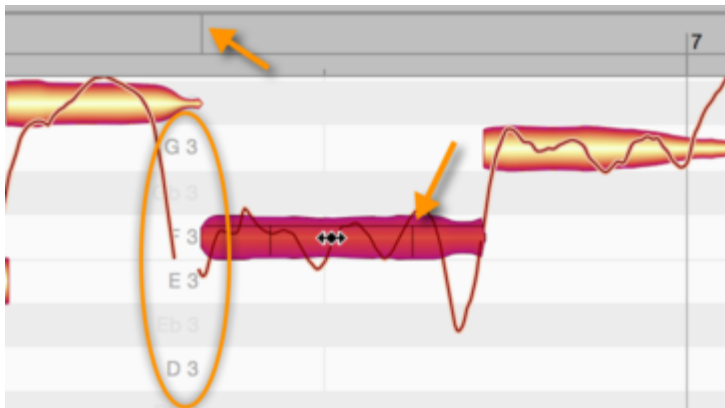
Si no se visualizan los finales, el extremo de la parte musicalmente relevante de la nota provee el punto de sujeción que puedes arrastrar con la herramienta Tiempo para estirar o acortar la nota. Cualquier reverberación presente será, en este caso, automáticamente controlada por los cambios realizados. Esta opción de visualización se utiliza para brindar una visión general clara de los eventos musicales buscados.

Si se visualiza el final de la nota (asumiendo que existe uno), éste será el elemento que suministre el punto de sujeción para la herramienta Tiempo. Mostrar finales de nota es la opción más adecuada cuando se busca una representación lo más auténtica posible del sonido escuchado, incluyendo cualquier reverberación presente.

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.

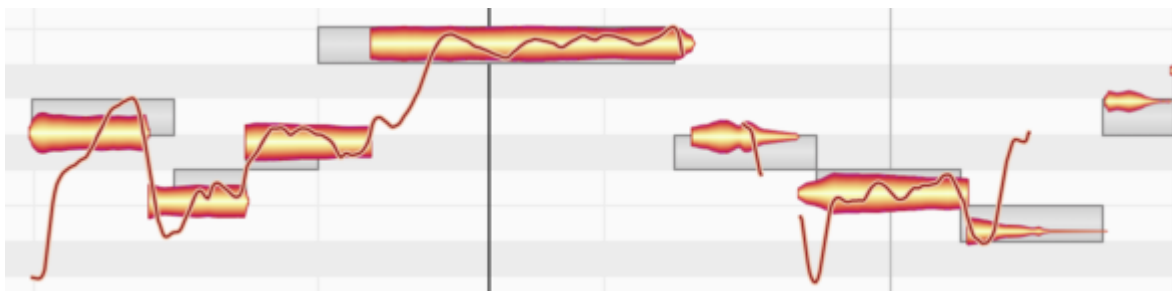
El elemento más distintivo es una Regla de afinación local que aparece directamente en frente de cualquier nota sobre la que desplazas el puntero del mouse. Dentro de la misma nota, líneas delgadas marcan las zonas de arrastre de las herramientas sensibles al contexto.



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.

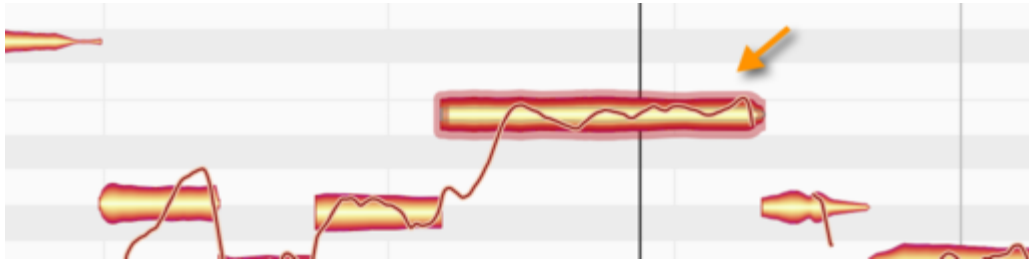


Éstos, invariablemente, se ubican directamente en los semitonos y coinciden exactamente con una línea de la cuadrícula. Éstos representan, en otras palabras, las suposiciones de Melodyne (basado en su propio análisis del audio) de la afinación pretendida de la nota y su supuesta posición dentro del compás. 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.

Destacar notas durante la reproducción

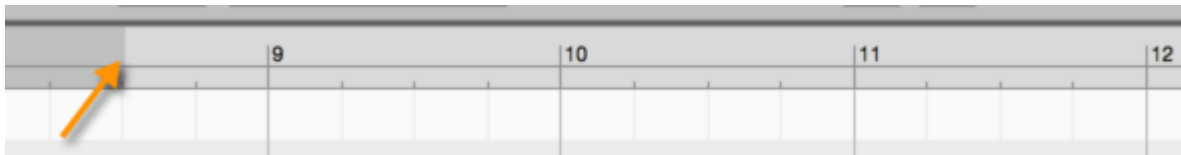
Con esta opción puedes seleccionar si la nota que está siendo reproducida será resaltada visualmente del resto. Destacar las notas visualmente resulta generalmente útil cuando la pantalla está repleta de notas.



Mostrar rango de reproducción (sólo en la implementación plug-in)

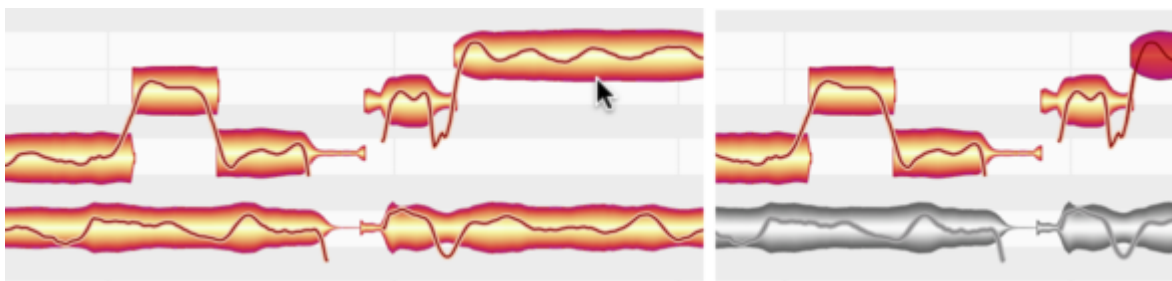
Si activas esta opción, se indicarán los pasajes que fueron transferidos al plug-in desde la aplicación Host, de los cuales, en consecuencia, Melodyne es responsable de la reproducción.

Esta información se comunica por el hecho que la Regla de tiempo presenta un color más pálido durante la duración de todos estos pasajes.



Destacar pertenencia de pistas

Esta opción te ofrece una mejor visualización de las notas que pertenecen a determinadas pistas cuando varias pistas están siendo presentadas de manera simultánea en el Editor de notas: cuando la opción se encuentra activa y haces clic en una nota con una herramienta, todas las notas que pertenecen a pistas que no corresponden con la nota seleccionada serán presentadas en color gris mientras mantengas presionado el botón del mouse. Esto te permite ver al mismo tiempo cuáles notas pertenecen y cuáles no, a la misma pista de la nota seleccionada.

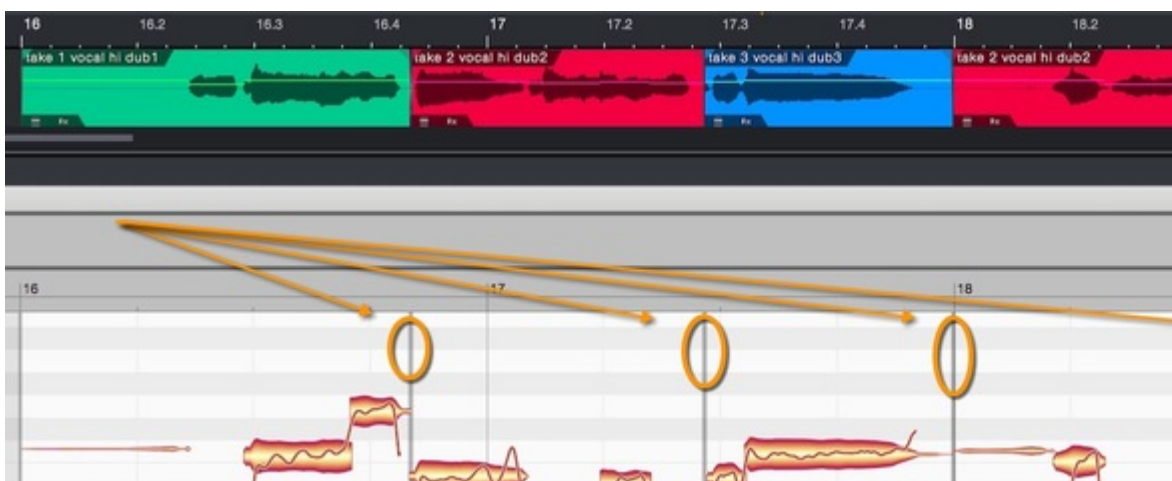


Monitoreo durante edición de notas

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.

Mostrar bordes de clip

Esta opción solo se encuentra visible cuando estás utilizando ARA. Te permite, si lo deseas, ocultar las líneas de color gris entre los clips en modo Pista, a fin de obtener una visualización más clara del material en el Editor de notas. Esto resulta muy útil cuando la pista que estás examinando contiene una gran cantidad de clips y has alejado bastante la visualización en pantalla.



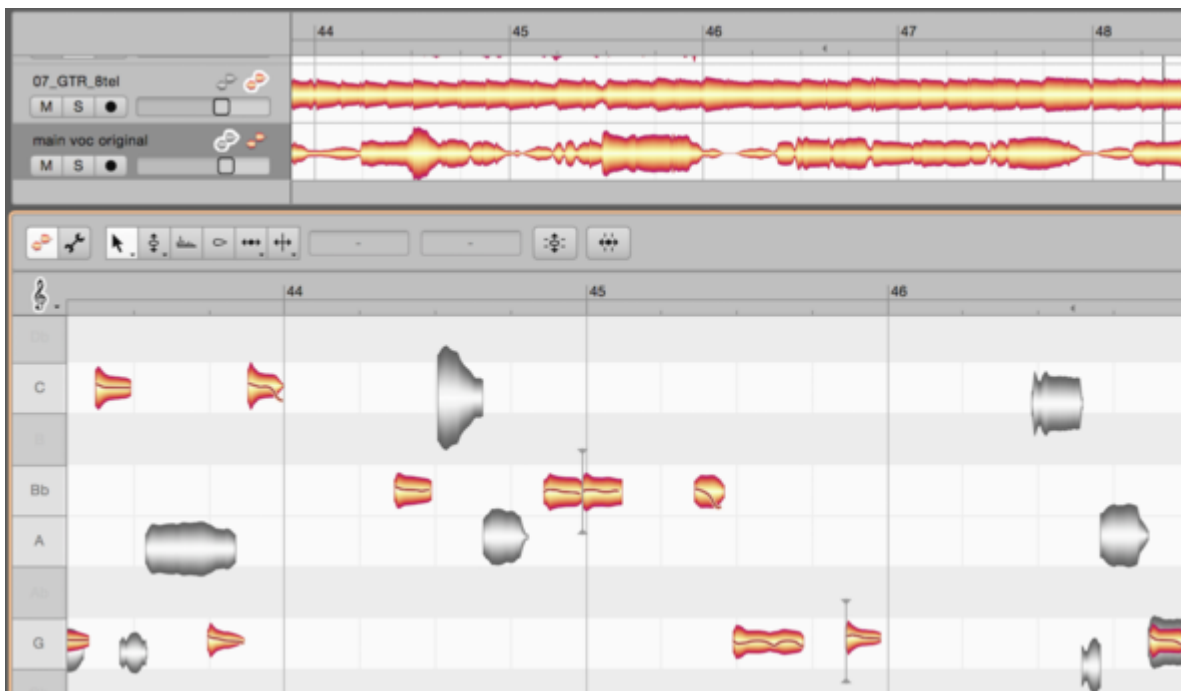
Edición multipista

En Melodyne studio puedes trabajar con varias pistas tanto en la versión independiente (stand-alone) como en la versión plug-in. Puedes desplazarte entre las pistas con total facilidad y hasta puedes ver y editar de manera simultánea notas pertenecientes a diferentes pistas.

Multipista en Melodyne

Trabajar con varias pistas en Melodyne tiene un significado particular ya que aquí no estás trabajando simplemente con archivos de audio sino con notas. Por esta razón, el trabajo con varias pistas en Melodyne se realiza en el Editor de notas.

Considera el caso donde tienes una pista que contiene partes vocales y una segunda pista con un acompañamiento de guitarra. Inmediatamente que cambias la pista vocal a modo edición, las notas que contiene aparecen en el Editor de notas. Ahora bien, si cambias la pista de guitarra a modo referencia, sus notas también se visualizan en el Editor de notas. Las representaciones de las notas de guitarra en este caso se presentan en color gris y no pueden ser seleccionadas ni editadas. Esas notas solo se muestran en el fondo, para orientación de las notas de la pista de voces. Esto permite que el seguimiento de la melodía resulte un juego de niños.



¿Qué sucede si mientras estás editando la pista de voces aprecias algo en la pista de guitarra que te gustaría modificar? No hay problemas. Solo cambia la pista de guitarra a modo edición o haz doble clic en alguna de sus representaciones de notas grises e inmediatamente las dos pistas

intercambiarán roles: las notas de la pista de guitarra tomarán color y podrás editarlas, mientras las notas de la pista de voces se presentarán en color gris en el fondo.

Y también puedes cambiar de pistas inmediatamente, de este modo, mientras estás trabajando con cualquier otro número de pistas de referencia. Esto facilita el trabajo de edición de tu material de audio en el contexto deseado, no solo de manera acústica, sino también de manera visual. En este contexto, te encuentras respaldado por un monitoreo inteligente que te permite controlar la relación de volumen entre la pista editada, las pistas de referencia y el resto de las pistas. Cada vez que interrumpes la edición de una pista para pasar a trabajar con otra, la mezcla de volumen se ajusta de manera automática.

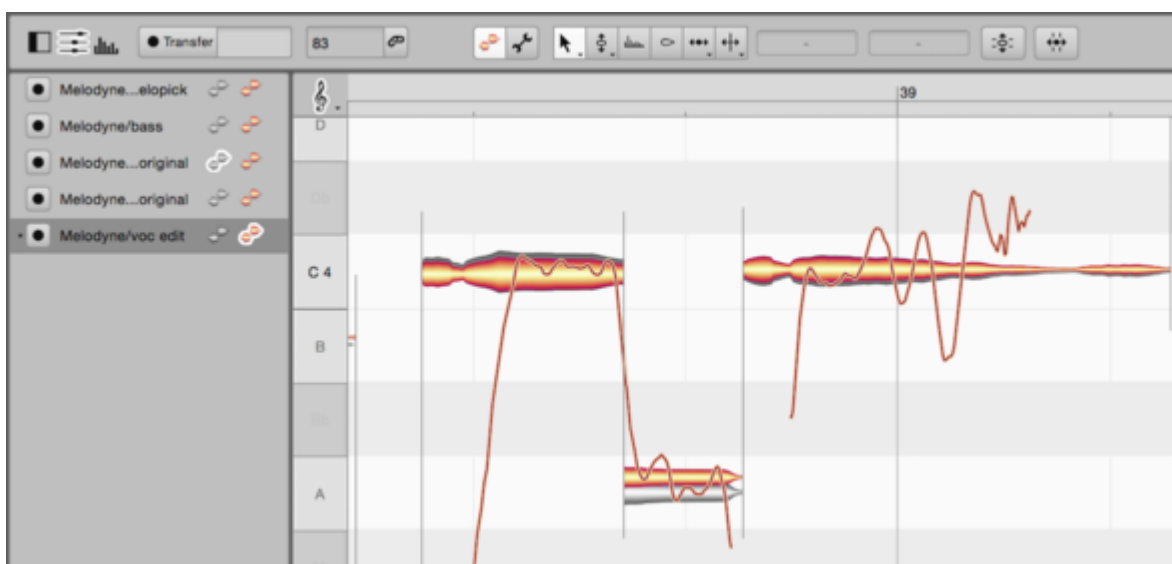
Pero de ninguna manera estas son todas las posibilidades que te ofrece Melodyne al trabajar con múltiples pistas: si lo deseas, puedes pasar varias pistas a modo edición al mismo tiempo, seleccionando, editando, eliminando y copiando notas entre las pistas. Esto sucede tanto en la versión independiente (stand-alone) como en la versión plug-in de Melodyne.

En las siguientes secciones expondremos en detalles los conceptos subyacentes del trabajo con varias pistas en Melodyne y te mostraremos como aprovechar completamente las posibilidades que ofrece.

Diferencias entre las versiones independiente y plug-in

Cuando Melodyne se ejecuta como aplicación independiente (stand-alone) las pistas se muestran de la misma manera que en la mayoría de las aplicaciones DAW: en el panel de la izquierda se presenta una lista de cabeceras de pistas con los archivos de audio que pertenecen a cada pista ubicados a la derecha de las mismas.

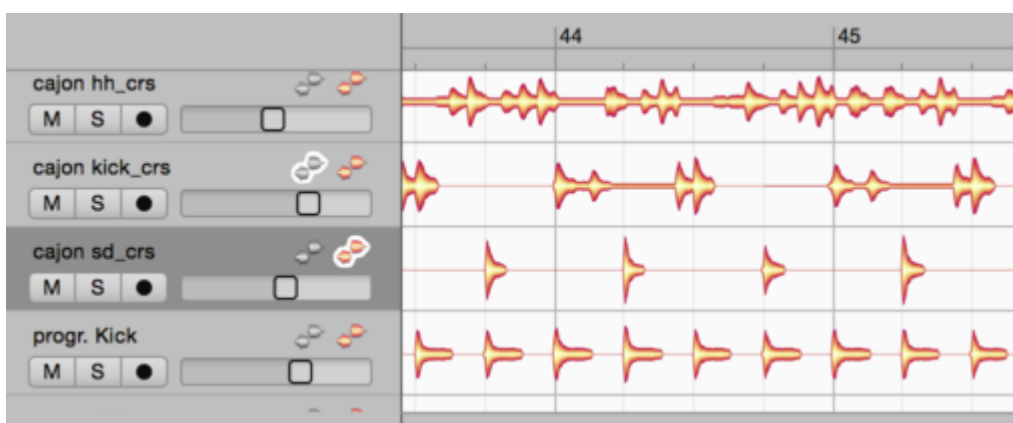
En la implementación plug-in de Melodyne, el trabajo con múltiples pistas se implementa como una colaboración entre la aplicación DAW y las instancias de Melodyne. Allí también, a la izquierda, se presenta una lista de cabeceras. Verás qué instancia del plug-in Melodyne se encuentra actualmente abierta y también cualquier otra instancia insertada en las pistas del proyecto actual. La idea detrás de esto es permitirte trabajar todo el tiempo en *una* ventana de Melodyne plug-in mientras puedes ver y editar el contenido de *todas* las instancias.



En la versión plug-in no existe un panel de pistas que contenga material de audio ya que ese material ya se encuentra presente en las pistas de la aplicación DAW. Entonces, todo lo que ves es la lista de instancias y el Editor de notas.

Las cabeceras de pistas

En la versión independiente: Cada cabecera de pista muestra el nombre de la pista y un control (fader) de volumen junto con los botones Silencio (mute), Solo y Activar grabación. La función Solo se encuentra activa únicamente en la pista cuyo botón Solo fue presionado más recientemente. Presiona la tecla [Command] para activar varias pistas en Solo. Puedes renombrar la pista desde el menú Pista, el menú de contexto en el panel de cabecera de pistas o desde el Inspector de pista que describiremos en la siguiente sección.



El ícono de la representación de nota de color oscuro ubicado en la cabecera de pista es el botón de edición que se utiliza para presentar las notas en el Editor de notas. Hacer doble clic en el contenido

de una pista en el Panel de pistas consigue el mismo efecto. Si haces clic en el botón de edición de otra pista – o doble clic en la zona de pista -, sus notas reemplazarán, dentro del Editor de notas, a las notas de la primera pista.

Si presionas y mantienes la tecla [Command] y haces clic en el botón de edición de otra pista, las notas de esta pista también aparecerán como notas de color en el Editor de notas. Luego, podrás, si lo deseas, seleccionar y editar las notas de *ambas* pistas simultáneamente. Procede de la misma manera para agregar los contenidos de otras pistas al Editor de notas. Haciendo clic en un botón de edición que ya se encuentra activo, eliminarás el contenido de la respectiva pista en el Editor de notas.

El ícono de la representación de nota gris ubicado en la cabecera es el botón de referencia que se utiliza para mostrar las notas de una pista dentro del Editor de notas solo para fines de referencia. Las representaciones grises presentadas no se pueden seleccionar ni editar. Solo se encuentran allí, en este caso, a los fines de orientación, por ejemplo, para facilitar ajustes en afinación o tiempo. Haciendo clic en los botones de referencia de otras pistas puedes agregar el contenido de otras pistas al Editor de notas – nuevamente, a los fines de referencia – y eliminarlo de la misma manera.

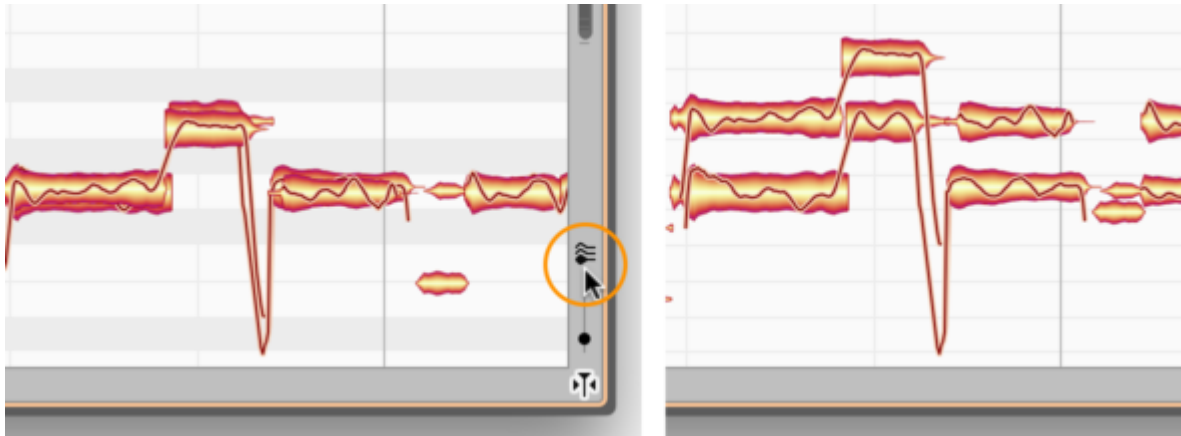
Si cambias una pista de referencia a modo de edición – ya sea haciendo clic en su botón de edición en la cabecera de la pista o doble clic en alguna de sus notas grises mostradas para referencia – la pista gris tomará color naranja y la pista que antes tenía color naranja pasará a color gris. Dicho de otra manera: las dos pistas intercambian roles.

Haciendo clic derecho en la cabecera consigues abrir un menú contextual que ofrece los mismos comandos que el menú de la pista principal.

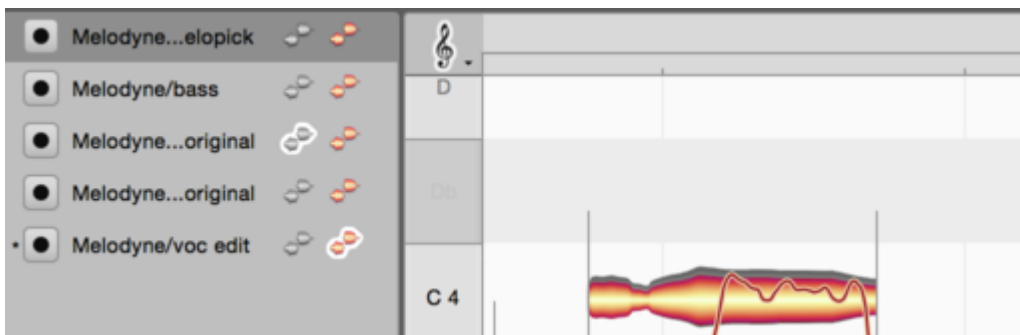
Puedes cambiar el orden en que aparecen las pistas arrastrando las cabeceras de pistas hacia arriba o hacia abajo, según desees.

“Separar pistas con notas en unísono”: cuando estás mostrando varias pistas simultáneamente en el Editor de notas, en poco tiempo puedes encontrar algunas notas superponiéndose, haciendo más difícil ver y editar el material. El conmutador mostrado aquí, que encontrarás cerca de la esquina inferior derecha del Editor de notas, puede resultar de asistencia en tales casos. Su función es separar y desplegar en forma vertical las distintas pistas mostradas en el Editor de notas – en otras palabras, provocando que se abran en abanico – lo que facilita la visualización y edición de las notas con la misma afinación ubicadas en distintas pistas. Obviamente, esto no tiene efecto en la afinación actual de las notas en cuestión, sino solamente en la manera cómo son presentadas. Debido a que la Regla de afinación brinda solo una guía aproximada de la afinación de las notas cuando las pistas se encuentran desplegadas de esta manera, las franjas gris y blanca en el fondo del Editor de notas (imitando el teclado de un piano) desaparecen.

La función Separar pistas con notas en unísono solo puede activarse cuando en el Editor de notas se muestran varias pistas de manera simultánea y sus notas se superponen.



En la versión plug-in: Ves una cabecera para cada instancia abierta de Melodyne en tu proyecto. No existen botones Silencio (Mute) o Solo y tampoco control de volumen, ya que estas funciones son proporcionadas por tu aplicación DAW. En su lugar, verás el botón Transferir en cada instancia. Puedes habilitar para transferencia tantas instancias como necesites, rápidamente, desde una única ventana del plug-in.



Los botones de edición y referencia funcionan de la misma manera que en la versión independiente (stand-alone) y determinan qué contenido del Editor de notas se encuentra disponible para edición y cuál se visualiza como simple referencia. Puedes cambiar libremente entre los contenidos de las instancias y, como en la versión independiente, editar los contenidos de múltiples instancias de manera simultánea, por ejemplo, seleccionando y copiando entre pistas. En todo momento puedes trabajar en la misma ventana Melodyne; no hay necesidad de cambiar a la ventana de otra instancia o abrir una segunda ventana. Una pequeña estrella al frente del botón Transferir relevante te mostrará, para orientarte, a qué instancia de Melodyne pertenece la ventana en la que estás trabajando en un determinado momento.

Para dejar más lugar para el panel de información o el Editor de notas, puedes ocultar el panel de cabecera del plug-in haciendo clic en el símbolo correspondiente – y mostrarlo nuevamente, de la misma manera.



En la implementación independiente y con ciertas aplicaciones DAW puedes renombrar las pistas haciendo clic derecho en la cabecera de la pista, y eligiendo Renombrar pista en el menú contextual.

Sin embargo, encontrarás esta opción en color gris si tu aplicación DAW es de aquellas que pasa los nombres de pistas a Melodyne, ya que el nombre correcto es mostrado en la cabecera de pista.

De manera similar, con algunas aplicaciones DAW, como en la implementación independiente, puedes cambiar el orden en que se presentan las pistas, arrastrando las cabeceras de pistas hacia arriba o hacia abajo.

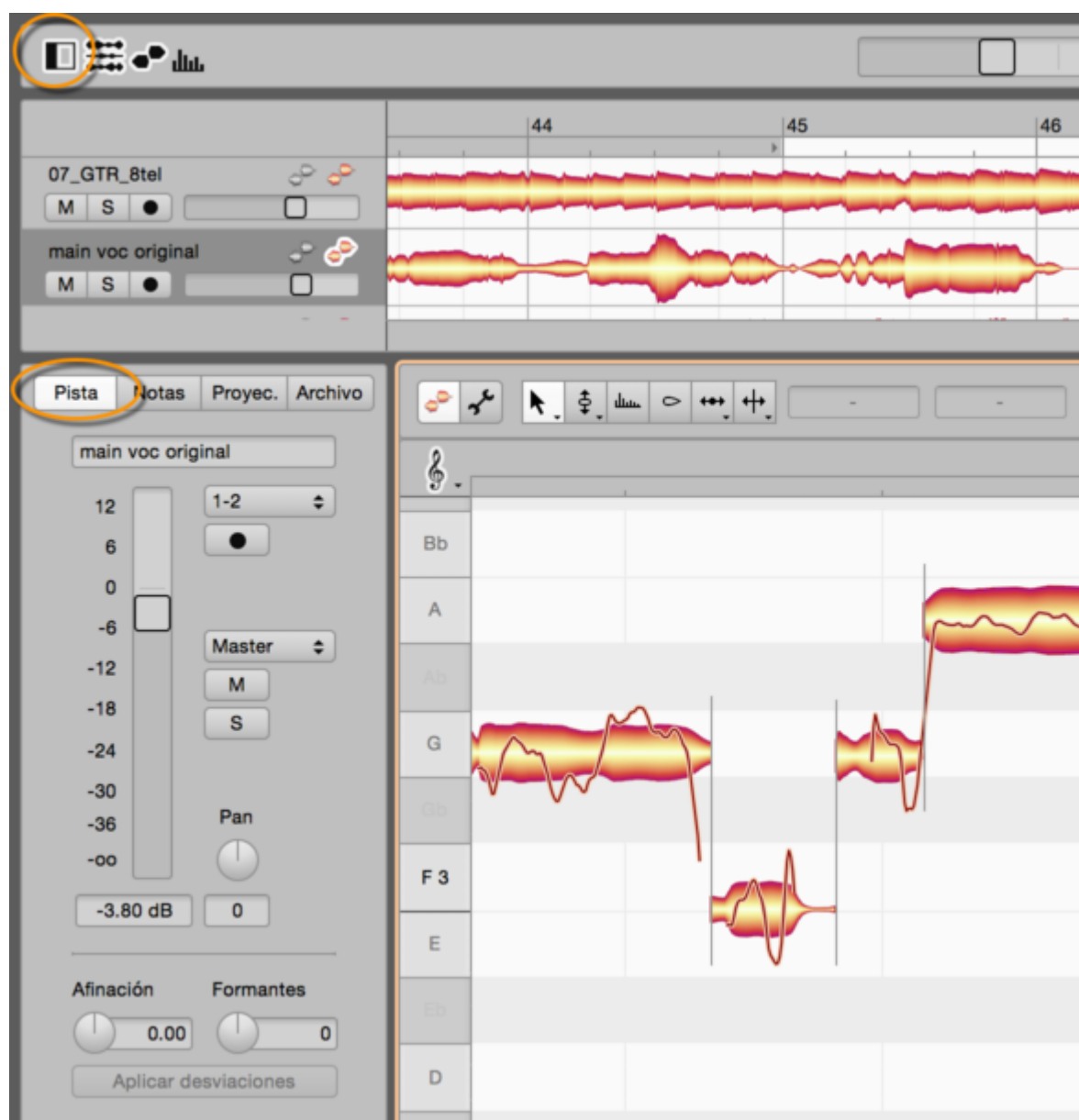
Nuevamente, esta opción se encuentra desactivada si tu aplicación DAW ha pasado a Melodyne el orden de las pistas ya que las mismas ya se habrán presentado en el orden correcto.

El Inspector de pista en la versión independiente

El panel de información de la versión independiente ofrece acceso al Inspector de pista.

El Inspector de pista tiene las mismas asignaciones que la cabecera de pista con unos pocos parámetros adicionales:

- El campo Título: se utiliza para renombrar la pista.
- El control de volumen: corresponde al control deslizante ubicado en la cabecera de pista. Una caja de texto debajo del control te permite asignar el volumen ingresando un nuevo valor o haciendo clic y arrastrando el valor existente.
- El control de panorama: se emplea para desplazar la pista en cuestión hacia la izquierda o derecha del campo estéreo. Haz clic en el control y arrastra hacia arriba o hacia abajo o también ingresa un valor.
- Los botones Silencio (M), Solo y Activar grabación: funcionan de la misma manera que sus colegas en la cabecera de pista.
- Botones desplegables para seleccionar la entrada (para grabación) y salida de la pista. Si estás trabajando con una interfaz de audio de múltiples canales, puedes usarlos para seleccionar las entradas y salidas de tus pistas.



Los controles Afinación y Formantes te ofrecen una manera rápida de desplazar la afinación o formantes de una pista completa. Inicialmente, cualquier cambio que hagas aquí será meramente “superficial” y no se reflejará en las representaciones de notas en el Editor de notas. Si deseas adoptarlos como una edición actual, haz clic en el botón Aplicar desviaciones, debajo. La afinación de las notas y/o sus formantes se desplazará de acuerdo a tus asignaciones y los cambios se verán en las representaciones de notas.

Cuando las desviaciones se aplican y se hacen permanentes, la afinación o formantes en cuestión, se escuchan mejor que cuando fueron ajustes superficiales y temporales. Por esta razón deberías usar los controles Afinación y Formantes simplemente para encontrar valores adecuados rápidamente,

pero luego aplicarlos para que el desplazamiento en cuestión pueda ser adecuadamente implementado. Una vez que sus valores fueron aplicados, ambos controles volverán a sus posiciones en valor cero.

Puedes restablecer todos los valores mencionados arriba a sus valores predeterminados haciendo [Command]+doble clic en sus respectivos campos en el inspector.



El Inspector de pistas hace referencia a una o varias pistas seleccionadas.

Los elementos de control actúan en todas las pistas seleccionadas de manera simultánea.

Cuando dos o más pistas seleccionadas tienen diferentes valores para el mismo parámetro, el campo correspondiente presentará un guion. Cuando estos valores se incrementan o reducen empleando el mouse, las relaciones entre las pista se mantienen; los cambios son relativos. Esto es así aún, si sin soltar el botón del mouse, tocas en el límite superior o inferior del rango antes de retornar a algún valor intermedio. Solo si sueltas el botón del mouse en la parte superior o inferior del rango y entonces vuelves a arrastrar, los valores de las pistas seleccionadas se volverán uniformes.

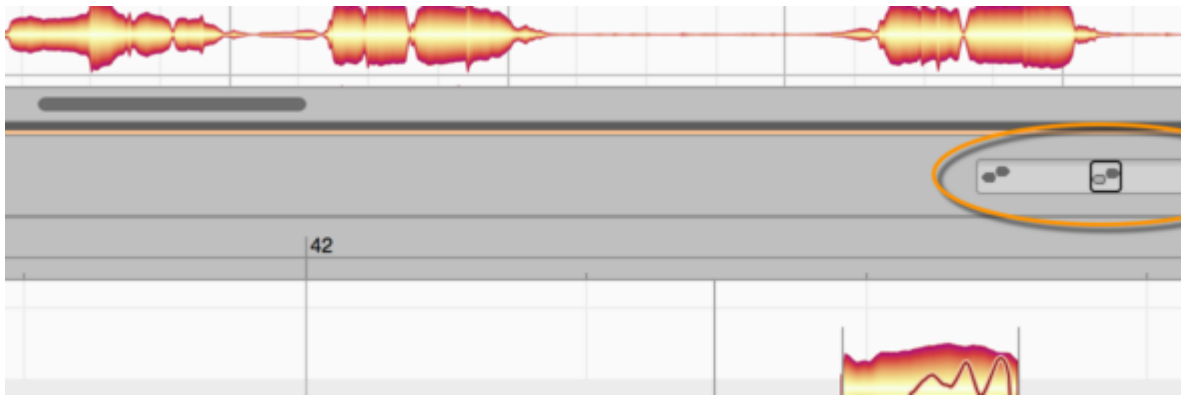
Es diferente si escribes los valores. En este caso, el valor ingresado es adoptado por todas las pistas seleccionadas. Por ejemplo, si en el campo volumen ingresas "+2", el volumen de todas las pistas seleccionadas se asignará a +2 dB.

El control Mezcla de edición

Cuando estás editando las notas de varias pistas de manera simultánea en el Editor de notas, el control Mezcla de edición es de gran ayuda. Nuestra intención aquí fue brindarte un equivalente acústico a la concentración visual lograda con representaciones de notas: cuando estás editando una pista, quieres concentrarte completamente en esa pista sin distraer la atención con otras.

Visualmente, esto es fácil de conseguir: simplemente seleccionas en el Editor de notas una o dos pistas para editar y muestras, tal vez, otras dos o tres pistas para referencias, ocultando el resto.

En términos acústicos conseguir la misma concentración es difícil. Por supuesto, podrías asignar en Solo a las pistas que estás editando pero eso te haría perder la referencia que te ayuda a evaluar la afinación y tiempo de las pistas en edición. De manera ideal, en esta situación, podrías crear una mezcla alternativa: las pistas que estás editando deberían tener el volumen más alto; las pistas de referencia deberían tener menor volumen, mientras el resto debería ubicarse más bajo o incluso permanecer en silencio. Por supuesto, puedes lograr esto con los controles de volumen de las pistas individuales, pero con el control de Mezcla de edición es mucho más fácil.



Si mueves el control Mezcla de edición todo el recorrido hacia la izquierda, escucharás solo la/s pista/s que se encuentra/n activa/s para edición en el Editor de notas. En otras palabras, aquellas que tienen sus representaciones de notas en color naranja. A medida que mueves el control gradualmente hacia el centro, las representaciones de notas grises mostradas para referencia, gradualmente incrementarán su volumen hasta que en la posición central las notas grises y las de color estarán al mismo volumen. A medida que mueves el control desde el centro hacia la derecha, el resto de las pistas, es decir, aquellas incluidas en el proyecto pero no presentadas en el Editor de notas, comenzarán a escucharse de manera gradual.

De esta manera, puedes llegar rápida y fácilmente, al balance acústico ideal entre las notas mostradas para edición, aquellas presentadas para referencia y el resto del proyecto. Considera que asignando en Solo o silenciando (Mute) pistas también afectas la mezcla: las pistas que se presentan para referencia o edición en el Editor de notas que se silencian (directamente, o porque otra pista fue activada en Solo), siguen siendo audibles cuando el control Mezcla de edición se encuentra entre el extremo izquierdo y el centro de su rango. Sin embargo, a medida que el control se desplaza desde el centro hacia el extremo derecho de su rango (provocando que las pistas no presentadas en el Editor de notas comiencen a escucharse), las pistas silenciadas (Mute) comienzan a disminuir su volumen, por lo que la acción de asignar en Solo a las pistas, nuevamente funciona de manera normal.

Inmediatamente que desplazas el foco desde el Editor de notas al panel de pistas, haciendo clic en este último, escucharás el arreglo completo nuevamente; esto equivale a la asignación más hacia la derecha del control Mezcla de edición. Si entonces haces clic una vez más en el Editor de notas la relación de volumen será determinada, nuevamente, por el control Mezcla de edición.

En la versión plug-in este control opera bajo el mismo principio pero con una pequeña diferencia: si inicias la reproducción desde la aplicación DAW, el balance entre todas las pistas será determinado exclusivamente por el mezclador de la aplicación DAW. El control Mezcla de edición solo interviene cuando la DAW se encuentra detenida e inicias la reproducción en Melodyne haciendo doble clic en la Regla de tiempo.

En este caso, nuevamente, con el control totalmente hacia la izquierda, solo se escucharán las notas

con color; las notas grises comenzarán a oírse de manera gradual a medida que lo mueves hacia el centro, con el resto de las pistas ingresando y siendo gradualmente más intensas a medida que el control se mueve hacia la derecha. Sin embargo, aquí la denominación “resto de las pistas” incluye sólo a aquellas pistas cuyos contenidos han sido transferidos a Melodyne. Para escuchar, literalmente, *todas* las pistas, a menos que todas hayan sido transferidas, debes iniciar la reproducción desde dentro de la aplicación DAW.

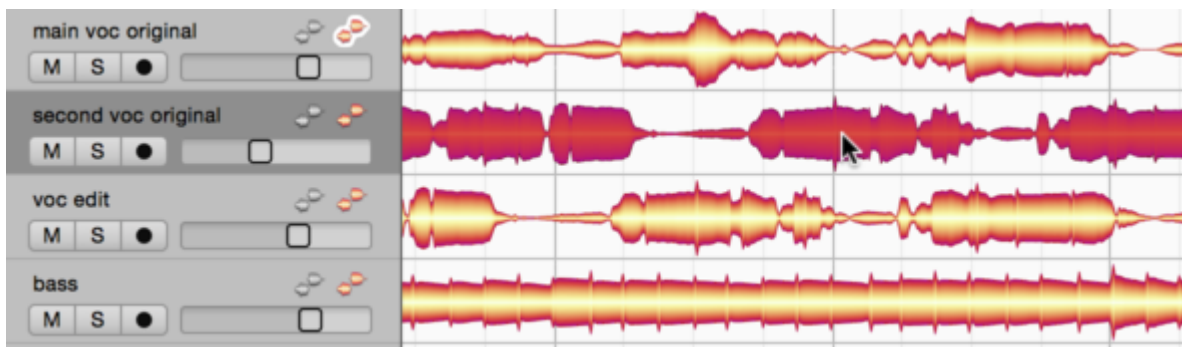
El control Mezcla de edición solo es operativo cuando el foco se encuentra en el Editor de notas, es decir, cuando el Editor de notas es el panel en el cual se hizo clic por última vez. El panel activo en cualquier momento dado es el que se encuentra rodeado por un marco fino de color naranja.

El panel de pistas - Trabajar con pistas en la versión independiente

A la derecha de las cabeceras de pista se encuentra el panel de pista de Melodyne donde se presentan los archivos de audio. Los archivos de audio se pueden abrir, arrastrar y soltar en las pistas o grabarlos directamente en ellas.

Una pista puede contener múltiples archivos de audio sin que Melodyne los presente como regiones, clips o segmentos separados: en cada pista – sin importar el número de archivos de audio que comprende – se utiliza una única representación de forma de onda para mostrar el contenido. Esto sucede porque Melodyne adopta un enfoque *basado en notas*, y por las típicas acciones que realizas, tales como transposición o copias de segmentos dentro de una pista, seleccionando y editando en el Editor de notas, las notas con las cuales están compuestos – y no manipulando los segmentos como tales.

Lo máximo que puedes hacer en la pista propiamente dicha, es mover su contenido completo en bloque. Para hacerlo, solo arrastra la forma de onda hacia la izquierda o derecha. Cuando sueltas el botón del mouse el contenido de la pista se ajustará a la cuadrícula seleccionada (si se encuentra activa) o permanecerá donde los hayas soltado.



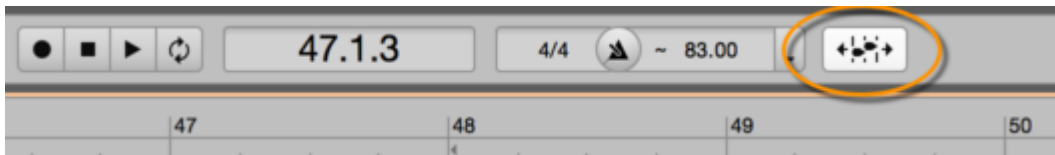
Existen varias maneras de transferir archivos de audio a las pistas:

- Una es con el comando Importar audio del menú Archivo, que es adecuada si el archivo de audio ya se encuentra en tu disco duro. Se creará una nueva pista y el archivo se posicionará

al inicio de la pista.

- Otra forma es arrastrando un archivo de audio desde el explorador de archivos de Melodyne, desde finder, o desde el explorador de tu computadora/ordenador, y soltarlo en una región vacía debajo de las pistas existentes o sobre una de ellas. En el primer caso, se creará una nueva pista. En el segundo caso, el nuevo archivo se mezclará con el contenido existente. En ambas situaciones, puedes emplear la cuadrícula para ayudar con el posicionamiento del archivo. Si deseas que el inicio de un archivo coincida con el inicio de la pista, suéltalo en la cabecera de la pista.
- Una tercera manera es grabando audio. Para hacerlo selecciona la entrada adecuada de tu interfaz de audio en el Inspector de pista; activa la pista para grabación y comienza a grabar empleando los controles de transporte de Melodyne.

Considera que cuando importas un archivo, ya sea mediante el menú o arrastrando y soltando, será el botón Auto Stretch ubicado en el panel de Transporte, el que determinará si el tempo del nuevo material se ajustará para coincidir con el contenido existente.



Si Auto Stretch se encuentra activo, Melodyne adapta el tempo del archivo al tempo de tu proyecto, incluyendo cualquier cambio gradual o repentino de tempo encontrado. Si Auto Stretch no se encuentra activo, se conservará el tempo de la fuente original; en otras palabras, no se realizarán cambios al tempo original.

Encontrarás más información sobre este tema en los capítulos que tratan con detección de tempo y edición de tempo.

Para seleccionar una pista, haz clic en su forma de onda en el panel de pistas o en la cabecera de la pista en cuestión. Para seleccionar múltiples pistas, presiona las teclas [Command] o [Shift] mientras haces lo anterior. Con la tecla [Shift], todas las pistas entre la primera y la última en la que hiciste clic, serán incluidas en la selección.

El menú Pista, al igual que el menú contextual del panel de cabecera de pista, contiene los siguientes elementos:

- Nueva pista: crea una nueva pista (vacía).
- Renombrar pista: permite ingresar un nuevo nombre para la pista en cuestión.
- Fusionar pistas: cuando dos o mas pistas están seleccionadas y se ejecuta este comando, el contenido de todas las pistas seleccionadas se mezclará en una única pista. Esto sucede sin importar cuál pista aparece primero en la lista de pista.

- Duplicar pista: crea una copia de la/s pista/s seleccionada/s, colocando cada copia debajo de la original.
- Eliminar pistas: elimina la/s pista/s seleccionada/s.
- Dividir pistas según archivo de origen: en ciertos aspectos, es lo contrario a Fusionar pistas. Si una pista contiene más de un archivo de audio o grabación, o si las notas de diferentes archivos de audio fueron copiadas en la pista, este comando dividirá la pista y creará para cada una de las fuentes de audio una nueva pista separada.
- Dividir pista según selección: este comando también divide la/s pista/s seleccionada/s pero basándose en las notas seleccionadas en el Editor de notas. Ejemplo: supongamos que en una grabación seleccionaste en el Editor de notas todas las instancias del DO central (DO4) y eliges este comando. Resultado: todas las notas Do central son eliminadas de la pista original y se colocan en una pista nueva.

Copiar entre documentos, pistas e instancias

En Melodyne puedes copiar notas entre documentos, pistas e instancias con total libertad. Para copiar notas de una pista en la implementación independiente de Melodyne o de una instancia del plug-in a otra pista o instancia, respectivamente, procede de la siguiente manera:

- Selecciona las notas indicadas y elige el comando Copiar.
- Selecciona la pista o instancia de destino, respectivamente, haciendo clic en su cabecera.
- Ubica el cursor de reproducción haciendo clic en la Regla de tiempo y elige Pegar.

Para copiar notas en la versión independiente, desde un proyecto a otro, procede de la siguiente manera:

- Selecciona las notas indicadas y elige Copiar.
- Cambia al proyecto de destino y selecciona la pista deseada, por ejemplo, haciendo clic en su cabecera de pista.
- Ubica el cursor haciendo clic en la Regla de tiempo y elige Pegar.

Encontrarás más información sobre procesos de copia en el capítulo titulado “Copiar notas”.

El Editor de sonido

Con Melodyne puedes editar no solo afinación, tiempo, fraseo y el tempo de tus grabaciones de una manera única sino también su sonido. El campo de acción se extiende desde ajustes tonales sutiles a aplicaciones de naturaleza totalmente experimental. Todas estas posibilidades se encuentran en el Editor de sonido de Melodyne, que conocerás en esta sección.

El Editor de sonido trabaja a nivel espectral y te ofrece acceso extensivo a la estructura de armónicos de las notas. En combinación con las otras funciones de Melodyne puedes obtener resultados que no ofrece ninguna otra herramienta.

El trabajo con el Editor de sonido no requiere conocimientos especiales. Esta sección y los deseos de experimentar es todo lo que necesitas. No obstante, si deseas aprender más acerca de la base teórica, un buen lugar para comenzar podría ser [este artículo en Wikipedia](#).

Abrir el Editor de sonido

El Editor de sonido de Melodyne tiene su propio panel, que puedes abrir haciendo clic en el botón que se muestra aquí o eligiendo Mostrar Editor de sonido en el menú Opciones.



El Editor de sonido opera en base a pistas: para abrir una o más pistas en el Editor de sonido, selecciónalas en el panel de cabecera de pistas. A medida que editas varias pistas de manera simultánea en el Editor de sonido, los parámetros de inicio de cada pista varían en las mismas cantidades.

El Editor de sonido solo puede utilizarse con pistas donde las notas de las mismas fueron detectadas utilizando los algoritmos Melódico o Polifónico.

Nota técnica: cuando una pista se está visualizando o editando en el Editor de sonido, Melodyne emplea internamente reproducción de tipo "Tonal" – aún si en el modo Asignación de notas se ha seleccionado "Complejo". Esto puede ocasionar que las notas cuyo tiempo o afinación fueron editados, se escuchen un poco diferentes cuando el Editor de sonido se encuentra activo en una pista.

Sugerencia: si deseas editar material de audio donde se utilizó el algoritmo Universal o Percusivo durante el proceso de detección, primero debes cambiar a alguno de los otros algoritmos, proceso que disparará un nuevo análisis del material.

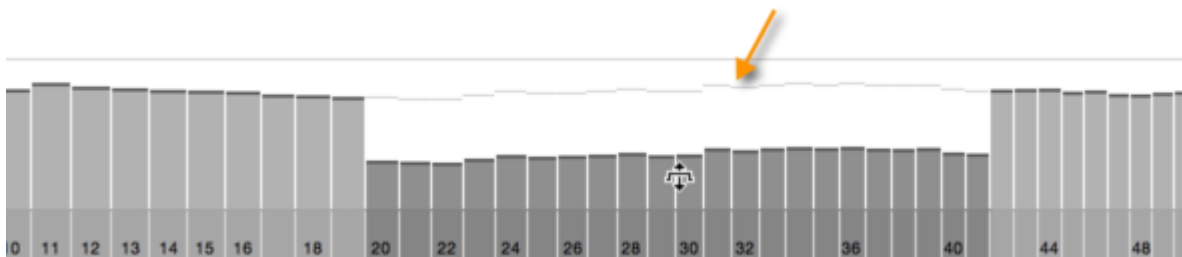
El espectro medio

Antes de examinar en detalles las funciones del Editor de sonido, hay un término que tiene que ser explicado ya que se encuentra presente en todas: el “espectro medio”.

Luego de detectar las notas que componen una pista de audio, Melodyne realiza un análisis espectral para determinar qué parciales armónicos (a partir de este momento los llamaremos, “armónicos”) contiene cada nota y qué intensidad posee en cada caso. Cuando finaliza el análisis, Melodyne posee una “identificación acústica” (en forma espectral) de cada nota. Luego de promediar el espectro de todas las notas de la pista, Melodyne obtiene lo que denominamos “espectro medio” de la pista completa.

El punto de inicio de cualquier ajuste de espectro que realices utilizando el Editor de sonido es el espectro medio de la pista en cuestión, al cual puedes pensar como el timbre promedio (o “color tonal”) de sus notas. A los fines de orientación, el espectro medio se presenta en la forma de una línea delgada que permanece inmóvil a medida que cambias el tamaño de las columnas o vuelves a dibujar la curva en las distintas áreas de trabajo del Editor de sonido.

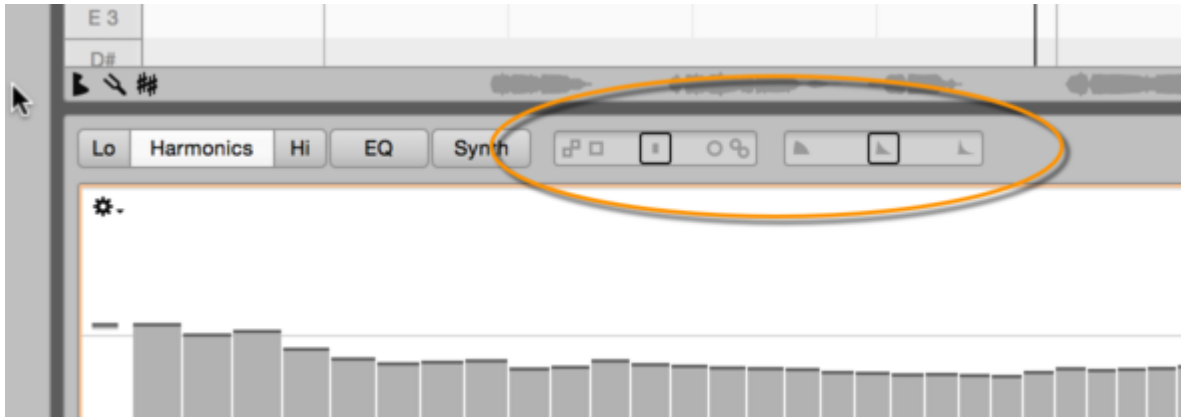
Si cuando abres el Editor de sonido se han seleccionado varias pistas, es el espectro medio de las mismas todo lo que se presenta, y que forma la base para la edición.



Énfasis y Dinámica

Los controles Énfasis y Dinámica te ofrecen una manera simple y efectiva de influenciar en el color del tono y amplitud de la pista. Trabajan de manera independiente del resto de los elementos del Editor de sonido y no tienen efecto en la visualización. A veces, vale la pena abrir el Editor de sonido solo para usar alguno o ambos controles.

En caso de que ya no lo hayas hecho, activa la opción Mostrar rótulos, en la página Interfaz de usuario del cuadro de Preferencias, para que los nombres de los distintos elementos de control aparezcan cuando desplazas el mouse por encima de ellos.



Énfasis: a medida que desplazas el control desde su punto central neutral hacia la derecha, cualquier diferencia entre el espectro de las notas que suenan en ese momento y el espectro medio, se acrecentará. Esto destaca más sus particularidades ya que en cualquier lugar que su espectro se separe del espectro medio, la diferencia se exagera de manera progresiva, como sucede en una caricatura.

Al desplazar el control hacia la izquierda se consigue el efecto contrario, llevando el espectro de las notas en cuestión aún más cerca del espectro medio. De esta manera, sus particularidades desaparecen de manera gradual haciendo más uniforme el timbre durante toda la pista.

El control Énfasis ofrece un medio sorprendente para levantar el perfil de ciertas fuentes dentro de la mezcla y ayudar a que pasen a través de la misma, mientras hace a otros menos llamativos para que se integren mejor, en cada caso *sin* cambiar su volumen.

Considera que el control Énfasis posee un amplio rango en cada dirección ($\pm 200\%$) convirtiéndose también en una potente herramienta para crear efectos. Se pueden obtener resultados muy valiosos, dependiendo del material, con valores mucho menores. Por lo tanto, recomendamos que uses este control con un ligero toque. Manteniendo presionada la tecla [Alt] a medida que desplazas el control, conseguirás incrementar/reducir más fácilmente, el parámetro en saltos equivalentes a uno por cierto por vez.

Dinámica: este control tiene influencia sobre el volumen de las notas – especialmente, en su dinámica interna. A medida que mueves el control hacia la derecha, las partes más suaves de cada nota se vuelven aún más suaves; a medida que llevas el control hacia la izquierda, se vuelven más intensas. En otras palabras, desplazando el control hacia la derecha, se exagera cualquier fluctuación de volumen dentro de cada nota, mientras que llevándolo a la izquierda, se suavizan.

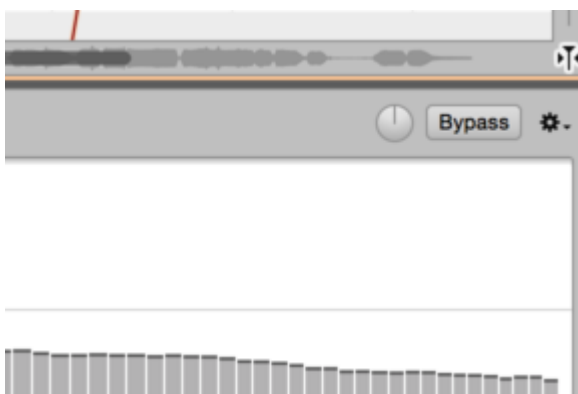
Por ejemplo, si utilizas el control Dinámica en una grabación de piano, puedes hacer que las notas decaigan más rápidamente (para lograr un efecto staccato), desplazando el control hacia la derecha, teniendo en cuenta que al desplazarlo hacia la izquierda, brinda a las notas un decaimiento más extenso, llevando el pasaje en cuestión a un aire más legato. Dada su manera de operar, el control

Dinámica, obviamente, no tiene influencia en notas con amplitud uniforme – en otras palabras, aquellas que poseen la misma envolvente que un órgano – más allá, a lo sumo, de hacerlas más intensas de alguna manera.

Sugerencia: con material polifónico, mover el control Dinámica hacia la izquierda puede provocar la superposición de notas que no lo estaban originalmente, lo que puede llevar a cruzar el umbral de distorsión, en caso de haber comenzado con escaso headroom. Sin embargo, esto se puede evitar fácilmente reduciendo levemente el control Ganancia (descrito en la siguiente sección).

Anular, Ganancia y el menú del Editor de sonido

En el rincón superior derecho del Editor de sonido encontrarás el control Anular que desactiva todo el Editor de sonido para que puedas escuchar la señal de la pista sin editar. Utiliza este conmutador para realizar una comparación rápida entre el sonido de la señal editada y sin editar.



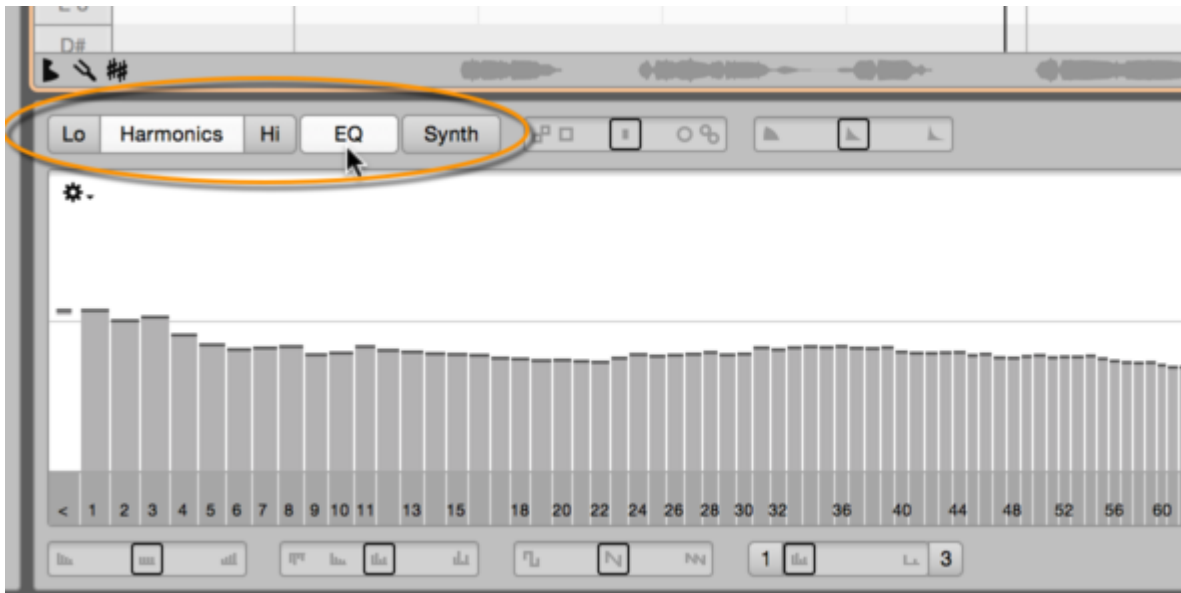
Debido a que la edición del espectro puede implicar cambios drásticos en el nivel, Melodyne realiza compensación automática para asegurar que el nivel de salida se mantiene, aproximadamente, sin cambios. Sin embargo, en raras ocasiones puedes hallar que, o bien el umbral de distorsión fue cruzado o que el nivel de salida es muy bajo, en cuyo caso puedes ajustar el nivel de manera manual utilizando el control de ganancia.

El menú desplegable contiene tres comandos: Restablecer todo, gobierna todas las áreas de trabajo del Editor de sonido, volviéndolo al estado donde estaba cuando se abrió por primera vez para la pista en cuestión. De manera similar, Copiar asignaciones, copia las asignaciones de *todas* las áreas de trabajo del Editor de sonido abierto, las que luego puedes aplicar a otra pista empleando el comando que se encuentra abajo: Pegar asignaciones.

Recuerda que el comando Copiar asignaciones no copia el espectro medio de la pista de origen, sino solo los ajustes relativos que has hecho, por ejemplo, para hacer más intenso o suave un armónico en particular. Por lo tanto, cuando se pegan las asignaciones se aplican los mismos desplazamientos al espectro medio de la pista de destino. Por eso, el nivel eventual de los armónicos en cuestión depende en parte del nivel de intensidad inicial, y en parte de la edición de los mismos armónicos en la pista original que copiaste (junto con otras asignaciones).

Áreas de trabajo

Haciendo clic en los botones puedes cambiar entre las distintas áreas de trabajo del Editor de sonido. Si al mismo tiempo, mantienes presionada la tecla [Command] puedes abrir varias áreas de trabajo, una al lado de la otra, considerando que existe espacio suficiente. De manera similar, haciendo [Command]-clic, cierras cada área.



Cada una de estas áreas de trabajo contiene un visor central, y debajo del mismo, una cantidad de controles deslizantes. Antes de entrar en detalles, miremos de manera rápida las distintas áreas de trabajo.

Armónicos, Lo y Hi: estas tres zonas de trabajo te permiten intervenir directamente en la estructura de armónicos de las notas. Están dispuestas de manera idéntica, siendo Armónicos de importancia central ya que controla todas las notas. Lo y Hi simplemente te permiten, si lo deseas, aplicar ajustes complementarios a los armónicos de las notas cuyas fundamentales reposan en las mitades inferior y superior (respectivamente), del registro de la pista.

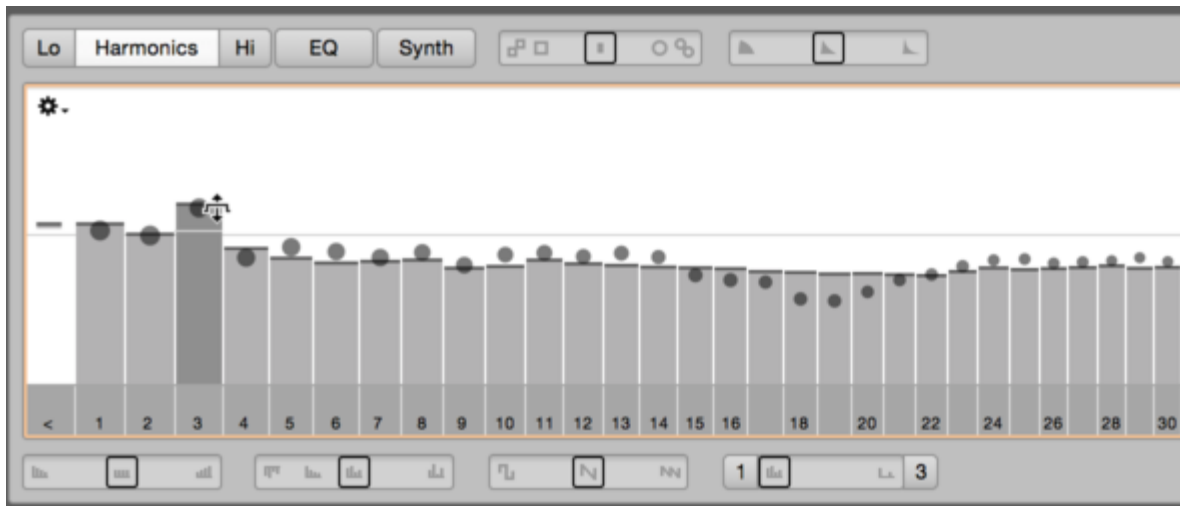
EQ: es un ecualizador gráfico en el que el espectro de frecuencia se encuentra dividido en bandas de un semitono de ancho. La diferencia importante entre las áreas EQ y Armónicos, Lo/Hi es que las últimas gobiernan el nivel de los armónicos de las notas (las frecuencias de las cuales dependen de la afinación de sus respectivas fundamentales), mientras que EQ actúa sobre bandas de frecuencias fijas como un ecualizador gráfico convencional.

Sinte: esta área posee tres envolventes que rigen (respectivamente) la influencia en la duración de cada nota de cualquier cambio que hayas realizado en el espectro, en el deslizamiento hacia arriba o hacia debajo de formantes, y en los cambios internos de amplitud. Aquí también encontrarás dos

controles deslizantes que controlan la resíntesis en el Editor de sonido.

Las áreas Armónicos, Hi y Lo

El área Armónicos muestra y te permite editar el espectro armónico de las notas de la pista seleccionada.



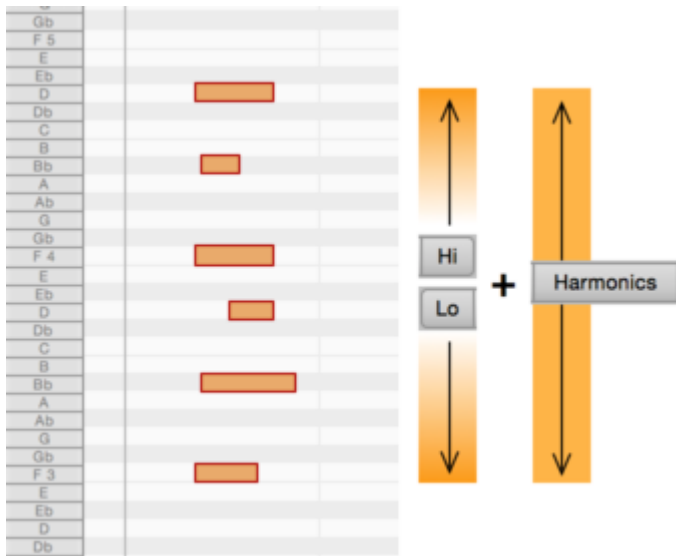
El esquema de barras que domina el panel puede recordarte a un banco de filtros o uno de esos plug-ins que permiten filtrado espectral. Sin embargo, se diferencia de esos filtros en un aspecto importante: el espectro aquí está relacionado con las notas individuales – es decir, la afinación de las fundamentales; esto solo es posible porque Melodyne es capaz de reconocer las notas que se escuchan en la pista.

Esto significa que cuando incrementas o reduces la altura de la tercera barra, por ejemplo, no estás alterando el nivel de una banda fija del espectro de frecuencias sino el del tercer armónico de todas las notas, y obviamente esas frecuencias varían de nota a nota.

Estás editando el sonido, por así decirlo, en la fuente, ejerciendo una influencia muy directa sobre el timbre. Por lo tanto, las barras armónicas tienen más en común con los osciladores de un sintetizador aditivo o las barras de un órgano, que con las bandas de un ecualizador. Reflejan y determinan la amplitud relativa de los armónicos – incluyendo el de la fundamental, que es el primer armónico – de todas las notas en la pista. Las posibilidades que ofrecen para dar forma al timbre son al mismo tiempo sutiles y de gran alcance.

El punto de inicio para cualquier edición es el espectro medio de la pista entera que Melodyne ha determinado a partir de su análisis previo. Las esferas que rebotan a medida que la pista se reproduce reflejan el nivel instantáneo de los armónicos en cuestión. Notarás que las esferas están constantemente cruzando y volviendo a cruzar el valor medio indicado y determinado por la parte superior de la barra. Cuando aumentas o reduces la altura de la barra, el nivel original del armónico en cuestión en el espectro medio permanece visible, indicado por una línea delgada.

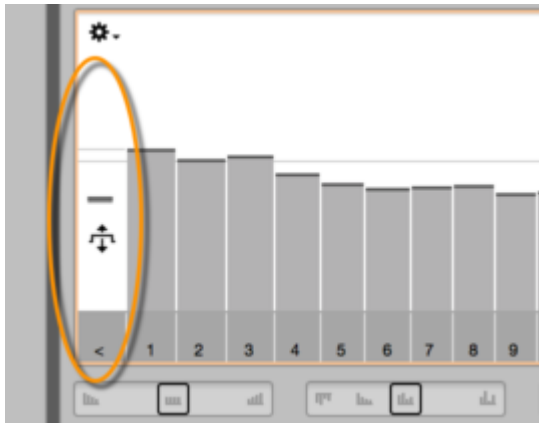
Las áreas Lo y Hi complementan a la zona Armónicos. Las tres áreas están activas de manera simultánea y sus efectos son acumulativos. Las áreas de trabajo Lo y Hi ofrecen exactamente el mismo grupo de funciones que la zona Armónicos pero afectan solo a los armónicos de las notas que permanecen en las mitades inferior y superior, respectivamente, del registro de la pista en cuestión, siendo el punto medio, determinado por Melodyne, de manera automática. Para asegurar una transición suave en el timbre, las asignaciones para las dos regiones se combinan con la otra en la zona de cruce (crossover).



Ejemplo: tienes una pista de piano en la que las notas más altas son perfectas, pero las notas más graves suenan un poco apagadas. Si intentas hacer más brillantes a las notas más graves y las de rango medio utilizando un ecualizador convencional, las notas más altas también se harían más brillantes. Con el Editor de sonido, no ocurren esos problemas; puedes editar el espectro de armónicos de las notas más graves o bajas en el área de trabajo Lo sin que esto influya a las notas más agudas – con, al mismo tiempo, asignaciones totalmente diferentes en el área Hi que controla las notas más agudas sin que esto afecte a las notas más graves. Las asignaciones en el área Armónicos siguen activas, ofreciéndote control complementario sobre todas las notas.

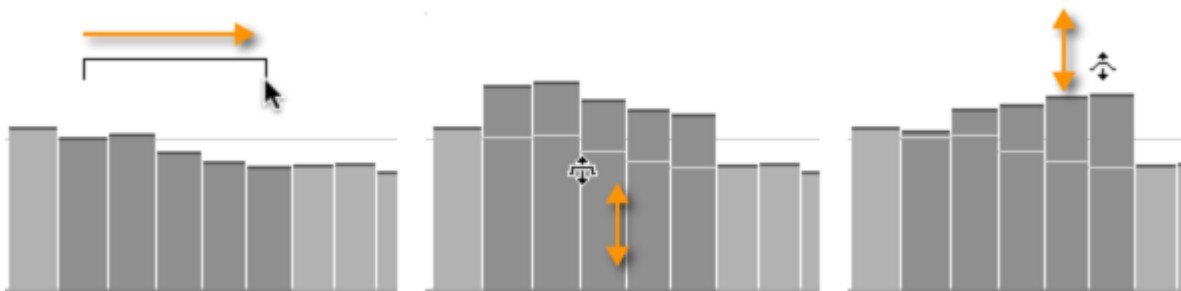
Las barras de armónicos; cómo usarlas

Las barras o columnas en las zonas de trabajo Armónicos, Lo y Hi representan los parciales armónicos de las notas. La barra marcada como “1” representa el primer armónico (el fundamental), y las barras a su derecha marcadas como “2”, “3”, “4”, representan el segundo, tercero y cuarto armónico, siendo sus frecuencias, respectivamente, 2, 3 y 4 veces la frecuencia fundamental – y así sucesivamente a medida que subes. La barra situada más a la izquierda, identificada con “<”, influye en el nivel de todas las frecuencias debajo de la fundamental. Con muchas fuentes, bajar esta barra puede conseguir un sonido más claro.



Para ajustar la altura de las barras, procede de la siguiente manera:

- Arrastra la parte superior de una barra hacia arriba o abajo para alterar su altura (y el nivel del armónico correspondiente).
- Para realizar ajustes más finos, mantiene presionada la tecla [Alt] a medida que lo haces.
- Arrastra de manera horizontal en la zona blanca ubicada encima de las barras para hacer una selección de rango.
- Para ajustar en la misma cantidad la altura de todas las barras dentro de la selección, arrastra hacia arriba o abajo en la zona medio oscura (no en la parte más oscura ubicada debajo) dentro de la selección. Si, por el contrario, arrastras desde un punto justo encima de la selección (donde el puntero del mouse cambia de forma), la barra más cercana al puntero del mouse se moverá la distancia mayor y aquellas que se encuentran más lejos, lo harán menor cantidad.
- Con [Shift]-clic seleccionas (o deseleccionas) barras no adyacentes.
- Con doble clic en una barra seleccionas todas las octavas del armónico correspondiente.
- Para restaurar un armónico o una selección de armónicos a sus niveles originales en el espectro medio, haz [Command]-clic en la barra o selección en cuestión.



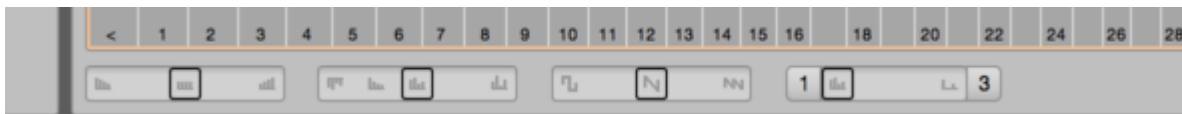
Los menús desplegables de las áreas Armónicos, Lo y Hi, contienen los siguientes comandos, que afectan a todas las barras de armónicos de sus respectivas visualizaciones.



- **Restablecer espectro:** restaura las barras de armónicos en el área de trabajo en cuestión a sus posiciones originales, reflejando el espectro medio.
- **Copiar espectro:** copia el espectro del área selecciona para que pueda ser copiada en otra zona o pista. La copia de espectro puede crear colores interesantes y efectos de tipo morphing. A medida que se realiza la copia, la asignación Contorno actual es tomada en cuenta en el espectro copiado, considerando que los valores de los otros deslizantes macro son simplemente copiados y las asignaciones de formantes ignoradas.
- **Pegar espectro:** opera con conjunto con el comando Copiar espectro descrito arriba, siendo el resultado pegar el espectro copiado dentro del área de trabajo actual (Armónicos, Hi o Lo) de la pista que está siendo editada. Puedes copiar y pegar entre pistas del mismo documento o desde un documento a otro. A medida que se realiza el pegado, el parámetro Contorno de la pista de destino se restaura de manera que el rango completo está disponible para futuras ediciones.
- **Limpiar espectro:** representa el equivalente a bajar todos los faders de un mezclador: es resultado es silencio, lo que puede representar un buen lugar para empezar si deseas crear un nuevo timbre desde cero.
- **Mezclar espectro:** asigna a todos los armónicos valores aleatorios.
- **Mostrar todos los armónicos:** tienes la posibilidad de elegir mostrar todos los armónicos (las barras se verán delgadas) o solo los más bajos y los más importantes, las barras de los cuales se mostrarán más anchas y más fáciles de manipular. Cuando los armónicos más altos no se visualizan pero una selección incluye la barra que se encuentra más a la derecha y que es visible, todos los armónicos superiores a esta que son excluidos de la visualización están, sin embargo, incluidos en la selección y editados en consecuencia.

Los controles macro de las áreas Armónicos, Lo y Hi

Cada una de estas tres áreas de trabajo ofrece los mismos cuatro controles deslizantes. Estos son controles macro que rigen el nivel de los distintos armónicos y sus efectos son reflejados inmediatamente por la visualización. Haciendo [Command]-clic en cualquiera de los controles macro se restaura su posición neutral. Esto elimina cualquier influencia que previamente tenía en el nivel de los armónicos y en la altura de las barras de armónicos, sin embargo, cualquier cambio que hayas ingresado en forma manual (es decir, sin utilizar los controles macro) permanecerá activo.



Brillo: cuando mueves este control deslizante hacia la derecha, el nivel de los armónicos más altos

se eleva volviendo el sonido más brillante. Moviéndolo hacia la izquierda se atenúan los armónicos más altos y el sonido resulta más apagado.



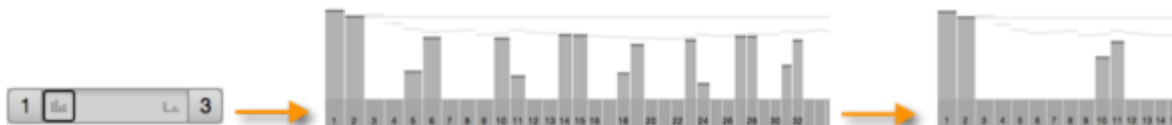
Contorno: moviendo este control deslizante hacia la derecha se incrementa cualquier diferencia en altura entre barras vecinas, haciendo los picos más altos y los valles más profundos y, generalmente, ajustando los contornos de la visualización. De manera subsecuente, moviendo el control deslizante hacia la izquierda se obtiene el efecto contrario, restaurando de manera gradual los contornos originales a medida que se desplaza de regreso hacia el centro, antes de hacerlos planos a medida que se desplaza aún más hacia la izquierda.



Impar/Par: realiza un fundido de salida gradual de los armónicos impares (cuando se mueve hacia la derecha) o de los pares (cuando se mueve hacia la izquierda). En el primer caso, se refuerzan las octavas de manera constante, mientras que, en el último, la fuente va tomando, de manera progresiva, un sonido parecido a un clarinete.



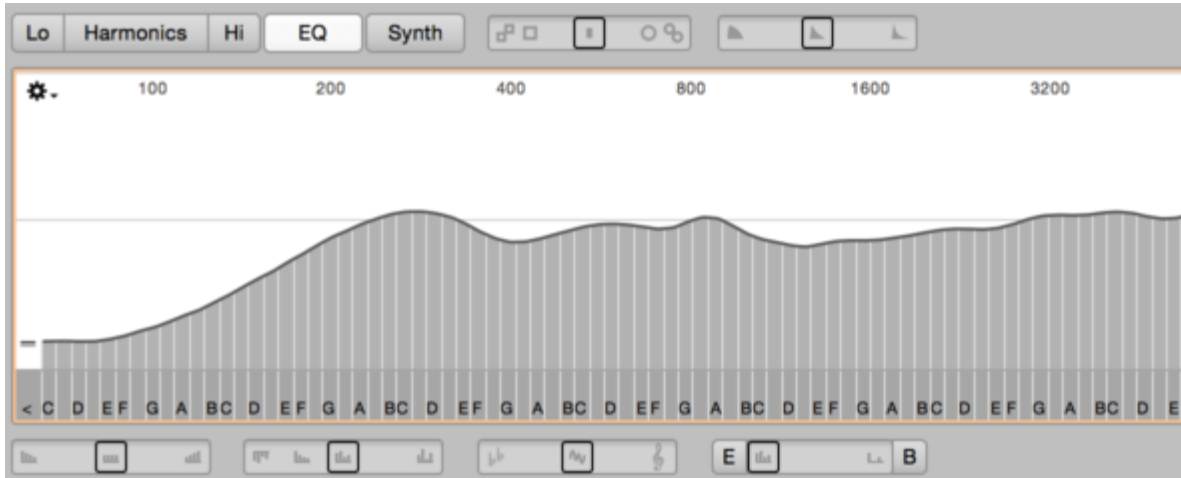
Comb: reduce el espectro armónico, creando efectos cada vez más extraños, con la visualización asemejándose a un peine que pierde sus dientes. Los botones a cada lado del control deslizante te permiten desplazar el peine hacia los lados (sin eliminar más dientes), y esto, también, posee un efecto drástico sobre el sonido. Si el control deslizante se deja en la posición central, el efecto de hacer clic a su derecha es la eliminación del espectro, uno a uno, de los armónicos más bajos.



Puedes combinar con libertad el uso de los cuatro controles deslizantes con las barras que representan los armónicos. Esto te brinda una abundancia de opciones de diseño de sonido.

El área de trabajo EQ

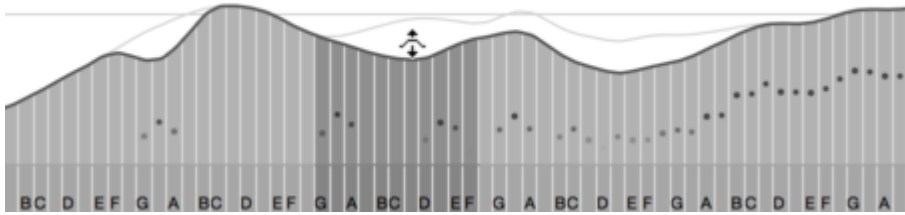
Esta área de trabajo contiene un ecualizador gráfico que – de manera usual – opera sobre bandas fijas del espectro de frecuencias. El ecualizador divide el espectro de frecuencias en bandas de un semitono de ancho y se calibra con los nombres de las notas en la parte baja.



Como el ecualizador opera en bandas de frecuencias fijas dentro del espectro de audio, ofrece un acercamiento muy diferente a la modificación de sonido que la que ofrecen las áreas Armónicos, Lo y Hi en la que las barras representan diferentes armónicos. Las cuatro áreas de trabajo pueden utilizarse al mismo tiempo.

El punto de inicio para cualquier edición que utiliza el ecualizador es el espectro medio de la pista que está siendo editada, que se referencia aquí al espectro de audio completo. Si la pista contiene una gran cantidad de notas altas o de sonido brillante, el extremo derecho de la curva EQ, naturalmente, se elevará más que si no las tuviera.

Cuando das forma a la curva, el espectro medio original permanece visible como una línea delgada. Durante la reproducción, el espectro instantáneo se indica por esferas que cruzan continuamente la curva actual a medida que rebotan.



Para evitar confusión entre el área EQ y las otras áreas de trabajo, basadas en armónicos, los niveles actuales de las bandas individuales se indican aquí por una curva en lugar que con líneas horizontales. Sin embargo, las mismas técnicas se emplean para ajustar el nivel de las diferentes bandas de frecuencias como la altura de las barras de armónicos en las otras ventanas, por lo tanto, si aún no has leído la sección donde se explica cómo seleccionar y arrastrar las barras, por favor, hazlo ahora.

El ecualizador emplea como una base las notas que fueron detectadas en la pista que está siendo editada. Esto significa que una nota en el material de audio que no ha sido correctamente identificada no será asignada a, o controlada por, la banda EQ correcta. Si una nota en material polifónico no es detectada, su aporte al sonido general será erróneamente atribuido a una nota más grave o más aguda.

En el primer caso, su energía será distribuida entre los armónicos de la nota más grave y solo será visible como tal en el espectro EQ. Por otra parte, si es atribuida a una nota más alta, terminará en la banda más baja del ecualizador: aquella marcada como "<". Ésta reúne todos los componentes de frecuencias que permanecen debajo de las fundamentales de las notas detectadas o que no pueden asignarse a alguna nota. Para escuchar qué componentes de señal de la pista son reunidos en la banda "<", puedes limpiar (es decir, llevar a cero) todas las otras bandas antes de levantar esta.

Examina y, si es necesario, edita en modo Asignación de notas, la detección, activando todas las notas que no fueron detectadas para que ellas también puedan ser corregidas manualmente por el ecualizador.



En el menú desplegable local encontrarás los siguientes comandos para ecualización de espectro:

- Restablecer espectro: restaura el espectro medio original.
- Copiar espectro: copia la ecualización de espectro actual para que se pueda pegar en otra pista. A medida que se realiza la copia, la asignación Contorno actual es tomada en cuenta en el espectro copiado, considerando que los valores de los otros controles deslizantes macro

son simplemente copiados y las asignaciones de formantes ignoradas.

- **Pegar espectro:** este comando opera en conjunto con el comando Copiar espectro, descrito antes, siendo el resultado pegar el espectro de ecualización copiado dentro de la zona de trabajo de ecualización de la pista que está siendo editada. Puedes copiar y pegar entre pistas en el mismo documento o desde un documento a otro. A medida que se realiza el proceso de pegado, el parámetro Contorno de la pista de destino se restaura para que el rango completo se encuentre disponible para futuras ediciones.
- **Pegar espectro:** este comando opera en conjunto con el comando Copiar ([Ctrl]-C) que también se encuentra en el menú Edición y en el menú contextual del Editor de notas. Si seleccionas y copias una representación de nota en el Editor de notas (o una selección de notas en la misma pista), puedes pegar el espectro de la nota en cuestión (o el espectro medio de las notas seleccionadas) dentro del área de trabajo de ecualización. Luego, el espectro copiado se aplica al sonido lo que permite obtener interesantes colores de timbre.
- **Limpiar espectro:** ajusta todas las bandas al mínimo, resultando en silencio.
- **Mezclar espectro:** ajusta todas las bandas a niveles al azar. ¡Deja que la ecualización te sorprenda!

Controles macro EQ

Los controles deslizantes macro afectan los niveles de todas las bandas de frecuencias y su influencia es inmediatamente reflejada en la altura de las bandas verticales. Haciendo [Command]-clic en cualquiera de los controles macro se restaura su posición neutral. Esto deshace cualquier efecto que tenía previamente en la altura de las bandas, sin embargo, cualquier cambio que hayas realizado en forma manual (es decir, sin utilizar las macro) permanecerán activos.



Los controles, de izquierda a derecha, son:

Brillo: cuando mueves este control deslizante hacia la derecha, el nivel de las bandas más altas se eleva dando más prominencia al contenido de alta frecuencia de la señal. Moviéndolo hacia la izquierda se atenúan las bandas más altas haciendo el sonido más opaco.

Contorno: moviendo este control deslizante hacia la derecha se incrementa cualquier diferencia en altura entre bandas vecinas, haciendo los picos más altos y los valles más profundos, y generalmente perfilando los contornos de la visualización. Moviendo el control deslizante hacia la izquierda, inicialmente, vuelve al espectro más lineal, de manera progresiva, antes de invertirlo para que lo que fueron picos se conviertan en valles y viceversa.

Tonalidad: cuando se desplaza hacia la derecha, produce un fundido de salida de las notas ajenas a la escala; cuando se desplaza hacia la izquierda, produce un fundido de salida de aquellas notas que pertenecen a la escala.

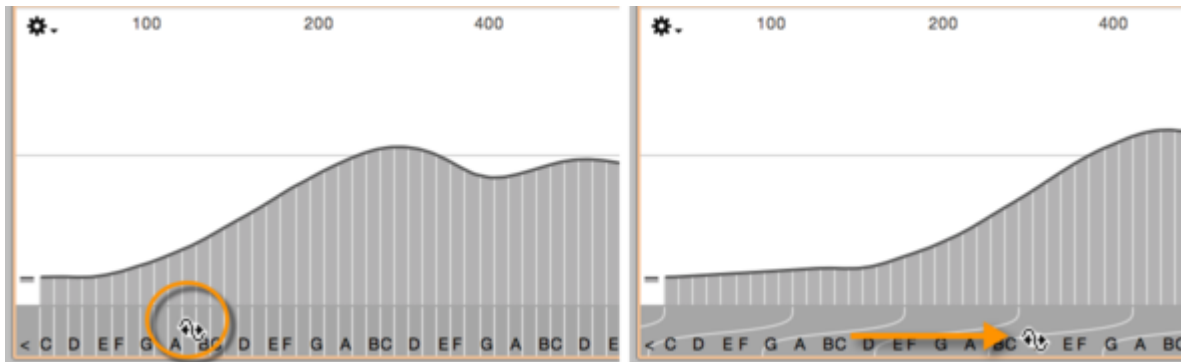
Comb: en el primer caso, las notas más alejadas de la tónica en el círculo de quintas se eliminan de manera progresiva hasta que finalmente, solo permanecen la nota y sus octavas. Con los botones ubicados a cada lado del control deslizante puedes determinar qué nota debería considerarse la tónica para este propósito, girando en el círculo de quintas, en sentido horario o en contra. El botón de la izquierda indica la nota actualmente designada como tónica.

Puedes combinar libremente el uso de los cuatro controles deslizantes con edición directa de las bandas de frecuencias individuales en la visualización principal de EQ.

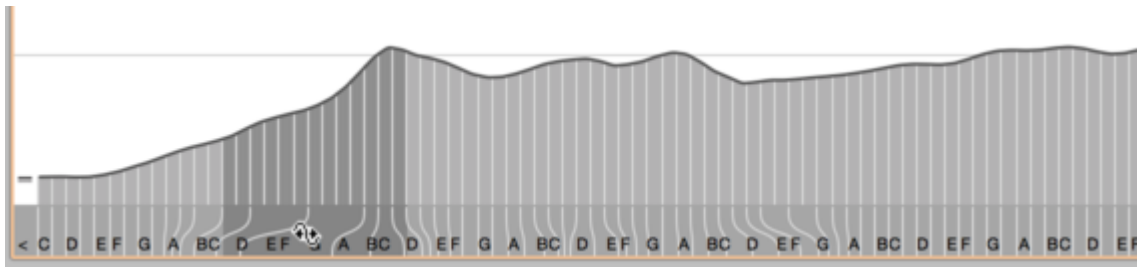
Formantes

Los formantes son picos en el espectro de frecuencia. Su posición no está directamente relacionada con la afinación de la fundamental, y ayudan a dar a cada instrumento o voz su carácter individual. Si has utilizado Melodyne antes, estarás familiarizado con la herramienta Formantes que te permite alterar el sonido de las notas desplazando sus formantes hacia arriba o hacia abajo.

El Editor de sonido, también, ofrece acceso a los formantes: puedes editarlos en EQ, en las áreas de trabajo Armónicos, Lo y Hi. El resultado cambia en cada caso afectando a todas las notas de la pista en cuestión. Los formantes son accesibles en la zona gris oscura en la base de barras o bandas, en donde se visualiza el número de armónico o el nombre de la nota.



- Arrastra de manera horizontal en esta área para cambiar los formantes controlando todos los armónicos o bandas EQ.
- Selecciona barras o bandas adyacentes para cambiar los formantes, operando solo sobre ellas. Repitiendo el proceso de manera sucesiva, puedes cambiar los formantes de selecciones múltiples en diferentes direcciones y variando la cantidad para llegar a patrones complejos de transposición de formantes.



- Haciendo [Command]-clic en la zona de formantes se restauran los formantes originales en todo el registro.

La herramienta Formantes, la técnica descrita en el Editor de sonido, y el control Formantes en el Inspector de pista pueden aplicarse de manera simultánea. Su efecto combinado es el siguiente:

- La herramienta Formantes cambia los formantes de las notas seleccionadas, hacia arriba o hacia abajo. Si ya habías desplazado en el Editor de sonido los formantes de la pista a los que pertenecen las notas en cuestión, serán esos formantes desplazados los que se modificarán. En otras palabras, la herramienta Formantes agrega un desplazamiento basado en notas a la estructura de formantes presentada en el Editor de sonido.
- El control Formantes en el Inspector de pistas y las funciones de desplazamiento de formantes ofrecidas por el Editor de sonido afectan a la pista en su totalidad y trabajan a la par. Cada vez que giras el control Formantes, la estructura completa de formantes en el Editor de sonido (incluyendo cualquier edición de la misma que hayas realizado) se desplazará hacia arriba o hacia abajo. Si desplazas todos los armónicos en las áreas EQ o Armónicos, el control Formantes se moverá en consecuencia. Si, por el contrario, desplazas solo una selección de armónicos o bandas de frecuencias en el Editor de sonido, el control Formantes no reflejará los cambios.

Como los formantes, casi por definición, no se desplazan cuando la fundamental cambia, estrictamente hablando, es solo en una de las cuatro áreas de trabajo del Editor de sonido – el área EQ – donde pueden ser editados. En las zonas Armónicos, Lo y Hi, las barras están atadas a los armónicos que se mueven en paralelo a medida que se suceden las notas, por lo tanto, sería mejor en su caso, hablar de “manipulación del espectro”. Sin embargo, se pueden conseguir resultados muy útiles utilizando las técnicas descritas en las cuatro áreas de trabajo. Sus efectos combinados son los siguientes:

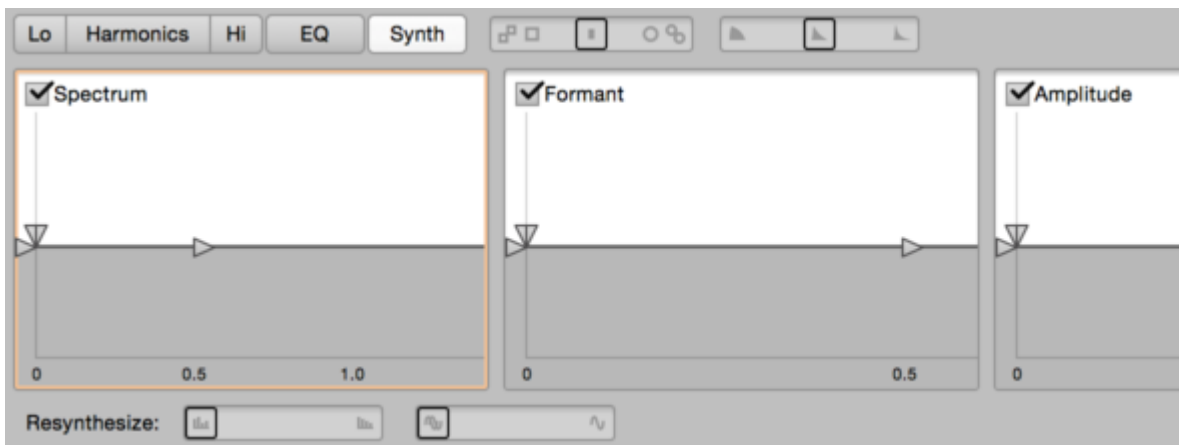
- Un desplazamiento de formantes aplicado a todas las bandas de EQ se reflejará en el área Armónicos. De manera similar, un desplazamiento de formantes aplicado a todas las barras en el área Armónicos se reflejará en EQ. Las áreas de trabajo Hi y Lo reflejarán un desplazamiento aplicado a todas las bandas de EQ.
- Sin embargo, no se reflejará desplazamiento de formantes de las áreas Hi o Lo en las áreas

Armónicos o EQ. Esto se debe a que las áreas Hi y Lo solo acceden a la mitad del registro de las fundamentales, por lo tanto, los cambios efectuados en cada área no podrían mostrarse en las áreas de trabajo Armónicos o EQ.

- Si has desplazado los formantes en las áreas Hi y/o Lo y luego desplazas todos los formantes en las áreas Armónicos o EQ, el desplazamiento resultante se reflejará en las áreas Hi y/o Lo. Cualquier estructura de formantes que hayas establecido en Hi y/o Lo podría en este caso, desplazarse en bloque. Por la misma razón, puedes restablecer los armónicos en las áreas Hi o Lo sin que esto se refleje en las áreas Armónicos o EQ.
- Si, por el contrario, restableces los formantes de las áreas Armónicos o EQ, las cuatro áreas de trabajo reflejarán los cambios. En las áreas Armónicos y EQ se restablecerán los formantes, mientras que en Hi y Lo, solo se mantendrá efectiva cualquier edición realizada en esas ventanas individuales.
- De hecho, cada vez que seleccionas algo menos que todos los armónicos o bandas de frecuencias antes de desplazar formantes, el cambio solo se reflejará en el área de trabajo en donde se realiza el desplazamiento.

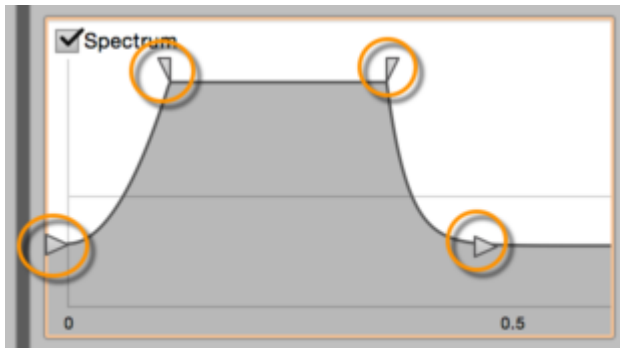
Las envolventes del área de trabajo Synthe

Esta área de trabajo contiene tres envolventes con las que puedes controlar de manera dinámica la intensidad de la edición espectral, de los desplazamientos de formantes y también del volumen de las notas. Aquí encontrarás dos controles deslizantes que rigen la resíntesis en el Editor de sonido.

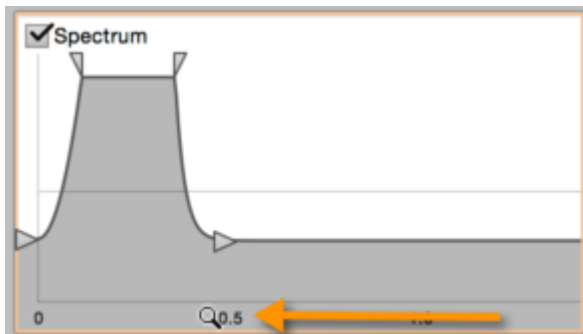


Las envolventes te permiten influenciar en las notas de la pista que está siendo editada de diferentes maneras. Por ejemplo, podrías estirar sutilmente el ataque de las notas de una pista de piano, dando al instrumento un carácter sutilmente diferente. Podrías agregar filtrado espectral que disminuya en intensidad dentro de la duración de cada nota dejando el espectro original en su lugar. Al mismo tiempo, podrías hacer que los formantes de cada nota se desplacen hacia arriba.

Estos efectos actúan directamente en todas las notas de la pista que estás editando. Cada nota, aún en material polifónico, sigue los dictados de su propia envolvente, independientemente de las otras notas. El principio operativo es el mismo que el de un generador de envolvente de un sintetizador polifónico, excepto que las envolventes del Editor de sonido no se disparan por mensajes MIDI sino por las notas en la pista de audio – o, para ser más precisos, por el punto de inicio musical de las notas. Si una nota no posee un punto de inicio definido, la separación de nota precedente se utiliza como disparador de la envolvente. (Puedes examinar y ajustar el punto de inicio de las notas en el modo Asignación de notas de Melodyne).



Para dar forma a las envolventes, arrastra el indicador triangular o arrastra directamente en la zona gris. Cada envolvente posee seis parámetros: nivel de inicio, tiempo de ataque, nivel de sostenimiento, tiempo de sostenimiento, tiempo de decaimiento y nivel final (es decir, el nivel que sigue a la etapa de decaimiento).



Arrastrando en la regla ubicada debajo de cada envolvente, puedes determinar la duración de tiempo en segundos, representada por la visualización de la envolvente y que se encuentra disponible para la creación de la envolvente.

Las casillas de verificación al lado de las palabras “Espectro”, “Formantes” y “Amplitud” en los distintos paneles, se utilizan para activar y desactivar los correspondientes generadores de envolventes. Haciendo [Command]-clic la envolvente se restaura a sus asignaciones originales y neutrales.

Éstas están representadas por la línea horizontal en el medio de las tres visualizaciones de envolventes. En la zona ubicada encima de esta línea central, dependiendo de la envolvente, se incrementa la intensidad del filtrado espectral, se desplazan los formantes hacia arriba, o aumenta la amplitud. En el área ubicada debajo de la línea central, nuevamente, dependiendo de la envolvente, se reduce la intensidad del filtrado espectral, los formantes se desplazan hacia abajo, o se reduce la amplitud.

La envolvente Espectro rige la intensidad de todos los cambios en el espectro medio original efectuados en las áreas de trabajo Armónicos, Hi y Lo. La envolvente Formantes tiene influencia en todos los desplazamientos de formantes en estas áreas desplazando hacia arriba o hacia abajo todas las estructuras de formantes creadas allí.

Los parámetros de resíntesis en el área de trabajo Sinte

Evidentemente, el Editor de sonido divide la señal original en diferentes frecuencias que son modificadas y luego combinadas para formar una nueva señal. Por lo tanto, las señales combinadas incluyen no solo parciales armónicos (las frecuencias de los cuales son múltiplos enteros de la fundamental) sino también parciales enarmónicos y ruido incluido en la señal, como, por ejemplo, ruido de las cuerdas o pedales y ruido de fondo, disperso por todo el espectro y que solo raramente o por accidente, coincide con los parciales armónicos.

Es cierto que las barras en las áreas Armónicos, Lo y Hi están centradas en los parciales armónicos, pero con Melodyne, a diferencia de un sintetizador puro que solo tiene un número finito de osciladores de onda seno a su disposición, los componentes de señal que se ubican entre los parciales no se pierden, sino que se reproducen en la señal para permanecer fiel al original. Moviendo las barras Armónicos puedes alterar el sonido – de manera radical, si lo deseas – pero la base de tu trabajo es siempre el material de tu grabación original.

El caso es diferente cuando empleas los dos controles deslizantes de resíntesis.



Magnitudes: a medida que mueves este control hacia la derecha los cambios en la amplitud de los armónicos individuales se reducen de manera gradual hasta, que al alcanzar su posición extrema derecha, no se producen cambios de timbre dentro del tiempo de vida de cada nota. Como resultado, las esferas dejan de rebotar y reposan en la parte superior de las barras de armónicos.

Mover el control hacia la derecha tiene el efecto adicional de angostar la banda asignada a cada armónico para que cualquier componente no-armónico desaparezca de manera gradual de la señal.

Fases: las diferentes fases de los distintos parciales también poseen una influencia considerable en

la reproducción natural de la señal. A medida que desplazas este control hacia la derecha, las relaciones de fase originales entre los parciales se reducen de manera gradual hasta que todos los parciales se encuentran en fase. Esto afecta, principalmente, a los transientes en la señal, produciendo un sonido más sintético. Puedes usar los controles Fases y Magnitudes de manera individual o en combinación.

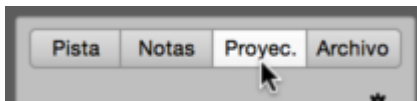
Con ambos controles en su posición extrema derecha, los resultados suenan particularmente “artificiales” y con reminiscencias a una forma de onda estática de sintetizador. Además de que a veces sea eso precisamente lo que buscas, el sonido resultante puede ser también un excelente punto de partida para el posterior diseño de sonido utilizando barras de armónicos y envolventes, y el resto de los recursos.

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.

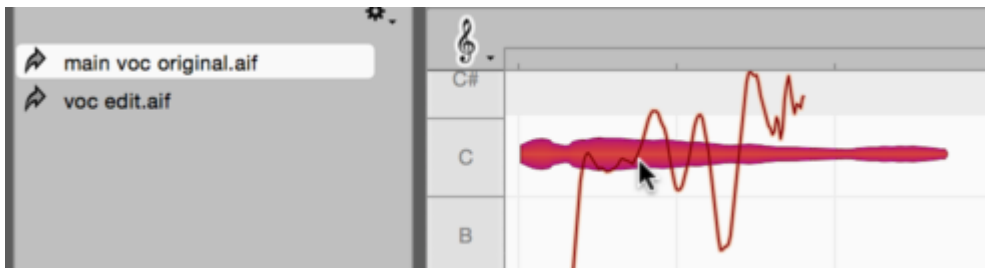
Abrir el Explorador de proyecto

Las versiones independiente y plug-in poseen un Explorador de proyecto. El mismo se abre haciendo clic en la pestaña Proyec. en el panel de información de Melodyne.



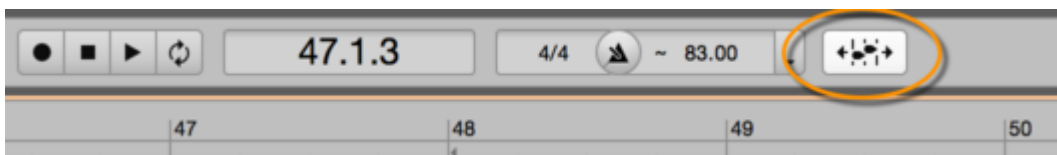
El Explorador de proyecto en la implementación independiente

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 deseas 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.



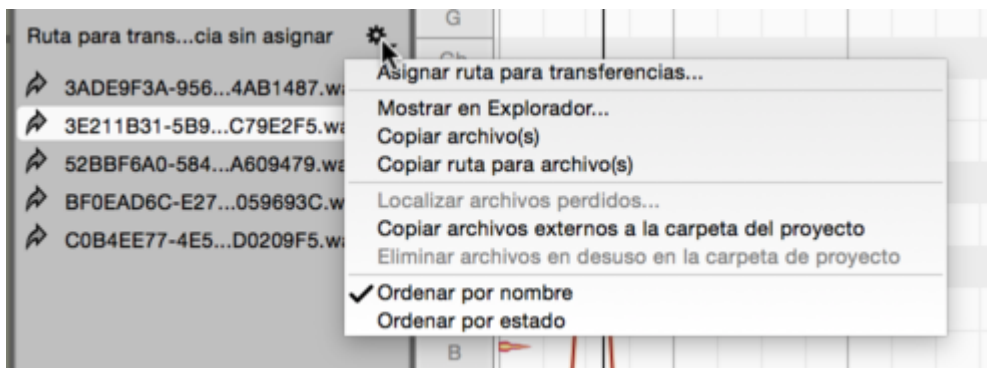
El Explorador de proyecto y transferencias en la versión plug-in

En la versión plug-in de Melodyne, el Explorador de proyecto muestra una entrada de archivo para cada transferencia Melodyne que ha sido realizada desde la aplicación DAW.

El plug-in Melodyne graba el material de audio transferido desde la pista de la aplicación DAW, creando archivos de audio durante el proceso, que se almacenan en tu disco duro. Para material que será reproducido y editado en Melodyne no es suficiente que los archivos de audio originales se encuentren presentes en el proyecto de la aplicación DAW; Melodyne también requiere sus propios archivos de audio – aquellos creados en el momento de la transferencia.

Es importante recordar esto cuando desees archivar un proyecto de la aplicación DAW, o enviarlo a otro usuario junto con tu edición Melodyne. En este caso, debes asegurarte de archivar o entregar no solo el proyecto DAW junto con su audio y otros archivos, sino también los archivos transferidos creados por Melodyne. De otra manera, cuando se restaure el proyecto archivado, o cuando la persona que recibe lo abra, los pasajes transferidos y la edición que hayas aplicado a ellos no estarán accesibles.

Por lo tanto, la pregunta que surge es: ¿Dónde almacena Melodyne los archivos que crea y cómo puedes agregarlos a tu proyecto? La respuesta se encuentra en el Explorador de proyecto, que te permite manejar los archivos transferidos y también buscar los archivos perdidos.



El Explorador de proyecto del plug-in te permite elegir la carpeta en la que se conservan las transferencias. Para hacerlo, haz clic en el ícono del engranaje ubicado cerca de la esquina superior derecha del Explorador de proyecto y elige Asignar ruta para transferencias.... Tu elección se aplica solo al proyecto actual.

Por lo tanto, te recomendamos elegir una carpeta dentro de la carpeta de proyecto de tu aplicación DAW como ruta para transferencias ya que de esta manera almacenar y transferir un proyecto a otras personas se realizará de una manera más directa.

Puedes asignar la ruta para tus transferencias en cualquier etapa del proceso de edición. Inmediatamente que lo haces, todas las transferencias creadas hasta ese momento en el curso del proyecto (y almacenadas en la carpeta transferencias temporales de Melodyne) se moverán a la

carpeta que has seleccionado. No existe diferencia si la nueva carpeta se encuentra en la misma unidad o en otra diferente (por ejemplo, otro disco duro); los archivos existentes se copiarán al nuevo lugar. Las nuevas transferencias se almacenarán en la nueva carpeta recientemente creada.

Cada vez que asignas una ruta para transferencias, Melodyne te indica guardar tu proyecto en la aplicación DAW para que las nuevas referencias a los archivos puedan ser almacenadas de manera permanente.

Selección automática de la ruta para transferencias

Muchas aplicaciones DAW son capaces de indicar a Melodyne donde se encuentra localizada la carpeta del proyecto actual. En estas aplicaciones no dispones de la posibilidad de especificar una ruta diferente. En su lugar, Melodyne almacena automáticamente sus transferencias en la carpeta del proyecto creada por la aplicación DAW, asegurando así que tus archivos de transferencias se encuentren integrados dentro del proyecto y no se pierdan.

Entonces, no te preocupes si tu aplicación DAW no te ofrece una manera de elegir una ruta para las transferencias. Si ese es el caso, Melodyne almacenará los archivos en cuestión en el lugar adecuado de manera automática.

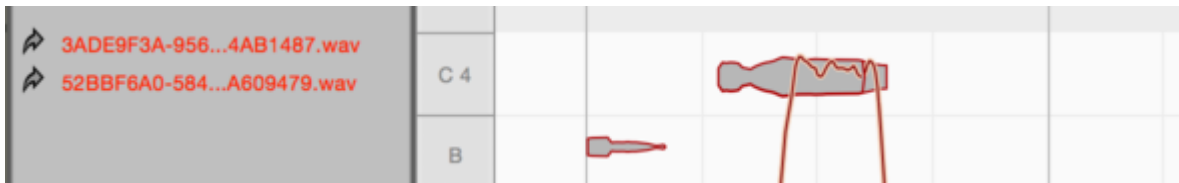
Archivos de audio perdidos y en desuso

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 (versión stand-alone)

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.

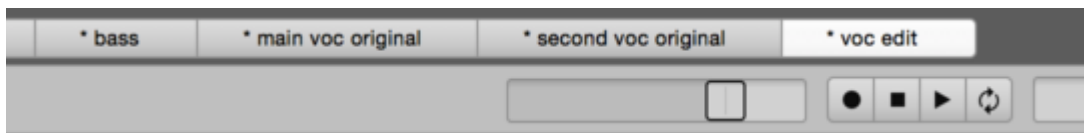
Los documentos de proyecto de Melodyne poseen la extensión “.mpd”.



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.

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.

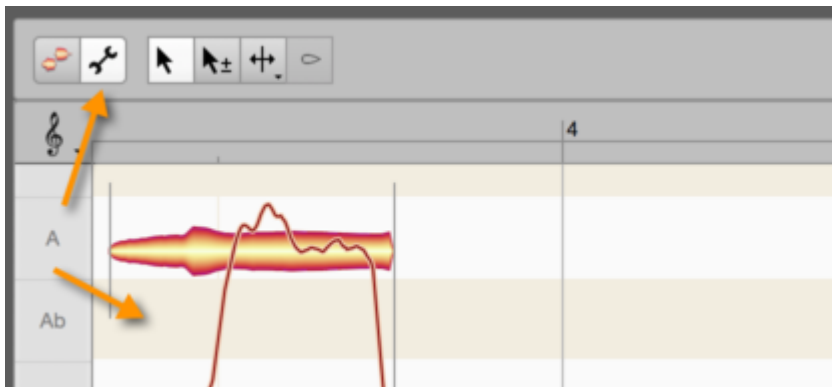
Naturalmente, la detección de material polifónico es la que requiere más edición. Las cuestiones aquí son más complejas y son posibles más interpretaciones que con cualquier otro algoritmo, aunque, nuevamente, la cantidad de edición requerida depende principalmente de la naturaleza del material de audio. Gracias a su clara estructura de armónicos, las notas ejecutadas en un xilófono, por ejemplo, son más fáciles de detectar con precisión que las halladas en una pista de guitarra con distorsión. Esto sucede porque en el último caso la estructura de armónicos es más compleja y asignarlos a las notas correctas es más difícil. Con esas señales y otras similares puede suceder, por ejemplo, que un armónico particularmente predominante sea interpretado como una nota separada en lugar de un componente de otra nota (conocida como fundamental) ubicada más abajo. Si este error

no se corrige y luego desplazas la afinación del armónico propiamente dicho, dejando la fundamental sin cambios, los dos componentes se enfrentarán y, en consecuencia, se escucharán de manera antinatural.

El ejemplo del armónico lo ilustra claramente: en muchos casos, Melodyne no puede estar seguro de su decisión ya que no conoce qué notas fueron intencionalmente interpretadas. Por lo tanto, en el modo Asignación de notas, el objetivo consiste en asegurar que las notas mostradas corresponden a aquellas que fueron intencionalmente interpretadas. La ventaja llega cuando estás editando: un Editor de notas que solo muestra las notas correctas y brinda resultados con el mejor sonido posible.

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.

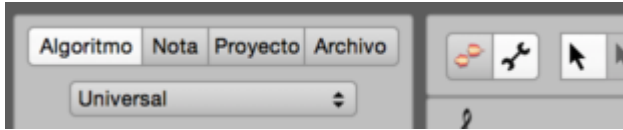


Ahora haz clic en el ícono con la forma de llave inglesa que se encuentra al lado de la barra de herramientas del Editor de notas para activar el modo Asignación de notas. Los colores del fondo en el Editor de notas cambian para mostrarte que ya no te encuentras en el modo normal de edición sino que 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.

El Inspector de algoritmo

Cada vez que el modo Asignación de notas se encuentra activo, el Inspector de algoritmo se encuentra disponible en el panel de información.



Algoritmo: El botón desplegable de la parte superior muestra el algoritmo actual. Con el menú desplegado puedes seleccionar un algoritmo diferente desde la lista, iniciando así, un nuevo análisis. Advertencia: ¡cada vez que cambias de algoritmo, todas las ediciones previamente realizadas en la fuente de audio en cuestión se pierden! Por esta razón, deberías tener como un hábito realizar la comprobación para asegurar que fue seleccionado el mejor algoritmo, y si este no es el caso, elegir uno más adecuado *antes* que comiences a corregir el análisis o a editar las notas.

Sugerencia: en la implementación independiente de Melodyne es posible, antes de cambiar de algoritmo, guardar el archivo de asignación del audio fuente (ver más abajo); si no estás satisfecho con el nuevo algoritmo vuelve a abrirlo. En este caso, el algoritmo previo – y también – todas tus ediciones previas de la detección serán restauradas, pero *solo* las de la detección. Cualquier edición normal de las notas que hayas realizado en el modo de edición, aún en este caso, se perderán. Esta es una consecuencia inevitable del cambio de algoritmos.

En la sección de audición previa encontrarás las siguientes e importantes opciones que te asisten con la edición de la detección y el ajuste fino de los parámetros del algoritmo.



Sintetizador: El objetivo en el modo Asignación de notas es asegurar que las notas mostradas coincidan realmente con las notas esperadas y ejecutadas. Sin embargo, como en el modo Asignación de notas estás escuchando el sonido original completo del archivo de audio que planeas editar, y la edición de las representaciones de notas no tiene efectos audibles, determinar si las notas fueron correctamente detectadas solo es posible, generalmente, trabajando sobre una base visual. Es aquí donde el Sintetizador de monitoreo aparece en escena: utilizando un generador de sonidos sintetizado, este recurso reproduce las representaciones de notas de manera exacta como aparecen, brindándote, por lo tanto, una devolución acústica además de la visual. Puedes activar y desactivar el

sintetizador haciendo clic en el ícono “Z”. Haciendo clic y arrastrando hacia arriba o hacia abajo controlas el volumen.

El Sintetizador de monitoreo no está disponible cuando se encuentran seleccionados los algoritmos Percusivo o Universal.

Tempo, Afinación y Formantes: Con estos tres controles puedes “simular” cambios en los parámetros correspondientes con el objetivo de examinar su efecto sobre las asignaciones del algoritmo actual. Por ejemplo: digamos que cambiaste el carácter de los formantes en el Inspector de algoritmo. Sin embargo, este cambio no tiene efecto hasta que desplaces los formantes en el modo normal de edición, ya que en el modo Asignación de notas siempre escuchas el estado original del audio fuente. Por lo tanto, deberías dejar el modo Asignación de notas, cambiar los formantes como una manera de experimentar en el modo de edición normal, y entonces volver al modo Asignación de notas si sentiste que fue necesario realizar ajustes posteriores al carácter de los formantes. Los controles de audición previa hacen innecesarios tales procedimientos: solo gira el control de formantes y puedes comenzar inmediatamente a experimentar con el control deslizante de carácter sin necesitar abandonar el modo Asignación de notas. Los controles de tempo y afinación funcionan casi de la misma manera. Los valores de los tres controles de audición previa solo se aplican de manera temporal y se restablecen cada vez que abandonas el modo Asignación de notas.

Nota: cuando se utiliza el sintetizador, los controles de afinación y formantes se encuentran en color gris ya que no se pueden utilizar simultáneamente.

Los otros parámetros del Inspector de algoritmo relacionados con el comportamiento del algoritmo, te permiten realizar ajustes finos para todo el audio fuente.



Reproducción:* Melodyne aplica dos procesos diferentes para la reproducción de audio. El algoritmo Melódico emplea como estándar el tipo de reproducción “Tonal”, mientras que los otros algoritmos emplean “Complejo”. Generalmente, estas elecciones resultan lo mejor en la práctica pero si lo deseas aquí puedes sustituirlas.

La diferencia es más notable cuando se realiza procesamiento de estiramiento/compresión de tiempo (y también cuando las notas se transportan hacia arriba): el material con afinación más claramente reconocible, por lo general, se escucha mejor con la opción "Tonal". Para material en el cual la afinación de las notas no es clara y donde se evidencian en mayor grado, componentes de ruido, se obtienen mejores resultados con "Complejo". Experimentar con los dos tipos de reproducción es, por lo tanto, más útil cuando el material se encuentra entre estos dos estados. Experimenta con los controles de audición previa de tempo y afinación para ver qué tipo de reproducción se ajusta mejor a tus necesidades. Sin embargo, considera que si se ha seleccionado la opción "Tonal", los parámetros **Carácter**, **Transientes** y **Carácter de formantes** descritos debajo, ya no están disponibles y por lo tanto se presentan en color gris.

Sugerencia: Para el tipo de reproducción "Tonal" se encuentra disponible una variación llamada "Tonal (alta)". Si estás trabajando con sopranos o con instrumentos melódicos de afinación alta (por ejemplo, piccolos), en lugar de "Tonal" podrías intentar la variante "Tonal (alta)" ya que podría mejorar la calidad de sonido. Sin embargo, las voces o instrumentos con registros normales son menos beneficiados por "Tonal (alta)", por lo tanto, conviene evitar su utilización en tales casos.

Carácter: Este botón desplegable te permite elegir entre una reproducción más suave u otra más viva. Si seleccionas "Vivo", Melodyne utiliza una ventana de procesamiento más pequeña que permite movimientos acústicos rápidos en la señal para reproducirla con más claridad. Esta asignación es adecuada, por lo tanto, para sonidos percusivos y otros con muchos cambios de tono veloces. Sin embargo, para sonidos suaves y sostenidos esta asignación puede provocar un poco de intranquilidad en el contenido. Para evitarlo, elige la opción "Suave". Esta opción emplea una ventana de procesamiento más amplia y por lo tanto es más adecuada para la reproducción de transiciones tonales más graduales y suaves.

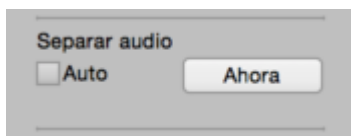
Transientes: Este parámetro solo se encuentra disponible para los algoritmos Universal y Percusivo. Determina cómo se deberían manejar los sonidos transientes de la señal durante la reproducción. Con el control deslizante totalmente hacia la derecha (la posición predeterminada en el caso de utilizar el algoritmo Percusivo), los transientes son más claros y más precisos. A medida que el control se desliza hacia la izquierda, los componentes transientes se vuelven más suaves. De manera predeterminada, con el algoritmo Universal seleccionado, el control se ubica en el centro. Experimenta con tu propio material para ver qué asignación entrega el mejor sonido.

Corrección de formantes Arriba/Abajo: Cada vez que transportas una nota en Melodyne, los formantes son corregidos de manera automática para impedir, en el caso de las voces, el temido efecto "Mickey Mouse". En términos técnicos, cada vez que transportas una nota un tono hacia arriba, Melodyne corrige automáticamente los formantes resultantes desplazándolos hacia abajo un tono, preservando, de esta manera, el timbre original. En el caso de la voz humana, eso es lo que se busca, pero quizás no sea así con una guitarra acústica: con muchos sonidos, puede agregar encanto el desplazamiento de los formantes en paralelo con las fundamentales, es decir, sin utilizar una corrección automática.

Por lo tanto, los controles deslizantes de Corrección formantes Arriba y Abajo te permiten determinar el grado de la corrección automática de formantes, de manera independiente, para transposiciones ascendentes o descendentes. Con el control desplazado todo el recorrido hacia la derecha, se aplica la corrección de formantes en un 100%. Cuando el control se desplaza totalmente hacia la posición izquierda, no se aplica corrección automática de formantes. Cuando vuelvas al modo normal de edición sólo escucharás los efectos de estos parámetros si desplazas, o si has desplazado, los formantes de una o más notas en el Editor de notas. Para simular y probar su efecto en el modo Asignación de notas utiliza el control de afinación en la sección de audición previa del Inspector de algoritmo. Si el valor actual para esto es positivo, podrás escuchar de manera previa el efecto del control deslizante Arriba. Si el valor actual es negativo, escucharás el efecto del control Abajo.

Carácter de formantes: Cuando se desplazan los formantes este control altera su peso en el rango de frecuencia y, por lo tanto, altera el sonido de los formantes desplazados.

Experimenta para ver con qué asignación se reproduce mejor tu material. Este parámetro no tiene efecto audible cuando regresas al modo normal de edición a menos, y hasta, que las notas hayan sido transportadas en el Editor de notas. Para simular y probar este efecto en el modo Asignación de notas, utiliza el control de formantes de la sección de audición previa del Inspector de algoritmo.



Separar audio: Cuando estás editando la detección de una fuente de audio, en ocasiones Melodyne realiza una gran cantidad de procesamiento en segundo plano, con movimiento de grandes volúmenes de datos entrando y saliendo de su caché. La opción Separar audio te brinda control sobre este comportamiento. Si la opción Auto se encuentra marcada, con cada cambio que hagas, Melodyne realiza todos los cálculos requeridos de manera inmediata. ¿Cuál es la ventaja? Cada vez que utilizas los controles de audición previa para probar tus asignaciones de algoritmo, Melodyne accede a los últimos datos y todo suena exactamente como si estuviese en el modo normal de edición. ¿La desventaja? En ocasiones Melodyne necesita introducir una pausa de procesamiento durante la que aparece el indicador de progreso, interrumpiendo tu trabajo.

Dado que no siempre necesitas los controles de audición previa, tienes la opción de cambiar este comportamiento eliminando la marca de la casilla de verificación Auto. De esa manera, los diversos cálculos ya no se realizarán de manera inmediata sino solamente cuando haces clic en el botón Ahora o cuando abandonas el modo Asignación de notas. La ventaja de esto es que tu flujo de trabajo no se interrumpe. La desventaja es que en este caso, los controles de audición previa no siempre reflejan los cambios que has realizado. Cuando existe una discrepancia entre los valores previos y el estado actual, el botón Ahora destella para avisarte. Si haces clic en el botón, Melodyne realizará todos cálculos pendientes y actualizará la totalidad de los datos.

Cargar/Guardar archivo de asignación (solo en la versión independiente): Si lo deseas,

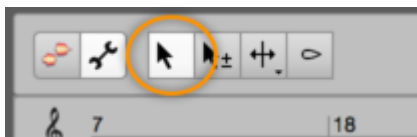
Melodyne puede guardar tu fuente de audio como un archivo de asignación que contiene información sobre cuál algoritmo fue utilizado para la fuente; el estado de los parámetros del algoritmo utilizado, y qué edición fue aplicada a la detección. La ventaja de esto es que el proceso de detección no tiene que repetirse cada vez que el archivo se abre en Melodyne; es más, esto significa que solo necesitas editar la detección y ajustar los parámetros del algoritmo una vez ya que tu trabajo y asignaciones se restaurarán automáticamente cuando vuelvas a abrir el archivo. Con el botón Guardar puedes guardar el archivo de asignación junto con el archivo de audio editado. El botón Cargar te permite volver a abrir el archivo, por ejemplo, para volver al estado original después de un cambio involuntario de algoritmo.

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.

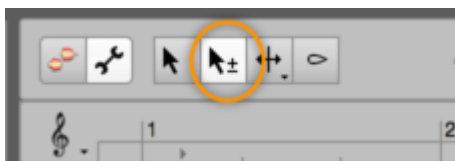


- En la parte inferior de una representación de nota, la herramienta Principal funciona como la herramienta *Activación*.
- En la parte superior de una representación de nota, la herramienta Principal funciona como la herramienta *Separación de notas*.

Trataremos con cada una de estas por separado.

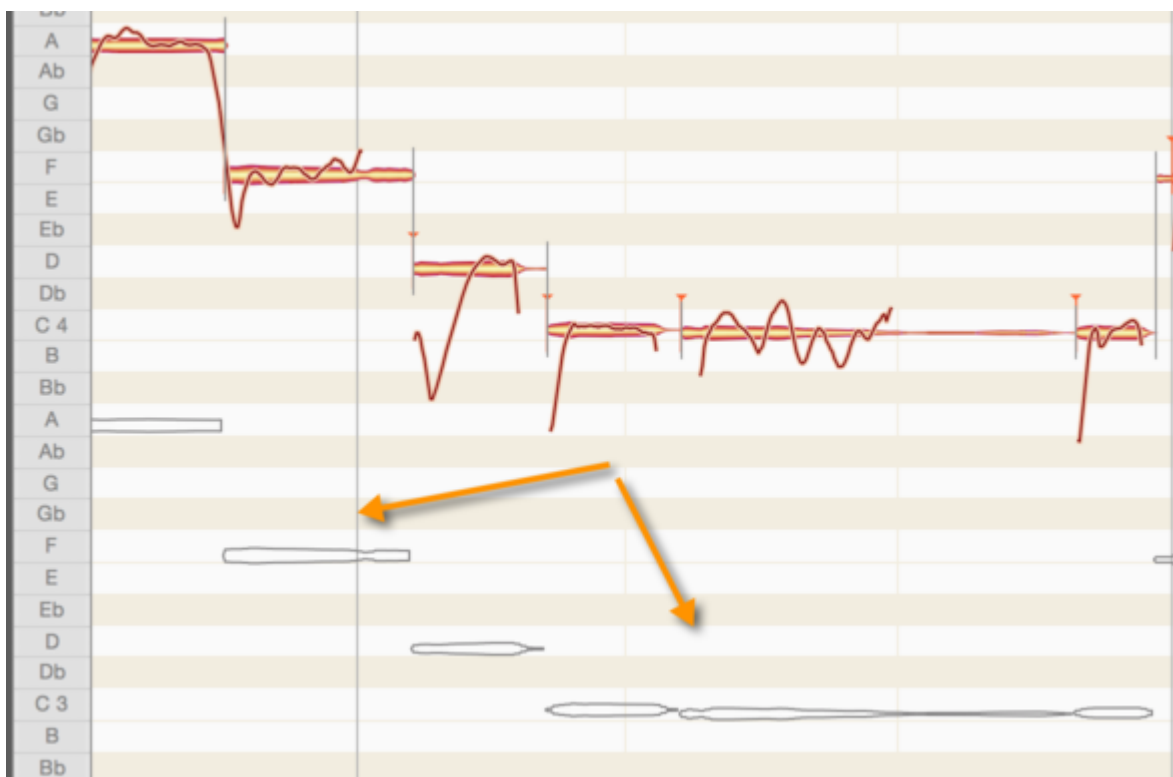
La herramienta Activación

La herramienta Activación no funciona cuando se 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.

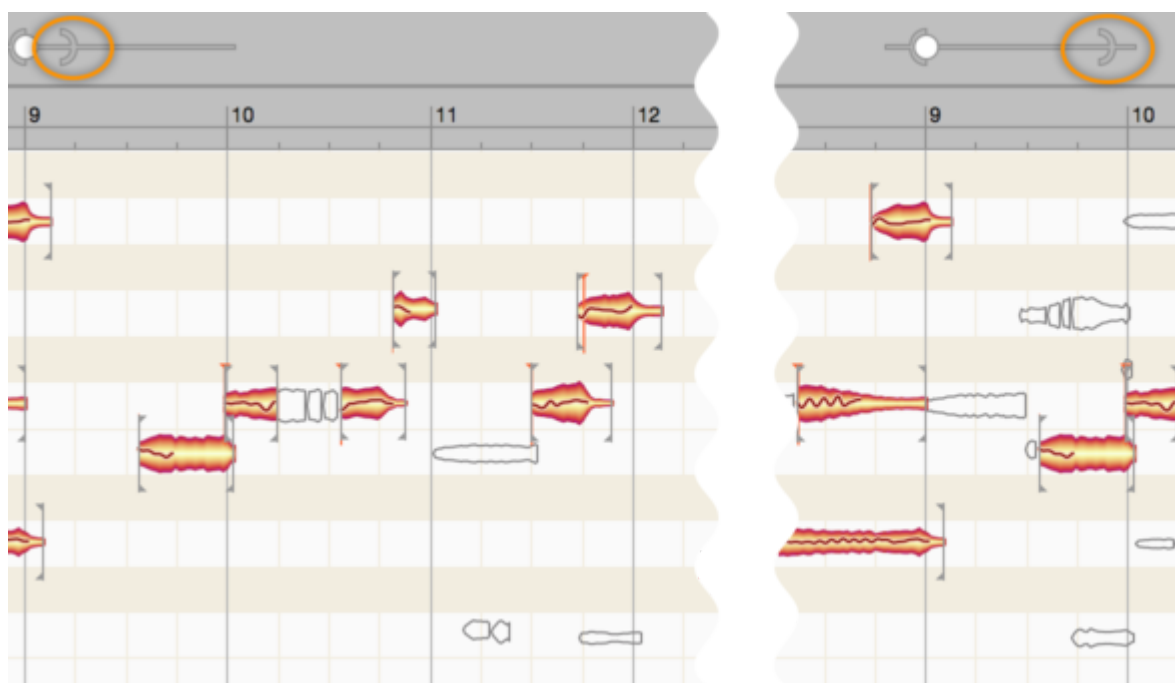
Los algoritmos Sostenimiento polifónico y Decaimiento polifónico: Con los algoritmos polifónicos las notas potenciales juegan un rol particularmente importante. Por ejemplo, puede suceder que una nota contenga un armónico tan prominente, y por esa razón sea tomado como una nota separada, siendo asignado a su propia representación de nota. En casos extremos puede suceder que una representación de nota sólida se asigne *solamente* al armónico en cuestión en lugar de hacerlo a la fundamental propiamente dicha. En este caso, como la fundamental fue reducida al estado de nota potencial, la misma se representa con una nota vacía.

Si haces doble clic en una nota sólida con la herramienta Activación, desactivarás la nota correspondiente. La energía espectral que Melodyne atribuyó a esta nota será automáticamente redistribuida entre las otras notas que suenan en ese momento. Un armónico al cuál se le otorgó erróneamente al estado de fundamental podría reasignarse, cuando es desactivado, a su fundamental. Si haces doble clic en una nota potencial, la misma será activada. La energía espectral en este caso, será “confiscada” desde las otras notas que suenan al mismo tiempo y entregada a la nueva nota activada.

Arrastrar representaciones de notas hacia arriba o hacia abajo tiene el mismo efecto que con el algoritmo Melódico. Melodyne busca en la dirección correspondiente para ver si es posible encontrar una fundamental allí. Es muy probable que si se encuentra una altura tonal que razonablemente podría ser una fundamental, ya habrá sido detectada una nota potencial en ese lugar; la misma, entonces, será activada y la nota previa, desactivada.

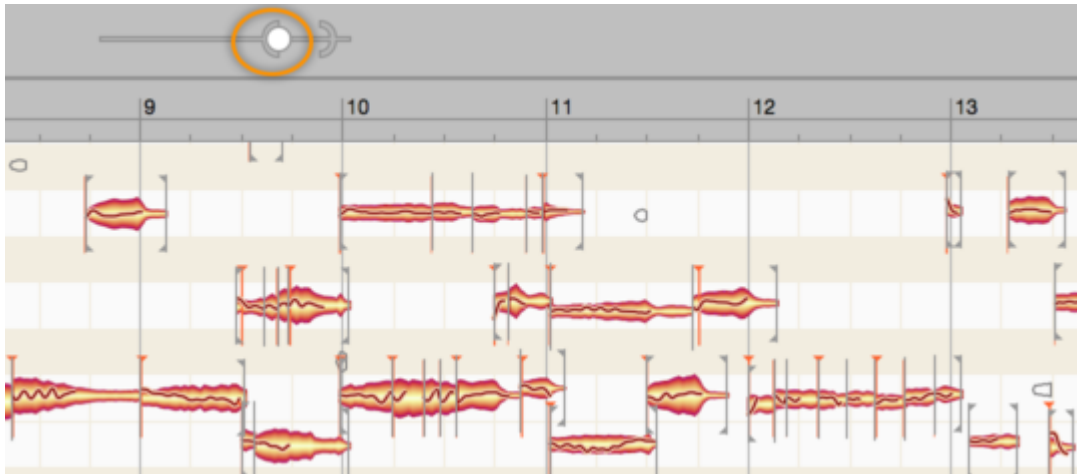
El control deslizante y la imagen de energía

Cuando te encuentras editando la detección de material de audio polifónico y has seleccionado las herramientas Principal o Activación, verás un control deslizante al lado de la caja de herramientas. El mismo te permitirá determinar el número de notas potenciales que se presentan en pantalla y cuántas notas reales son derivadas de ellas.



Si mueves hacia la izquierda el indicador (el paréntesis) ubicado a la derecha del control deslizante, aparecerán menos notas potenciales. Si lo arrastras hacia la derecha, aparecerán más notas potenciales. Elige una posición que te asegure que sólo se presentará la cantidad de notas potenciales de acuerdo a las que posiblemente luego desees activar durante el curso de la edición posterior. Eso te ofrecerá una visión general más clara.

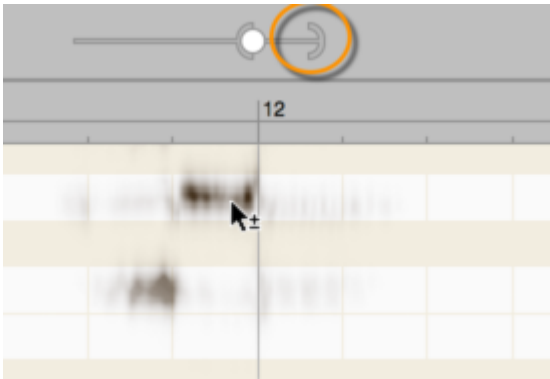
Ahora, arrastra el indicador izquierdo (la bola) de lado a lado. A medida que a desplazas hacia la izquierda, disminuyes la posibilidad que las notas potenciales mostradas se conviertan en notas activas, reduciendo, de ese modo, el número de notas activas. A medida que lo arrastras hacia la derecha incrementas la posibilidad, creando, de ese modo, más notas activas desde notas potenciales presentadas.



Nunca puede haber más notas activas que notas potenciales, por eso la bola nunca puede pasar más allá del paréntesis; simplemente lo empuja hacia la derecha cuando quiere ir más allá causando, de ese modo, la presentación y activación simultánea de notas potenciales adicionales. Ajusta los dos indicadores hasta que la cantidad de notas activas presentada se acerque tanto como puedas a la cantidad de notas que fueron realmente interpretadas. Entonces, procede con la corrección manual de notas individuales.

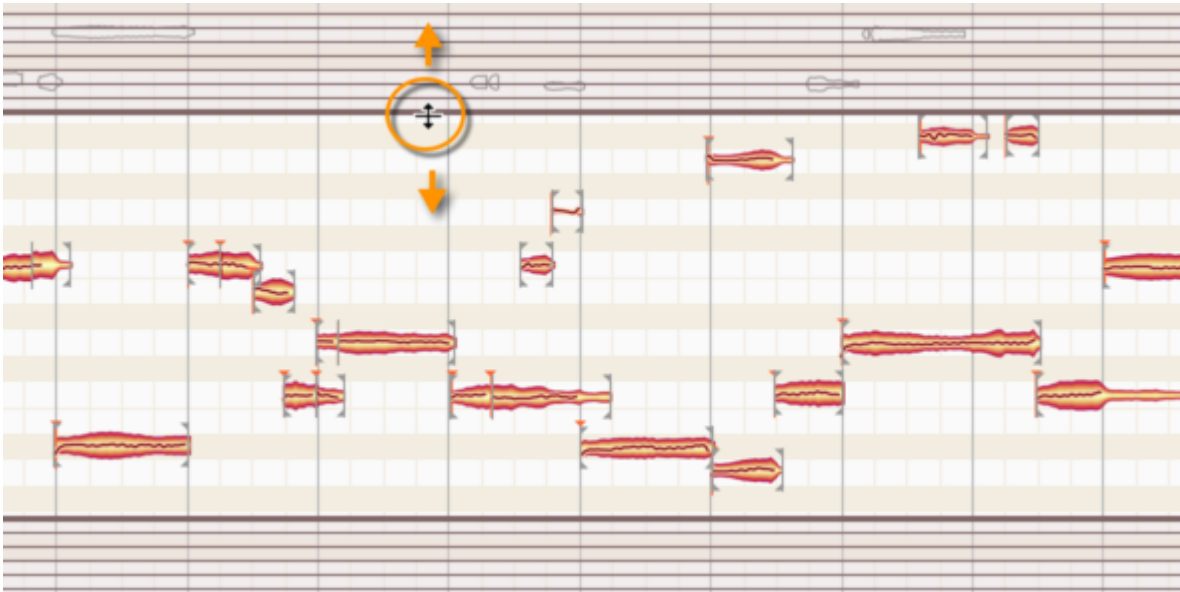
Sugerencia: si mueves el indicador un tramo extenso, Melodyne necesitará llevar a cabo una gran cantidad de procesamiento y por esa razón puede tomar un momento presentar los resultados. Puedes reducir esta demora activando la opción Actualizar señal de audio inmediatamente en el menú Ver>Opciones de Editor de notas, teniendo como costo, por supuesto, un temporal incremento de la carga de CPU.

De vez en cuando puede suceder que una nota que puede escucharse en el material no sea detectada como una nota activa y, ni aún con el paréntesis en su máxima asignación, se presente como nota potencial. Si eso sucede, mueve el paréntesis totalmente hacia la derecha (a su máxima asignación) y entonces mueve el puntero del mouse, en el Editor de notas, sobre la posición donde la nota perdida debería estar. Alrededor del puntero del mouse aparecerán notas como “imágenes de energía” que no fueron detectadas ni como notas activas ni como notas potenciales. Cuando has identificado la nota desaparecida de esa manera, haz doble clic en ella para transformarla en una nota activa. Posteriormente, con subsecuentes dobles clics puedes intercambiar el estado de estas notas entre “potenciales” y “activas”, de la misma manera que con cualquier otra.



Las persianas venecianas

Particularmente, con instrumentos que generan armónicos potentes, puede suceder que resulte detectado un amplio rango de notas que sabes, perfectamente, va más allá (por arriba o por abajo) de cualquier nota realmente interpretada. En esos casos, las Persianas venecianas resultan de mucha utilidad. Si no puedes verlas en la parte superior o inferior del área de edición, desplaza la pantalla hacia arriba o hacia abajo hasta que puedas hacerlo.

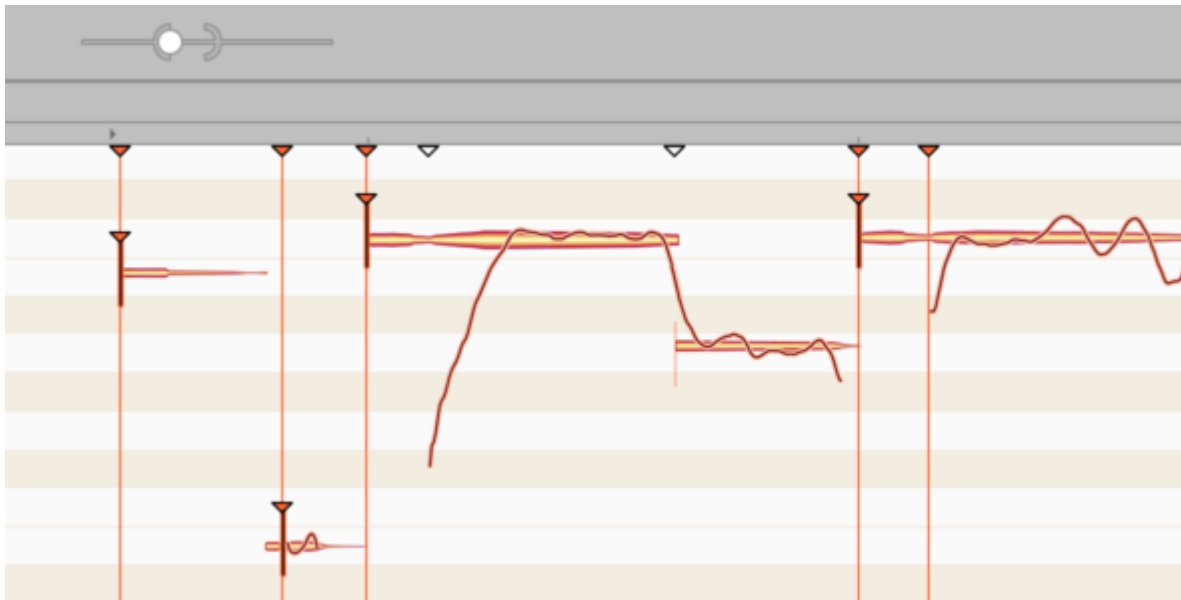


Puedes subir o bajar la persiana superior arrastrando el borde grueso inferior, y hacer lo mismo con el borde superior de la persiana inferior. De esta manera, delimitas el rango dentro del cual Melodyne asigna notas. Todas las notas parcialmente cubiertas con las Persianas venecianas son automáticamente desactivadas a menos que hayan sido activadas previamente de manera manual. No obstante, aún puedes activar o desactivar notas “atravesando” las Persianas venecianas. Las Persianas venecianas brindan una primera y útil aproximación que luego puedes corregir mediante la acción de activar y desactivar notas, individualmente, a mano.

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.

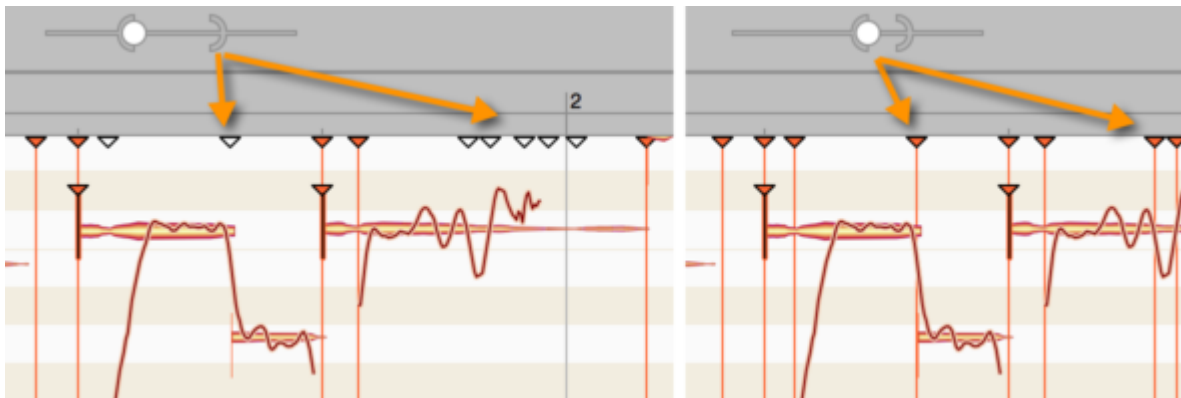


Cada una de las líneas de punto de inicio – más largas – también termina en un indicador con la forma de triángulo invertido que puedes apreciar debajo de la Regla de tiempo. Este indicador puede

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.

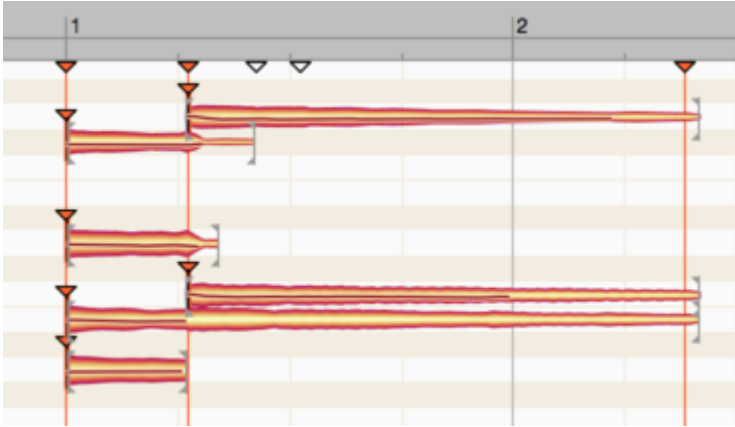
No obstante, puedes alterar esto con el segundo indicador del control deslizante: la bola. A medida que desplazas la bola hacia la derecha, más y más de los antes invisibles potenciales líneas de punto de inicio se volverán activas y, directamente debajo de ellas, en el nivel de las representaciones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

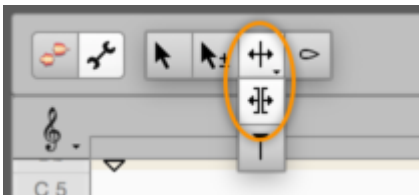
inmediatamente que pases por encima del inicio de una representación de nota, aparece una línea vertical con un triángulo invertido (indicando la presencia de un punto de inicio designado) que sigue a la línea durante un momento antes de desaparecer, inmediatamente que la nota comienza a decaer, ya que, 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.

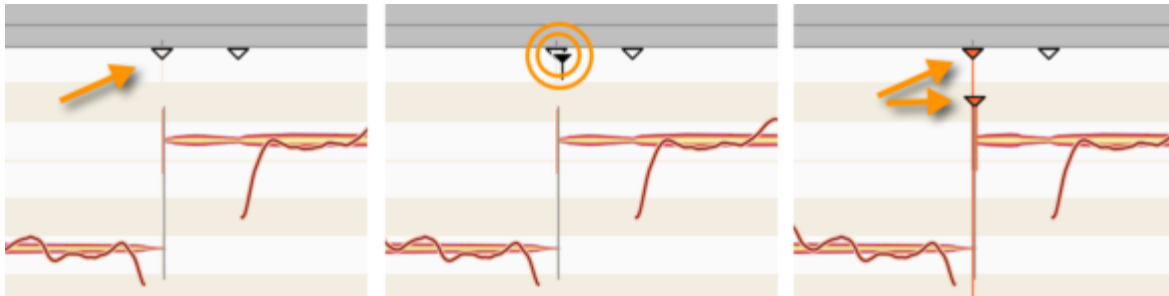


Por el contrario al modo normal de edición: En el modo Asignación de notas las herramientas de separación no se utilizan para dar nueva forma a la música sino para editar el análisis o detección. El objetivo es asegurar que las representaciones de notas muestren con tanta precisión como sea posible, la música interpretada.

Además, las ediciones realizadas en el modo Asignación de notas en acordes son implementadas, gracias a la calidad magnética de la línea de punto de inicio, con precisión muy fina (de sample). En el modo de edición normal esto no es posible.

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. Si, en caso de trabajar con material polifónico, aparece un acorde en la posición adecuada, la acción afectará a todos los componentes del acorde.

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.

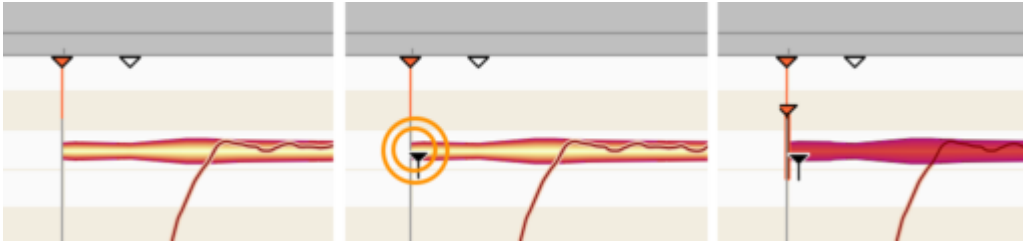
- Separar notas solo en líneas de punto de inicio: este comando divide las notas seleccionadas en todas las líneas de punto de inicio que las atraviesan. Por lo tanto, te ofrece una manera conveniente de insertar separaciones en el mismo punto en múltiples notas de manera simultánea, mientras elimina 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.



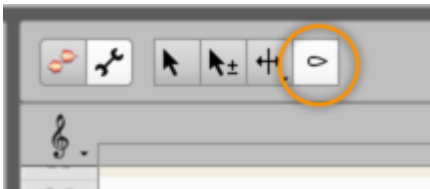
Se encuentra disponible con todos los algoritmos y se utiliza para designar y anular la designación de puntos de inicio, de manera manual haciendo doble clic. Esta herramienta también se encuentra disponible en el modo Asignación de notas, activando la opción correspondiente en el Inspector de notas. 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 herramienta Compartir energía

Esta herramienta solo se encuentra disponible con los algoritmos Sostenimiento polifónico y Decaimiento polifónico. La misma regula la distribución de determinados componentes de sonido entre las notas que suenan de manera simultánea.



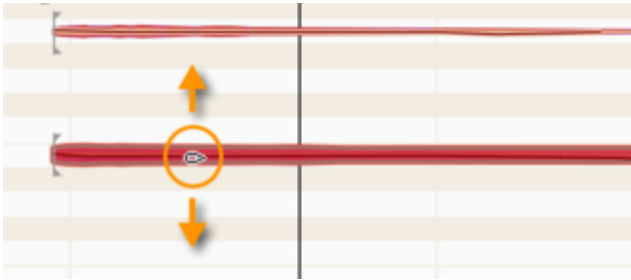
En el caso de acordes o de ciertos intervallos armónicos (por ejemplo, una octava), el mismo armónico podría ser compartido entre dos o más fundamentales, por lo que Melodyne está obligado a compartirlo entre las notas en cuestión. Puede suceder que la distribución resultante no sea de tu agrado, en cuyo caso puedes ejercer una fuerza curativa: asignando más energía a una fundamental (a expensas de las otras), estás enriqueciendo su contenido armónico, brindándole, generalmente, un sonido más brillante con más penetración. Por el contrario, puedes privar a una fundamental de algo de su energía (para beneficiar a las otras). De esta manera, puedes ajustar el color de sonido de varias notas para conseguir el balance ideal.

Considera que esta herramienta, por su diseño, solo tiene algún efecto cuando dos o más notas que suenan de manera simultánea han sido detectadas en material polifónico y una de ellas ha sido editada. Por otra parte, solo puede compartirse tanta energía como la que se encuentre presente en la posición en cuestión y disponible para esa nota. Por lo tanto, con esta herramienta estás ingresando en cierto punto, un valor deseado. Cuánto y qué extensión puede ser obtenida depende de las características del material de audio.

En el caso extremo la herramienta... no hace nada. Por ejemplo, si tienes dos notas que suenan de manera simultánea y la más alta de ellas no aparece en la serie de armónicos de la nota más baja (puedes ver si este es el caso o no empleando la herramienta Activación para mostrar la serie de

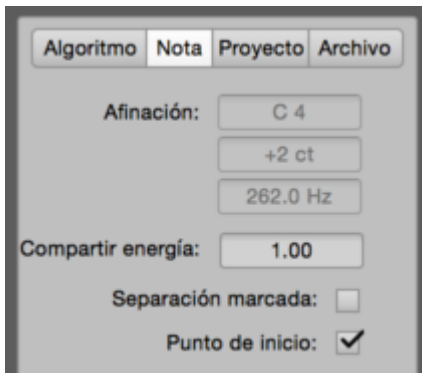
armónicos), entonces estas dos notas no comparten energía que pudiera ser reasignada empleando la herramienta Asignación de energía. Por lo tanto, en tales casos, la herramienta no tiene efecto visual o acústico.

Haz clic con esta herramienta en una representación de nota y arrastra hacia arriba para incrementar su asignación de energía, o hacia abajo para reducirla.



El Inspector de notas

Como sucede en el modo de edición normal, el Inspector de notas en el modo Asignación de notas gobierna las notas seleccionadas, solo que aquí se visualizan diferentes parámetros.



Afinación: Los tres campos corresponden a aquellos del modo de edición y muestran i) la nota más cercana de la escala cromática, ii) la desviación (si existe) en cents desde ella, y iii) la frecuencia equivalente en hertz. No es posible ingresar valores en estos campos pero su contenido se actualiza cada vez que una representación de nota se asigna a una afinación diferente (por ejemplo, para corregir un error de octava).

Compartir energía: Este campo refleja los cambios realizados con la herramienta Compartir energía y también te permite ingresar valores directamente.

Separación firme: El estado de este campo está determinado por cambios realizados con la herramienta Tipo de separación, o por activar/desactivar la casilla. Solo puedes activar esta casilla si actualmente existe una separación suave entre la nota seleccionada y una nota adyacente.

Punto de inicio: El estado de este campo está determinado por los cambios realizados con la herramienta Punto de inicio, o por activar/desactivar la casilla. Aquí, como con la herramienta correspondiente, puedes conectar o desconectar la nota seleccionada a una línea de punto de inicio.

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. Esto, combinado con las funciones de edición de tempo, ofrece fascinantes y creativas posibilidades para tu música.

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.

Ya sea en la detección de las notas o en la detección de tempo, Melodyne nunca te obliga a estar contenido con lo que marca el algoritmo. Siempre puedes editar y mejorar los resultados de la detección de tempo, pasando por encima de las decisiones de Melodyne cada vez que sea necesario, con otras basadas en tu propio conocimiento de la música y, por lo tanto, asegurando que el mapa de tempo corresponde exactamente con la música.

De esta manera, creas los fundamentos ideales para la edición de tempo actual. Hecho esto puedes, por ejemplo, ajustar el tempo de una grabación mediante cuantización de la grabación – no con respecto a una cuadrícula rígida sino a una derivada de tu propia música que refleja todas las

fluctuaciones y cambios de tempo encontradas en la grabación original. Esta cuadrícula que emerge a partir de la detección aún se encuentra abierta para optimización, ya sea ajustándola o dibujando el mapa de tempo. En pocas palabras: en lo que respecta a la edición de tempo musical, Melodyne te ofrece la misma y exclusiva libertad y posibilidades que brinda para el trabajo con notas.

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. Naturalmente, con el plug-in Melodyne puedes editar la *estructura rítmica* de multitud de maneras, pero sería contraproducente comenzar manipulando el tempo ya que esto inevitablemente resultaría en diferencias entre Melodyne y la aplicación DAW. No sucede lo mismo con la implementación independiente en donde tienes control total del tempo.

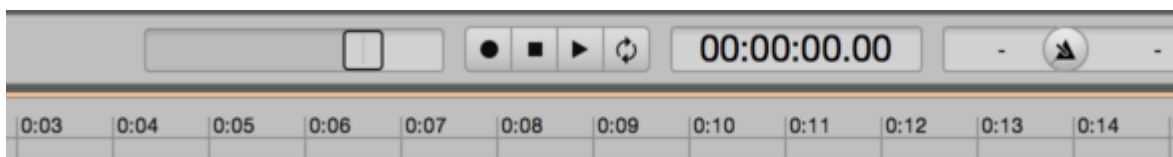
En consecuencia, la implementación plug-in de Melodyne no posee funciones para la edición de tempo; con dos excepciones:

- El plug-in te ofrece funciones para “aprender” progresiones de tempo, si es que algunas fueron creadas en la aplicación DAW luego de la transferencia, o porque fueron cambiadas posteriormente.
- En la versión ARA de Melodyne plug-in, existen funciones para editar el fondo de tempo, que corresponden con aquellas en la versión independiente, ya que gracias a ARA la aplicación DAW también se beneficia de Melodyne y puede, por ejemplo, adoptar el tempo detectado y editado utilizando Melodyne a lo largo de toda la canción.

A continuación, presentamos los conceptos fundamentales para el manejo de tempo en la versión independiente de Melodyne. Las dos excepciones referidas y la operación detallada del Editor de tempo son temas que se tratan en capítulos separados.

Determinar el tempo en la implementación independiente

Al trabajar con un nuevo documento en la implementación independiente de Melodyne, los campos tempo 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 tempo, se encuentra calibrada en segundos. Así, comienzas con una hoja en blanco y puedes ingresar de manera manual el tempo y métrica para el proyecto Melodyne o permitir que las rutinas de detección de tempo realicen su trabajo.

Para ingresar el tempo 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 tempo, 4/4 para la métrica y negras (1/4) en los intervalos de la Cuadrícula de tempo:

*En el campo tempo 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 tempo, en la barra de transporte, para activar el metrónomo.

- Abrir el Editor de tempo

Si estabas trabajando con una aplicación DAW, preferirás asignar el tempo en forma manual antes de comenzar a trabajar en tu proyecto. Debido a que Melodyne es extremadamente bueno para detectar 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.

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

*En lugar de inicializar el tempo, métrica y valor de la Cuadrícula de tempo, en forma manual, como recién describimos, comienza grabando con los campos tempo y métrica vacíos. Ahora ya no necesitas un clic para escuchar a medida que grabas ya que Melodyne detectará el tempo y las fluctuaciones de tempo 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 tempo, estás determinando el tempo a través de tu interpretación.

Las rutinas de detección de tempo 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 tempo y métrica y el menú Cuadrícula de tempo, sin tocar. Para determinar el tempo 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 tempo del archivo, ajusta el tempo 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.

Sin embargo, si lo prefieres, puedes volver a ubicar las líneas de los compases arrastrando en el Editor de métrica. Esto es útil, por ejemplo, si deseas volver a enumerar los compases o simplemente mover el contenido completo del archivo un tiempo hacia la izquierda o derecha, para que los tiempos a tierra se conviertan en tiempos no acentuados (upbeats) y viceversa.

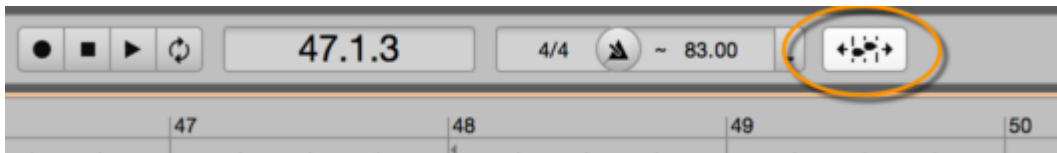
En Melodyne studio puedes importar múltiples archivos de audio en una única operación para

determinar y ajustar el tempo para el proyecto completo. Cuando haces esto, la detección de tempo de Melodyne se basa en la información derivada de todos los archivos involucrados, lo cual incrementa la fiabilidad del proceso. Para aprovechar las ventajas de este funcionamiento, procede exactamente como se describió arriba, solamente, selecciona más de un archivo. Cuando los mismos son importados, se dispondrán en pistas separadas.

Recuerda que los archivos importados de manera simultánea deben tener coherencia musical para que la detección de tempo tenga sentido. Si has grabado a una banda tocando en vivo, por ejemplo, con diferentes pistas dedicadas a varios instrumentos, tendría sentido importarlas todas en una única operación ya que ellas comparten un tempo común. Por otra parte, no tendría sentido importar de manera simultánea una pista grabada a 120 BPM y otra grabada a 93 BPM y esperar que Melodyne detecte un tempo común. Además, recomendamos que el primer grupo de pistas importadas, sobre la que se basará la detección de tempo conjunto, debería incluir solamente instrumentos que mantienen un tempo claramente regular. Por ejemplo, los instrumentos solistas se ejecutan de manera muy libre, y eso podría confundir la detección de tempo, por lo que conviene excluirlos del primer grupo de pistas para importarlas posteriormente.

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 tiempo donde el archivo se posiciona originalmente, depende del procedimiento utilizado para importarlo:

- Si elegiste Archivo > Importar audio, en el menú principal o arrastraste el archivo hasta una cabecera de pista, el inicio físico del archivo (es decir, el primer sample o muestra) se alineará con la marca "0:00" segundos en la Regla de tiempo, 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 tiempo (el punto donde lo soltaste) y la función Auto Stretch se encuentra activa, el archivo se alineará 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.

A menos que Melodyne haya detectado correctamente el tempo de un archivo de audio, será incapaz de adaptarlo con éxito al tempo del proyecto ya que trabajará con falsas suposiciones en lo que respecta al tempo de los nuevos archivos importados que no puede corregir sin tu intervención.

Si ves que algo está mal con el ajuste del tempo, procede de la siguiente manera:

- Elimina de tu proyecto todas las representaciones de notas que pertenecen al archivo recientemente importando.
- Crea un nuevo documento de proyecto en Melodyne y carga el archivo en el mismo.
- Abre el Editor de tempo en modo Asignar tempo y corrige la interpretación errónea de tempo.
- Copia las representaciones de notas y vuelve al proyecto original.
- Activa la función Auto Stretch, desplaza el cursor hasta donde desees insertar las notas y elige Edición > Pegar.

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

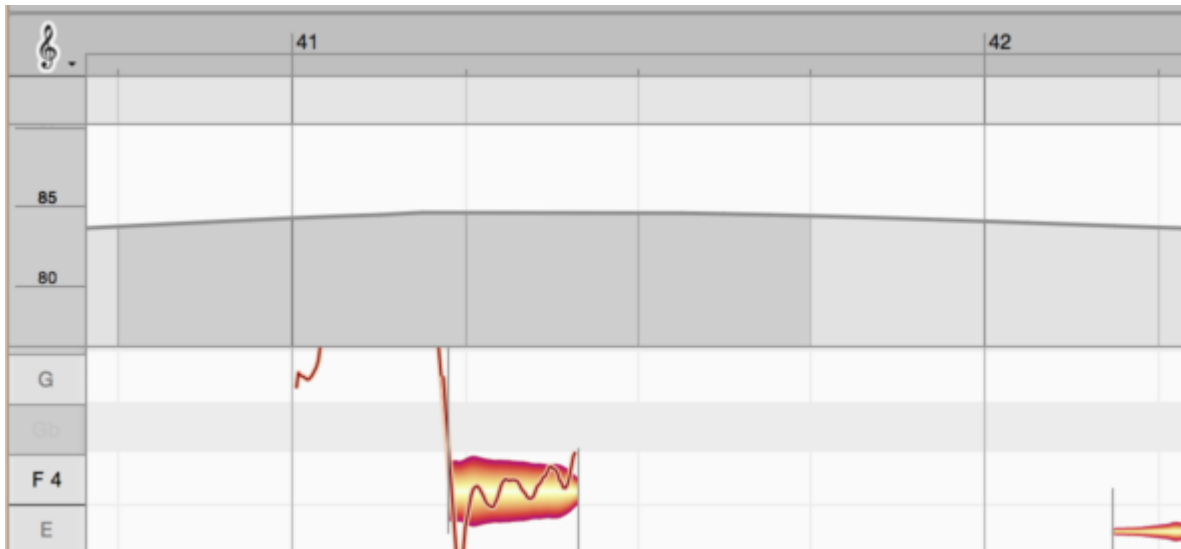
tempo original (es decir, el lugar desde donde fueron tomadas), dependiendo del estado de la función Auto Stretch las notas adoptarán el tempo del destino o conservarán el de la fuente. Como regla general, antes de copiar o mover notas conviene activar la función Auto Stretch para que las notas se ajusten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

Como resultado, naturalmente, las notas se escucharán en cierto modo, diferente a cómo se escuchaban en su ubicación original. Si deseas evitar esto, en el Editor de tempo de la implementación independiente de Melodyne, puedes copiar no solo las notas sino también, los segmentos correspondiente del mapa de tempo desde la fuente hacia el destino (que, naturalmente, tendrá la posterior consecuencia de influenciar a las notas ya presentes en el lugar de destino). No presenta diferencia en qué copias primero: las notas o los correspondientes segmentos del mapa de tempo.

Cada vez que alteras la curva de tempo, las notas afectadas se ajustan *siempre* al tempo alterado – sin importar si la función Auto Stretch se encuentra activa o no.

Diferencia entre edición y asignación de tempo

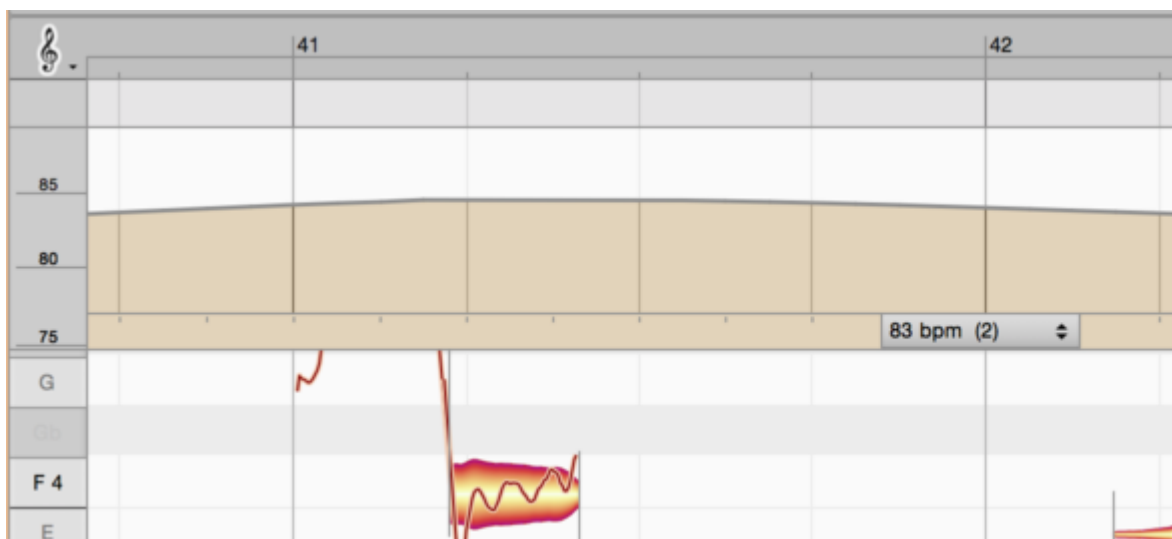
Melodyne no solo es capaz de detectar el tempo de un material de audio y de adaptarlo al tempo de otro, también te ofrece funciones para la edición detallada y para dar forma a progresiones de tempo. Para acceder a ellas comienza eligiendo Opciones > Abrir Editor de tempo, en el menú principal.



Aquí se te presenta una elección: como para las notas existe el modo Asignación de notas (para la detección) y un modo de edición (para la música propiamente dicha), también para el tempo existen fundamentalmente dos modos de operación:

En **modo Editar tempo** puedes introducir cambios en tempo (repentinos o graduales) al cual se conformarán las notas. En este modo, en otras palabras, estás dando forma al tempo de tu música.

En **modo Asignar tiempo**, por otra parte, estás corrigiendo, donde es necesario, la interpretación de Melodyne del tempo que prevalece en cualquier momento dado. En este modo, no es la música propiamente dicha lo que estás editando sino que estás dando forma al mapa de tiempo para que refleje con más precisión la realidad musical. Por lo tanto, en este modo, no estás haciendo cambios audibles sino simplemente comprobando y corrigiendo cada vez que sea necesario, la Cuadrícula de tiempo *detrás* de las representaciones de notas. El propósito aquí es asegurar que los tempos interpretados por Melodyne estén realmente de acuerdo con aquellos entendidos e interpretados por el/los músico/s.



Es muy importante comprobar y, si es necesario, editar la detección de tiempo de Melodyne antes de comenzar a trabajar en las notas, porque esto forma la base de todas las ediciones subsecuentes de tiempo. Debería agregarse que Melodyne es extremadamente bueno en la detección de tiempo; puede ser que nunca, o rara vez, necesites utilizar el modo Asignar tiempo. Esto dependerá en gran medida de la claridad de la imagen de sonido de tus loops o grabaciones y de las técnicas de interpretación empleadas.

La operación del Editor de tiempo en estos modos se describe en otros capítulos.

Edición de tempo (versión stand-alone)

En modo Editar tempo, el Editor de tempo te permite dar forma al mapa de tempo de tu proyecto y al material de audio que contiene, de una manera musical. Esta posibilidad solo existe en la versión independiente de Melodyne ya que la versión plug-in obtiene la información de tempo de la aplicación DAW. La edición de tempo, en ese caso, se lleva a cabo empleando las funciones de la aplicación DAW que envía la información al plug-in Melodyne.

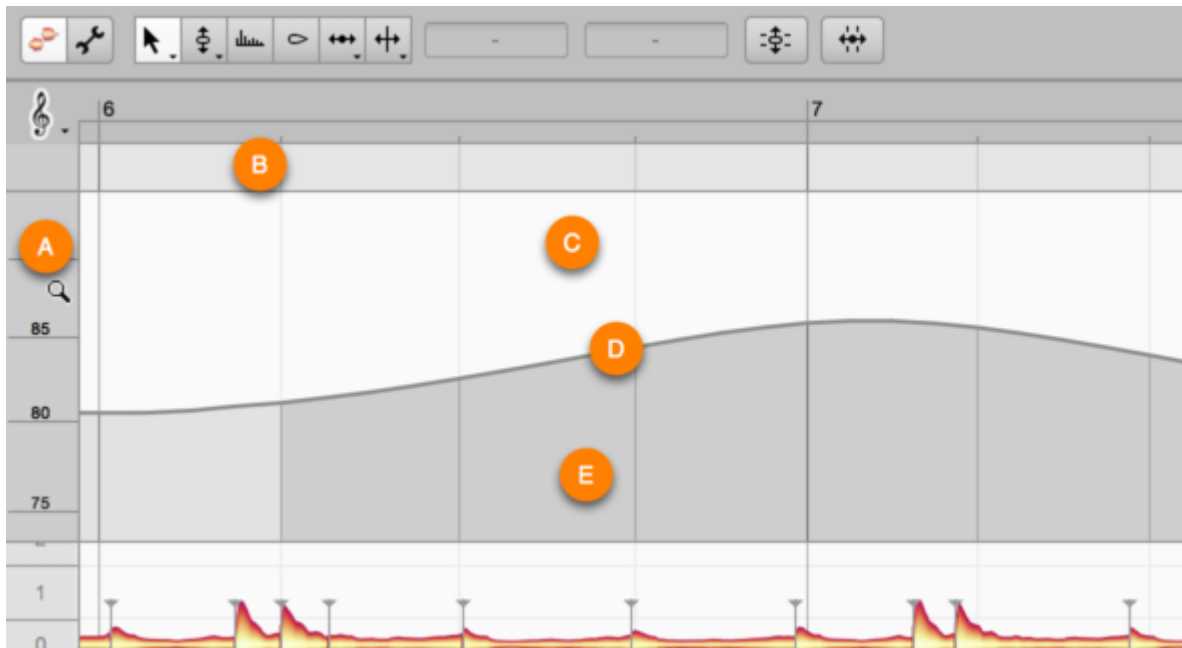
Abrir el Editor de tempo - Información general

Abre el Editor de tempo desde el Editor de notas en el modo de edición normal (el modo Asignación de notas no debe estar activo) eligiendo Opciones > Mostrar Editor de tempo > Editar tempo, en el menú principal o haciendo clic en el triángulo ubicado a la derecha del campo tempo en la barra de transporte, para elegir Editar tempo en la lista desplegable.



Sugerencia: el Editor de tempo también puede utilizarse en un documento vacío para crear un mapa de tempo predefinido. Esto resulta útil, por ejemplo, si deseas generar un clic con un tempo variable para una grabación o para definir el tempo al que luego se ajustará el audio cargado mediante el método arrastrar y soltar.

El Editor de tempo aparece encima del Editor de notas. Si lo deseas, puedes desplazar la línea que divide ambos editores para hacer más espacio para cualquiera de ellos. Las leyendas detallan las distintas áreas y elementos de control del Editor de tempo en modo Editar tempo.



- A:* La Escala de tempo (BPM). Si haces clic en el tercio central de la escala y luego arrastras el mouse hacia arriba o abajo, la visualización se desplazará en consecuencia. Haz clic en la parte superior o inferior y repite el mismo proceso para acercar/alejar la visualización. Si haces doble clic en el centro, la visualización se ajusta de manera tal que permite ver el rango de tempo completo. En el Editor de tempo, propiamente dicho, puedes desplazarte de manera horizontal con la herramienta Desplazamiento (mano) o con la rueda del mouse; con la herramienta Zoom (lupa) puedes hacerlo de manera vertical.
- B:* El área para editar cambios de métrica. En un capítulo separado tratamos cómo realizar el proceso.
- C:* El área ubicada encima de la curva de tempo. Haciendo clic aquí y arrastrando el puntero del mouse de manera horizontal, seleccionas el segmento de la curva que deseas editar.
- D:* La curva de tempo. La curva se puede re-dibujar con la ayuda de una herramienta sensible al contexto. Hay una franja delgada justo encima de la curva y dos áreas separadas debajo; las funciones de la herramienta en cada una de las tres áreas son diferentes. Las mismas se describen con detalles, posteriormente.
- E:* El área debajo de la curva de tempo. Aquí, también, la función de la herramienta varía dependiendo si hiciste simplemente clic en la curva o si lo hiciste luego de haber seleccionado, previamente, un segmento de la misma.

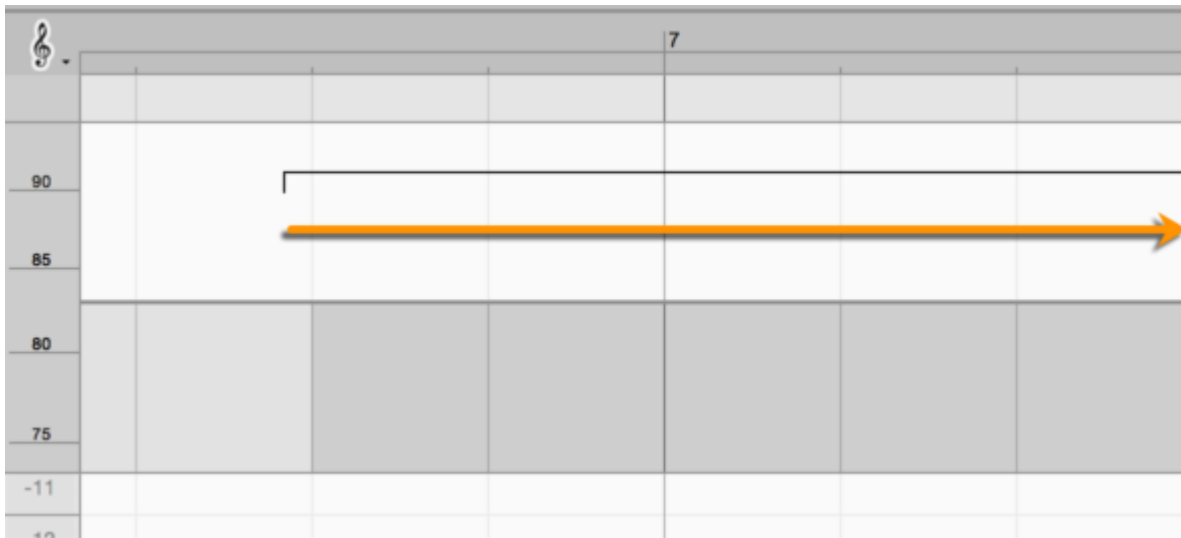
Como sucede en el Editor de notas, puedes acceder a la mayoría de las funciones de la herramienta actual utilizando las teclas [Cmd] y las flechas. Ya sea que utilices una herramienta de la manera

normal o decidas utilizar las flechas del cursor, presionando la tecla [Alt] puedes hacer ajustes finos en los valores.

Editar la curva de tempo

Cuando quieras cambiar el tempo o crear un mapa de tempo, generalmente lo harás para un segmento en particular de la línea de tempo. La curva de tempo se divide en tiempos (beats) que corresponden al denominador de la métrica. Cuando das forma a la curva estás trabajando con esos tiempos rítmicos; sin embargo, internamente, los cambios de tempo se implementan en una resolución más alta.

Selecciona en primer lugar el segmento deseado de la curva de tempo haciendo clic en el área blanca ubicada encima de la curva, y arrastra de manera horizontal con el puntero del mouse. Podrás estirar o acortar la selección manteniendo presionada la tecla [Shift] mientras haces clic o arrastras. El atajo de teclado [Cmd]+A puede utilizarse para seleccionar la curva entera.



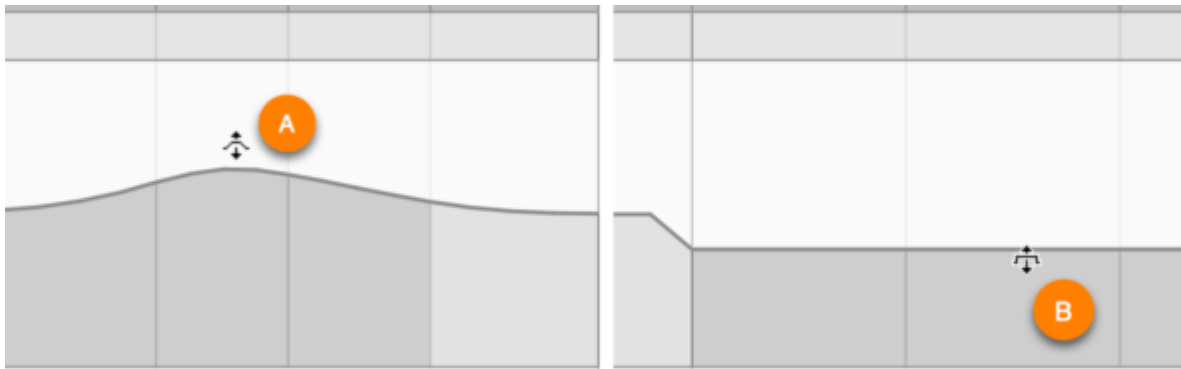
En lugar de un pasaje completo, tal vez desees editar un punto rítmico individual. En este caso, haz clic en el área gris que se encuentra más allá de la franja delgada debajo de la curva de tempo (la letra "E" en la ilustración) en la línea vertical relevante y arrástrala de manera horizontal en la posición deseada.

En el Editor de tempo solo existe una herramienta que posee una amplia variedad de funciones dependiendo, naturalmente, de su posición con relación a la curva de tempo y al segmento seleccionado (en caso de existir uno). Todas las funciones de la herramienta sensible al contexto te permiten, de un modo u otro, remodelar la curva de tempo de acuerdo a la forma que el puntero del mouse asume en un momento determinado, ilustrando no solo el resultado a esperar sino también (mediante las dos flechas en cada representación gráfica) si debes arrastrar el mouse de manera

vertical u horizontal para obtenerlo. Lo mejor es intentar tú mismo a partir de una selección de varios compases y estudiar el cursor. Esa es la manera más sencilla de aprender a utilizar la herramienta sensible al contexto y sus diversas funciones.

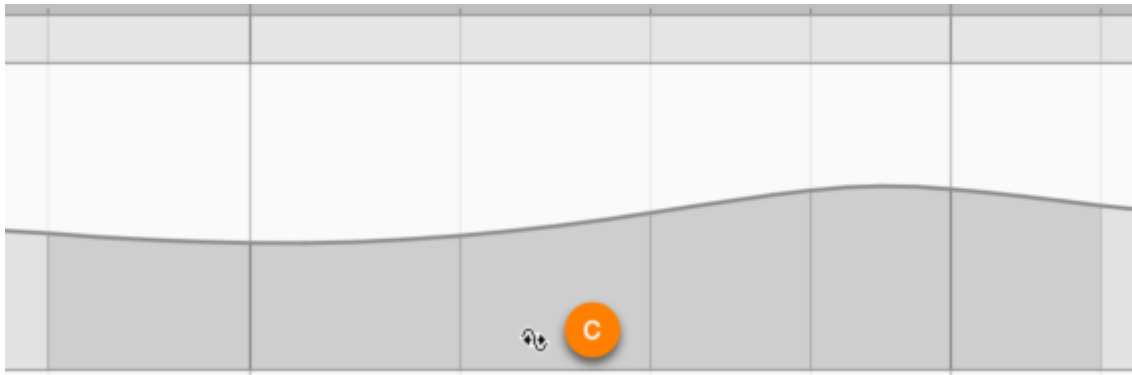
Miremos en primer lugar cómo funciona la herramienta cuando se encuentra cerca del centro del segmento de curva seleccionado:

A (justo encima de la curva): con esta herramienta puedes formar una “colina” o un “valle”, dependiendo de si arrastras hacia arriba o hacia abajo. El punto más alto o más bajo, respectivamente, de la colina o el valle, será perpendicular al punto donde comenzaste a arrastrar, por lo tanto, el resultado no necesariamente será simétrico.

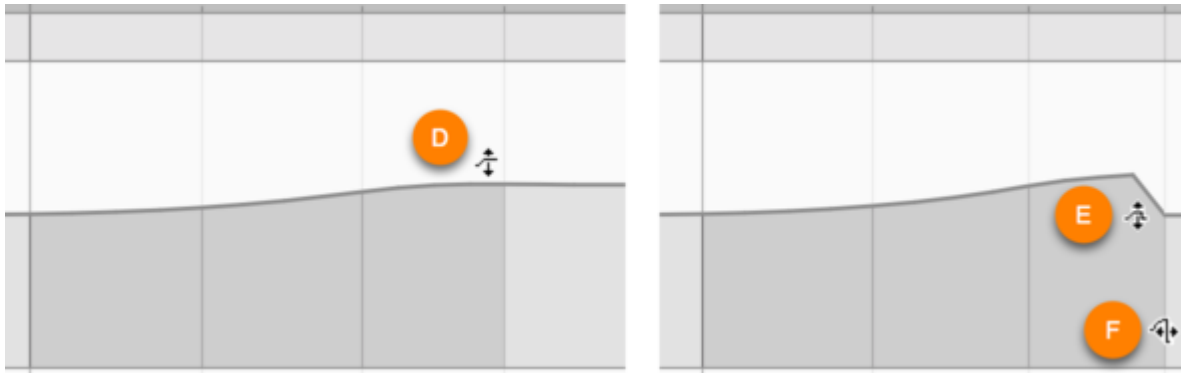


- **B*** (justo debajo curva): con esta herramienta puedes elevar o bajar el tempo de una selección entera empleando una determinada cantidad uniforme, creando una meseta. Por eso, en cada extremo de la meseta se producirá un cambio abrupto de tempo. Esta herramienta no muestra diferencias ya sea que comiences arrastrando desde un punto en el centro justo de la selección, o desde un poco hacia la izquierda o derecha del centro.

A medida que creas una meseta – o una colina o valle para este propósito – notarás que la longitud del área editada cambia. Si has incrementado el tempo del pasaje, tomará menos tiempo; si reduces el tempo, obviamente, tendrá el efecto contrario. Esto no se refleja en la cantidad o en la numeración de los compases o tiempos (ya que éstos permanecen igual ya sea que se produzca un cambio de tempo o no) sino en la longitud del pasaje mostrada en pantalla: si reduces el tempo, los compases y tiempos se separan; si incrementas el tempo, se acercan.



C (en la zona gris debajo la curva): Haciendo clic dentro de la selección y arrastrando hacia la izquierda o derecha con esta herramienta das forma al pasaje seleccionado creando una onda en el lado donde hiciste clic y una depresión en el otro. El punto dentro de la selección en donde comienzas a arrastrar determina la forma de la onda. Sin embargo, sin importar el lugar exacto donde comenzaste a arrastrar, el incremento de tempo a un lado del mismo, invariablemente compensa la reducción de tempo en el otro dejando sin cambios la duración total de la selección; por lo que queremos decir, que no solo ocupa la misma cantidad de tiempos (beats) sino también la misma cantidad de segundos (y por lo tanto, la misma cantidad de centímetros en pantalla).



Mientras estás editando notarás que la curva de tempo muestra los cambios de tempo con una curva sutil hasta un cierto punto, pero que luego se interrumpe apareciendo un cambio abrupto de tempo en ese lugar. Esto es normal y se debe a que un cambio de tempo repentino y marcado no puede ser implementado de una manera fluida y con toda probabilidad, no tendría sentido musical hacerlo – un cambio abrupto de tempo es más probable en tales casos.

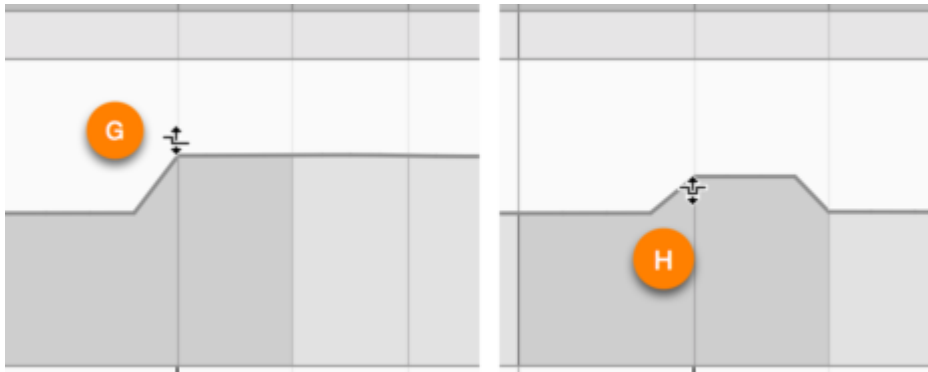
A medida que mueves el puntero del mouse hacia cualquier extremo del segmento seleccionado, aparecen nuevas herramientas sensibles al contexto. Cada herramienta sobre la derecha tiene una imagen reflejada sobre la izquierda en términos de apariencia y funcionalidad, por lo tanto consideraremos solo las herramientas sobre la derecha del segmento de curva seleccionado.

- **D*** (justo encima de la curva): aquí se activa una herramienta de rampa. La misma crea

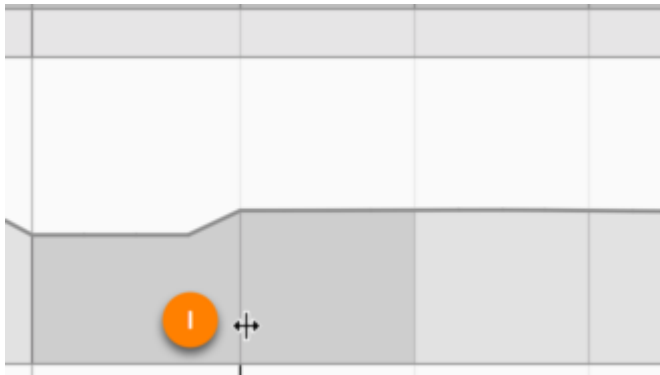
incrementos o reducciones graduales de tempo a lo largo del segmento seleccionado; el nivel alcanzado entonces se mantiene más allá de los límites de la selección.

- E* (justo debajo de la curva): aquí se presenta una segunda herramienta rampa que también implementa incrementos o reducciones graduales de tempo a lo largo de un segmento seleccionado, pero con esta herramienta, al alcanzar el extremo de la selección, el tempo vuelve inmediatamente a su nivel anterior.
- F* (en la zona gris debajo de la curva): aquí obtienes los mismos resultados que en el área "E", esta vez, arrastrando la línea de pulso rítmico de manera horizontal. Utiliza la que prefieras de las dos.

Hasta ahora hemos trabajado con un segmento seleccionado de la curva de tempo. Sin embargo, si no has llevado a cabo una selección previa y simplemente hiciste clic en la curva, las funciones sensibles al contexto siguen siendo diferentes aún.



- G* (justo encima de la curva): con esta herramienta puedes elevar o bajar la curva completa de tempo de manera uniforme a partir del tiempo (beat) donde hiciste clic en adelante.
- H* (justo debajo de la curva): con esta herramienta puedes aumentar o reducir el tempo para la duración de un pulso rítmico (beat) individual.
- I* (en la zona gris debajo de la curva): con esta herramienta puedes mover la línea de tiempo (beat) vertical hacia la izquierda o derecha, y por lo tanto, incrementar o disminuir el tempo del pulso rítmico precedente. Si toda la curva de tempo se encuentra seleccionada, de esta manera, puedes mover el punto cero de la curva de tempo.



Cambios de tiempo en la barra de transporte

Cuando el Editor de tiempo se encuentra cerrado, el campo editar tiempo en la barra de transporte muestra el tiempo actual en la posición del cursor de reproducción (aunque la reproducción no se encuentre en progreso).

Un signo igual (“=”) en frente del tiempo indica que el tiempo es constante. Un signo (“~”) avisa de un tiempo variable. Estas indicaciones, si el Editor de tiempo se encuentra cerrado, se aplican al proyecto completo. Si el Editor de tiempo se encuentra abierto, se relacionan con el segmento seleccionado de la curva de tiempo. Si no hay segmentos seleccionados, el signo = o ~ refieren al proyecto completo.



Cuando el Editor de tiempo se encuentra abierto, el valor mostrado muestra el tiempo promedio del segmento seleccionado de la curva de tiempo. Arrastrar el mouse en el campo tiempo o ingresar un nuevo valor de tiempo o valor porcentual, tiene el efecto de modificar el tiempo promedio dentro del segmento seleccionado. La curva de tiempo en este punto se eleva o baja proporcionalmente.

Si cuando no has seleccionado nada ingresas un nuevo valor en el campo de tiempo, o haces clic en el valor mostrado para luego arrastrarlo, estás alterando el tiempo general – como si hubieses seleccionado la curva de tiempo completa.

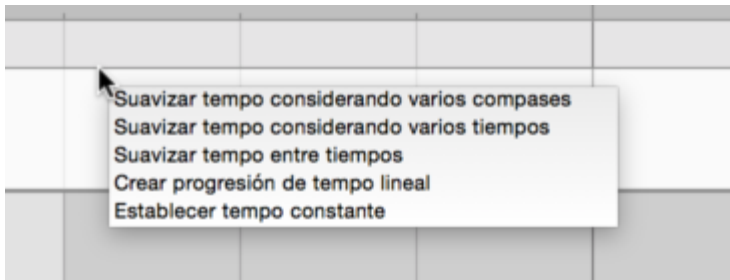
El menú de contexto

Al hacer clic derecho en el Editor de tiempo se abre el menú contextual que contiene los siguientes comandos:

- Suavizar tiempo considerando varios compases: esta función distribuye el cambio de tiempo de manera más suave a lo largo de varios compases con el inicio de los compases solo moviéndose sutilmente.
- Suavizar tiempo considerando varios tiempos: esta función distribuye el cambio de tiempo de

manera pareja dentro de un compás, sin producir cambios – virtualmente – en la posición de inicio de cada compás.

- Suavizar tiempo entre tiempos: esta función realiza un cambio de tempo suave entre los tiempos (figuras negras o beats). Esto no cambia la posición de los pulsos rítmicos sino que el cambio de tempo entre ellos es más suave en lugar de hacerlo por saltos.



- Crear progresión de tempo lineal: esta función crea una aceleración suave – o desaceleración, según el caso – entre los tempos de inicio y final de un pasaje seleccionado (sobrescribiendo cualquier cambio de tempo existente dentro del mismo).
- Establecer tempo constante: esta función calcula un tempo constante para el segmento seleccionado. Esto es equivalente al tempo promedio durante el curso del segmento seleccionado. Utilizando este comando como un punto de inicio, puedes, por supuesto, incrementar o disminuir el tempo arrastrando o ingresando un nuevo valor en el campo tempo.

Si no existe nada seleccionado, estos comandos actúan sobre la curva de tempo completa.

Los comandos de edición de tempo también son accesibles eligiendo Edición > Tempo ... en el menú principal.

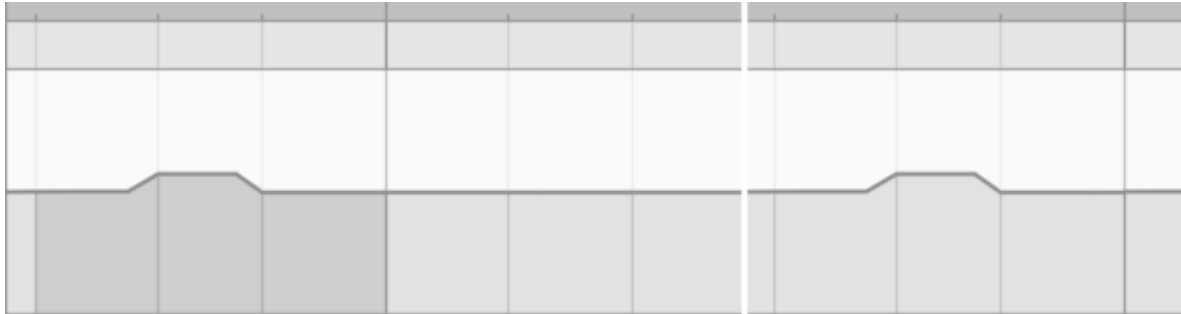
Tempo constante - Inicio del compás 1

Si no se ha definido un mapa de tempo o solo se ha detectado un tempo constante en el archivo de audio cargado, solo existe un valor de tempo. En ese caso, es simple indicar el tempo en la barra de transporte. Si deseas hacer constante un tempo variable existente puedes hacerlo con el comando Establecer tempo constante, ya descrito.

Si durante el análisis de un archivo de audio, el primer tiempo no fue detectado al inicio del archivo pero sabes que es allí donde se encuentra, puedes desplazarlo a la posición correcta eligiendo Edición > Tempo > Asignar compás 1 a inicio de archivo. Este comando solo se puede utilizar si el tempo es constante. El comando solo puede ser ejecutado cuando el tempo es constante y solo entonces cuando el Editor de tempo se abre en modo Asignar tempo o Editar tempo.

Copiar y pegar mapas de tempo

Para copiar una parte del mapa de tempo a un nuevo lugar, selecciona el segmento de la curva de tempo en cuestión y elige Copiar en el menú. Desplaza el cursor de reproducción al primer tiempo del pasaje donde quieres copiar el tempo y elige Pegar. El segmento de la curva de tempo copiado se pegará (sin cambiar su longitud) en la posición de destino, sobrescribiendo el tempo existente para la duración del segmento pegado.



De manera alternativa, puedes seleccionar un segmento de la curva en la posición de destino. En este caso, si el segmento copiado es más extenso que el segmento seleccionado, el primero se truncará para encajar en la selección. Si el segmento copiado es más corto que el segmento seleccionado, parte del segmento seleccionado permanecerá sin cambios.

Sin embargo, el punto de inserción se desplazará hacia el final del segmento pegado para permitirte repetir la operación una o varias veces.

Sugerencia: si copias una selección de notas desde una parte del proyecto donde el tempo es variable hacia otra parte donde el tempo es constante, las notas copiadas adoptarán el tempo constante. Este ajuste, naturalmente, es ventajoso y frecuentemente buscado aunque represente que el pasaje una vez pegado no se escuchará más de la misma manera. Si deseas mantener su carácter original, primero copia la sección correspondiente de la curva de tempo desde el lugar de origen hacia el lugar de destino, y luego copia las notas – o viceversa, copia las notas en primer lugar y luego la sección correspondiente de la curva de tempo. Copiando ambos elementos, las notas y la sección correspondiente de la curva de tempo, te aseguras que las notas se escucharán de la misma manera en el lugar de destino y en el lugar de origen.

Importar un mapa de tempo

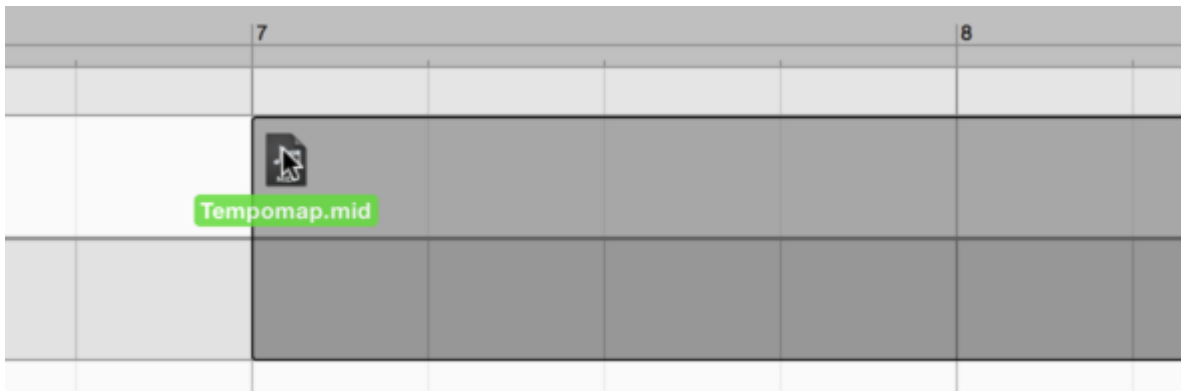
De manera similar al proceso de copiar y pegar, puedes importar un mapa de tempo desde un archivo MPD, desde un archivo de audio que ya ha sido detectado (que cuenta con un archivo de asignación válido) o desde un archivo MIDI.

Los datos se pueden importar arrastrando y soltando dentro del Editor de tempo. Cualquier región de tempo y cambios de métrica son ignorados; solo se importa la curva pura. Los mismos principios se aplican tanto al importar como al copiar segmentos del mapa de tempo.

Si no existen elementos seleccionados, el archivo importado se ajusta a un tiempo (beat) y determina el tempo para un periodo equivalente a su propia duración, tal como se define en el archivo. Si existe algo seleccionado el archivo importado se ajusta al inicio de la selección y determina el tempo del pasaje seleccionado. Después de eso, se reasume el tempo original.

El punto de inicio del mapa de tempo derivado del archivo siempre es su tiempo o beat "0". Si en el archivo se define un tempo antes del primer compás, el mismo será ignorado.

Sin embargo, el proceso de importación también se puede realizar eligiendo Archivo > Importar tempo.... en el menú principal, en cuyo caso el tempo se definirá desde el inicio del documento.



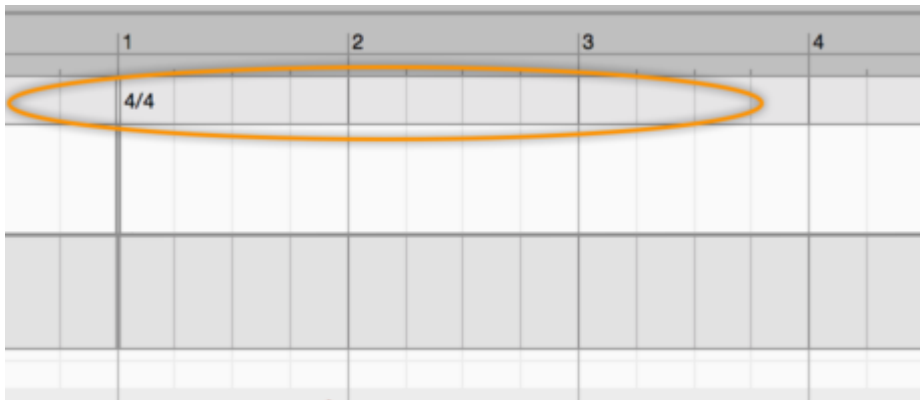
Exportar un mapa de tempo

Eliendo Archivo > Exportar y Mapa de tempo desde la lista Formato, puedes exportar un mapa de tempo desde Melodyne, como un archivo MIDI estándar. Esto creará un archivo MIDI que no contiene notas sino solo una curva de tempo. Este archivo luego puede ser importado, por ejemplo, por una aplicación DAW, para que el mapa de tempo creado por Melodyne pueda utilizarse allí. Para crear un archivo MIDI que contiene tanto el mapa de tempo y las notas, elige Archivo > Exportar y a continuación MIDI (no "Mapa de tempo") en la lista Formato.

Cambios de métrica (versión stand-alone, ARA)

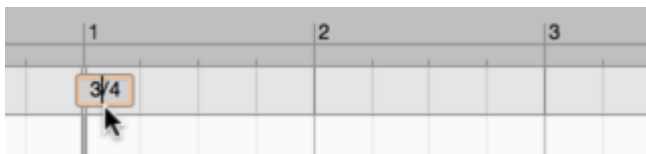
La franja horizontal ubicada en la parte superior del Editor de tempo es el Editor de métrica. La métrica ingresada o mostrada allí se aplica siempre al proyecto completo, sin importar si has abierto el Editor de tempo en los modos Editar tempo o Asignar tempo.

Una excepción a esta regla se presenta cuando el Editor de tempo se abre al mismo tiempo como modo Asignación de notas. En ese caso, el Editor de métrica se aplica solo a la fuente de audio que está siendo editada en el modo Asignación de notas, el que puede tener una métrica diferente a la del proyecto. En esta configuración, el Editor de métrica también se encuentra disponible en la versión plug-in ARA de Melodyne.



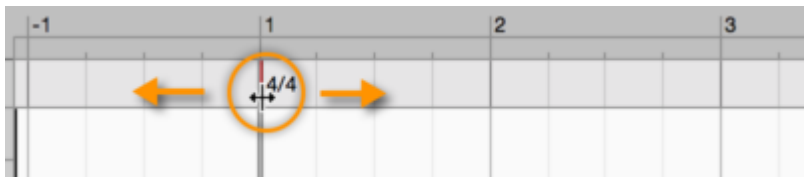
Cambiar la métrica

Para cambiar la métrica haz doble clic en la métrica mostrada en ese momento (por ejemplo, 4/4). Un campo de entrada de datos se presenta en donde puedes ingresar una nueva métrica. Si no deseas alterar el denominador, es suficiente con cambiar el numerador, y viceversa. Para cambiar de 4/4 a 3/4, por ejemplo, es suficiente con reemplazar el primer "4" con un "3".



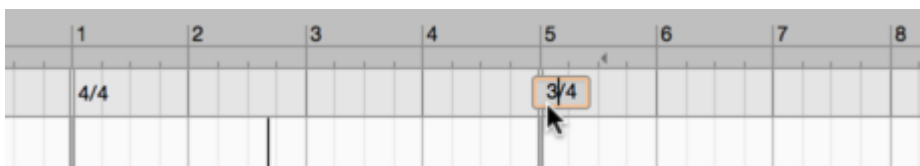
Desplazar el principio del primer compás

Si el inicio del primer compás – conociendo el contenido musical – no se visualiza donde lo esperarías encontrar, solo haz clic en algún lugar en el Editor de métrica y arrastra hacia la izquierda o derecha, según requiera el caso, hasta que el compás 1 se encuentre perfectamente alineado. A medida que realices eso, las líneas de los compases se desplazarán un tiempo (según lo define el denominador) por vez. La asignación actual de la Cuadrícula de tiempo no tiene efecto sobre lo que sucede en el Editor de métrica.



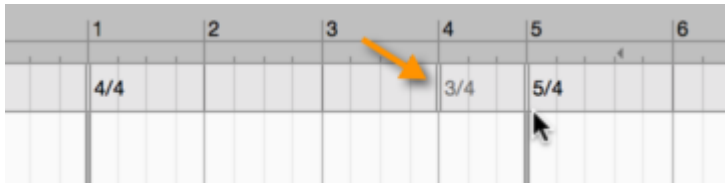
Insertar y editar métrica

Puedes ingresar una nueva métrica en el lugar que lo desees en la línea de tiempo. Solo haz doble clic en el lugar adecuado en el Editor de métrica e ingresa la métrica deseada en el campo de texto que aparece.



Si haces clic en el Editor de métrica y arrastras el mouse de manera horizontal, la métrica que rige el compás dentro del que hiciste clic se desplazará un tiempo por vez (según indica el denominador) en la dirección correspondiente. Si, durante el proceso, cruzas otra métrica, ésta será eliminada. Si haces doble clic en la línea de compás doble inmediatamente a la izquierda de una métrica, la métrica en cuestión (así como el compás doble propiamente dicho) será eliminada. La influencia de la métrica precedente se extenderá entonces para incluir el rango de la métrica eliminada, exactamente como esperarías.

Un nuevo compás solo puede comenzar en un tiempo que esté de acuerdo con la métrica anterior. Por lo tanto, si es necesario, se insertarán compases de compensación con la extensión requerida, automáticamente, a fin de preservar la integridad de la secuencia de compases. Las métricas de compases de compensación aparecen en color gris.



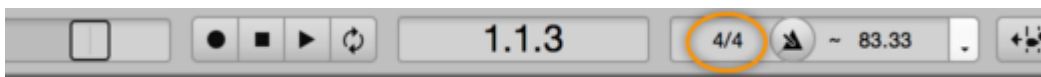
Si cualquier tarea subsecuente de arrastre de las líneas de compás elimina la necesidad de un compás de compensación, éste desaparecerá. Sin embargo, si deseas conservarlo, haz doble clic en su métrica (que se presentará en color negro). La línea de compás doble al inicio del compás permanecerá en el lugar sin importar cambios realizados en cualquier otro lugar.

Un compás automáticamente generado también se convertirá en un compás normal inmediatamente que edites, insertes o elimines una métrica en cualquier lugar de la línea de tiempo – notarás que la métrica de color gris inmediatamente toma color negro – o que cierres el Editor de tiempo.

Puedes copiar una serie de cambios de métrica seleccionando simplemente, la sección correspondiente de la curva de tiempo y eligiendo Edición > Copiar, en el menú principal. Después de cancelar la selección, puedes insertarlos en la posición indicada por el cursor de reproducción utilizando Edición > Pegar. Esto es posible en los modos Editar tiempo y Asignar tiempo, aunque en el último caso solo se pueden copiar cambios de métrica, considerando que en modo Editar tiempo también es posible copiar la curva de tiempo.

El visor de métricas ubicado al lado del visor de tiempo

El visor de métricas ubicado al lado del visor de tiempo en la barra de transporte indica la métrica en la posición de reproducción actual. Ingresar una nueva métrica en este campo no agrega un cambio de métrica sino que simplemente altera la métrica vigente en la posición de reproducción (es decir, la métrica más cercana a la izquierda del cursor de reproducción).



Es diferente en el caso de un documento vacío que aún no cuenta con un valor de tiempo o métrica. Aquí, si ingresas “3/4” en el campo métrica de la barra de transporte, el valor de métrica se aplicará al proyecto completo. Para este simple cambio no es necesario abrir el Editor de tiempo.

Asignar tiempo

En modo Asignar tiempo, el Editor de tiempo se utiliza para corregir el mapa de tiempo que Melodyne crea durante el curso del análisis del material de audio. Aquí no se trata de alterar el material de audio propiamente dicho, sino de hacer los ajustes requeridos al fondo de la pantalla (o “esquema de tiempo”) que presenta las líneas de los compases (buscando hacerlas coincidir aquí con el primer tiempo de cada compás) y las líneas más débiles entre ellas (que indican los tiempos restantes del compás). Éstas están representadas acústicamente por los clics del metrónomo. No obstante, en modo Asignar tiempo estás ajustando el clic del metrónomo para que coincida con la música y no al revés.

¿Cuál es el propósito del modo Asignar tiempo?

El proceso de ajuste del clic y el fondo presentado en pantalla para que coincidan con la grabación, es necesario para asegurar que las tareas de edición posteriores, tales como cuantización de acuerdo a la cuadrícula, o hacer coincidir el tiempo de una grabación con el de otra, funcionen correctamente.

El propósito del modo Asignar tiempo se ilustra mejor con un ejemplo: supongamos que has realizado una grabación multipista de una presentación en vivo en donde los músicos no utilizaron un clic para ayudarlos a mantener el tiempo; y que luego procedes a cargar esas pistas en Melodyne. A partir de su propio análisis de la música, basado en la suma de todas las pistas, Melodyne crea un mapa de tiempo. El mismo se puede considerar como un clic virtual que mantiene el tiempo con los músicos (aun considerando que no se utilizó un clic durante las interpretaciones). Este mapa de tiempo – de probada precisión – da lugar a atractivas posibilidades. Puede ser utilizado, por ejemplo, para ajustar el tiempo de una banda completa; y aquí, recuerda, que estamos hablando de una grabación multipista de una presentación en vivo.

O, algo igualmente atractivo: puede emplearse para adaptar el tiempo rígido de una muestra al reconstruido clic en vivo, incluyendo con esto las fluctuaciones en tiempo real que los músicos inevitablemente agregan en cada interpretación.

En otras palabras: ahora puedes grabar sin utilizar un clic y conservar aún así, control total sobre el tiempo y estructura de tiempo.

Aún si la banda se descarrila hacia al final de la canción, no hay problemas; con Melodyne tienes las riendas todo el tiempo en tus manos.

Existen increíbles, y hasta ahora, desconocidas posibilidades aquí - teniendo en cuenta siempre, que la detección del tiempo arroja resultados perfectos en toda la pieza. Pero, ¿qué significa perfecto en este contexto? Imagina, por ejemplo, que tienes una pista con un solo de saxo con amplia libertad rítmica, y en otra, la batería sonando con disciplina rítmica. Estas dos pistas, claramente, están tirando en direcciones diferentes, instando, tal vez, a Melodyne hacia conclusiones distintas. La

determinación de cuál instrumento de este ejemplo debería contar con más peso no tiene nada que ver con perfección en el sentido de bien o mal ya que se trata de una cuestión puramente de interpretación.

Es para resolver este tipo de cuestiones que se requiere tu intervención durante el proceso de detección de tiempo. El modo Asignar tiempo del Editor de tiempo te ofrece una variedad de caminos diferentes para intervenir, y herramientas para asistirte en la tarea. De esto se trata este capítulo.

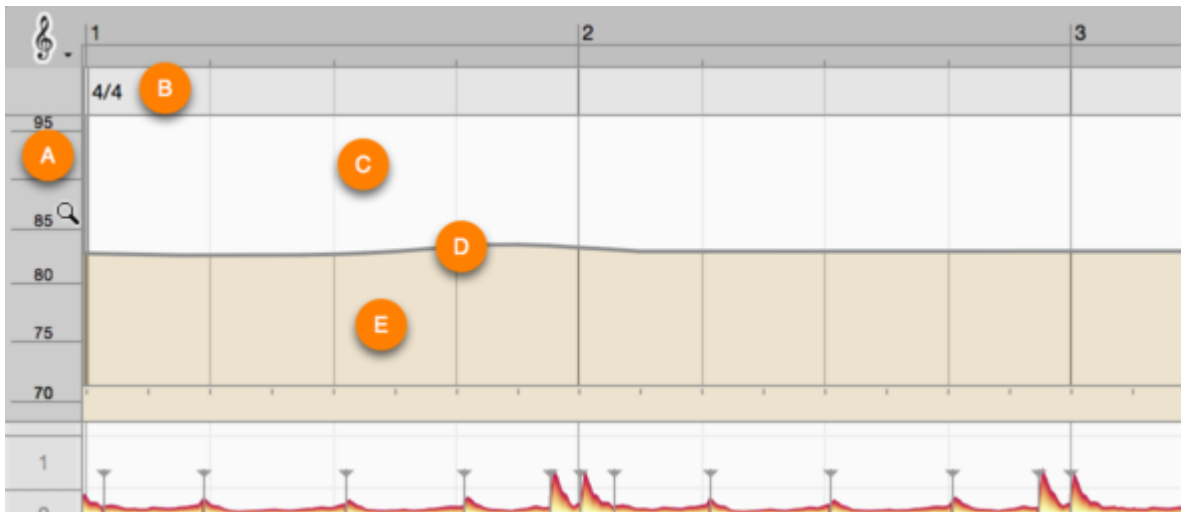
Información general del Editor de tiempo en modo Asignar tiempo

Abre el Editor de tiempo eligiendo Opciones > Mostrar Editor de tiempo > Asignar tiempo, en el menú, o seleccionando el mismo comando en el menú desplegable ubicado a la derecha del campo tiempo en la barra de transporte.



El Editor de tiempo aparece encima del Editor de notas. Si lo deseas, puedes desplazar la línea que divide los editores de Tiempo y Notas para dar más espacio a uno u otro .

Antes de discutir las funciones de edición individuales, comencemos con información general acerca de las diferentes zonas del Editor de tiempo en modo Asignar tiempo y de los componentes de la interfaz.

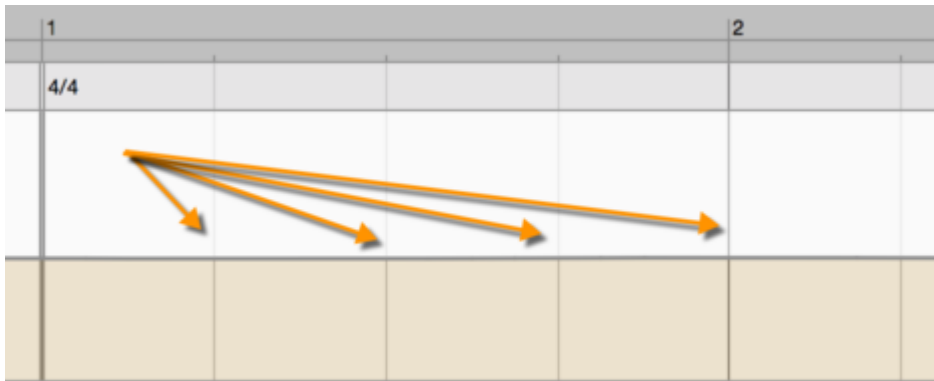


- A:* La Escala de tiempo (BPM). Se compone de tres zonas: si haces clic en el tercio central de la escala y luego arrastras el mouse hacia arriba o hacia abajo, la visualización se desplaza. Haz clic en el tercio superior o inferior y repite el mismo procedimiento para acercar/alejar la

visualización. Si haces doble clic en el centro, la visualización se adapta de manera tal de asegurar la visibilidad completa de todo el rango de tiempo. En el Editor de tempo, propiamente dicho, puedes desplazarte de manera horizontal con la herramienta Desplazamiento (mano) o la rueda del mouse, y de manera vertical con la herramienta Desplazamiento (lupa).

- B:* El área para editar cambios de métrica. En un capítulo separado se trata cómo realizar el proceso.
- C:* El área encima de la curva de tempo. Haciendo clic aquí y arrastrando el puntero del mouse de manera horizontal seleccionas el segmento de la curva que deseas editar.
- D:* La curva de tempo. Puedes darle forma con la ayuda de una herramienta sensible al contexto. Los contextos en cuestión, son tres zonas: una franja delgada justo encima de la curva y dos capas separadas debajo de ella.
- E:* El área debajo de la curva de tempo. La misma, como hemos mencionado, se divide en dos capas distintivas. En la capa superior, la herramienta se emplea para movimientos cuantizados de segmentos de la curva, mientras que la capa inferior se emplea para reformar la curva dentro de una selección de tiempo. Consulta más abajo para ver detalles.

Como sucede en el Editor de notas, también puedes realizar las funciones actuales de la herramienta (que, por supuesto, dependen de su posición) utilizando las teclas Command y las flechas. Debido a que los cambios realizados de esta manera proceden por incrementos pequeños, esta técnica resulta muy interesante si necesitas hacer ajustes finos. Ya sea que utilices las comandos de teclado o las herramientas de la manera habitual, presionar simultáneamente la tecla [Alt] te permite ajustar los valores con una resolución aún más fina.



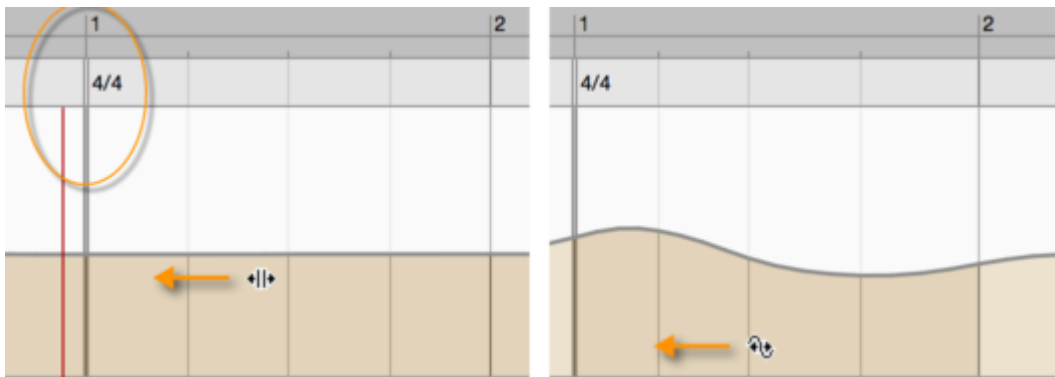
Editar la curva de tempo empleando las herramientas

La curva de tempo se encuentra atravesada por los tiempos (beats) que corresponden al denominador de la métrica. Cuando das forma a la curva estás trabajando con estos tiempos; sin embargo, internamente, los cambios de tempo se implementan a una resolución mayor.

Si el tiempo de una grabación no ha sido correctamente identificado, generalmente, el problema será que algunos de los tiempos coinciden con los tiempos débiles (offbeats) del compás, y como resultado, el clic del metrónomo se escucha también en esos tiempos. Esto puede ocurrir cuando el músico vacila o baja el tempo momentáneamente, provocando que la detección a partir de ese punto en adelante, salte a los tiempos débiles (offbeats) del compás. En vista de esto se recomienda que antes de comenzar a editar escuches la pieza completa con el metrónomo activo. Al mismo tiempo, comprueba que la métrica sea la correcta y que el “1” coincida realmente con el inicio del compás.

Para estas correcciones deberías trabajar, inicialmente, con la Cuadrícula de tiempo activa ya que te facilitará los movimientos de los tiempos. El ancho de la cuadrícula (es decir, los intervalos entre las líneas) no tiene importancia; lo que interesa es que la cuadrícula se encuentre activa. Dicho sea de paso, el ancho de la cuadrícula – como se explica más abajo – está determinado por la cantidad de sub-tiempos en la región de tiempo.

Cuando trabajas con la Cuadrícula de tiempo activa, las dos herramientas más valiosas son aquellas que se encuentran debajo de la curva de tiempo, cada una en una capa separada. En la capa más cercana a la curva de tiempo encontrarás la herramienta Movimientos cuantizados de los segmentos; en la capa inferior, encontrarás la herramienta Onda que se utiliza para remodelar la curva dentro de una selección de tiempo. La forma asumida por el puntero del mouse cambia a medida que te mueves de capa en capa.



Si no se detectaron regiones de tiempo (las funciones de las cuales se explican debajo) y el tempo completo se encuentra sobre los tiempos débiles del compás, procede de la siguiente manera para corregirlo:

- Con la herramienta Movimientos cuantizados (la que se encuentra más arriba de las dos herramientas ubicadas debajo de la curva de tiempo), haz clic en la curva de tiempo en cualquier lugar dentro de los cuatro tiempos de la definición del primer compás y arrastra el mouse hacia la derecha o izquierda. Esto desplazará la curva de tiempo entera hacia los lados a lo largo de la cuadrícula permitiéndote corregir el desplazamiento ocurrido hacia los tiempos débiles.

Si inicialmente, el tempo fue detectado de forma correcta pero en cierto punto se desliza hacia los tiempos débiles del compás, procede de la siguiente manera:

- Selecciona con la herramienta Movimientos cuantizados, un tiempo (beat) en el punto donde la curva sale de sincronización. El segmento completo que sigue (y que necesita ser corregido) se seleccionará automáticamente. Ahora, arrastra el mouse hacia la izquierda o derecha, según sea apropiado, para desplazar no solo el tiempo donde hiciste clic sino los tiempos seleccionados que le siguen en el Esquema de tiempos, y corrige el desplazamiento.

Nota: si se detectaron varias regiones de tempo dentro de la grabación, el área automáticamente seleccionada por este procedimiento se extenderá solamente hacia el final de la región de tempo actual . Más abajo encontrarás más información sobre regiones de tempo.

En ocasiones también sucede que el tempo detectado se adelanta o queda detrás del tempo verdadero, o que – quizá porque un pasaje fue interpretado con la modalidad rubato, es decir, con una interpretación rítmica muy libre – el inicio de casi todos los compases tiene que ser corregido. Este tipo de error se soluciona utilizando la herramienta Onda (localizada en la parte más baja de las dos capas posicionadas debajo de la curva de tempo) que da forma nuevamente a la onda dentro de una selección de tiempos dada.

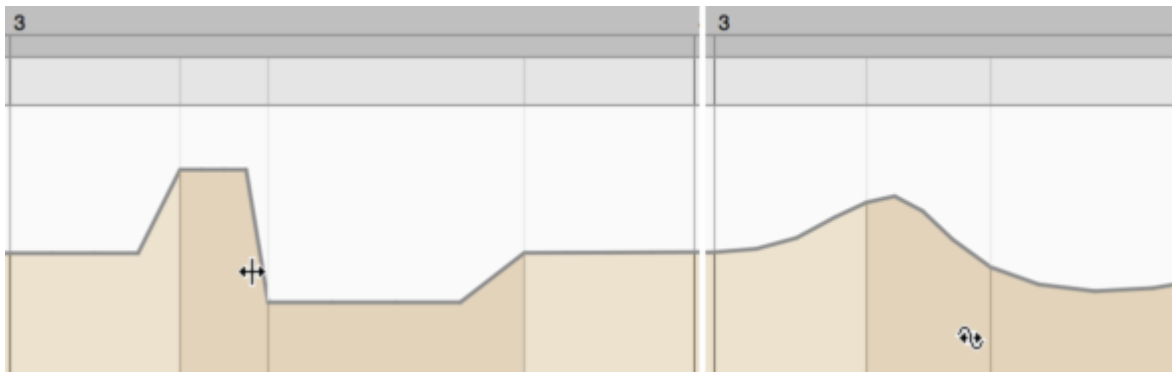
Ya que la herramienta Onda afecta no sólo al punto donde se hace clic sino también el área circundante, haciendo clic con esta herramienta (cuando la Cuadrícula de tiempo se encuentra activa) resulta, invariablemente, en la selección de un segmento de la curva de tempo. Si haces clic en el inicio de un compás, los dos compases vecinos son seleccionados. Si ahora arrastras el mouse hacia la izquierda o la derecha, el inicio del compás en cuestión (es decir, la línea del compás) se aleja, mientras que los tiempos en los compases vecinos se ven afectados en menor medida. Los primeros tiempos de los compases precedente y posterior no se desplazan.

De esta manera, si es necesario, puedes recorrer un pasaje completo corrigiendo la posición de cada línea de compás por turnos. Si un pasaje más extenso se encuentra afectado por esta “prematura” o “tardía” detección de tempo, puedes seleccionar el pasaje en forma manual antes de utilizar la herramienta. Aquí también, el mayor movimiento se dará en el punto desde el cual comienza el arrastre, perdiendo el efecto hacia cada extremo de la selección.

Si haces clic y arrastras desde un punto dentro de un compás, solo se desplazarán los tiempos intermedios; el primer tiempo del compás y aquel del siguiente compás no se verán afectados. De esta manera, en caso de necesitarlo, puedes realizar correcciones sutiles a la curva de tempo dentro de un compás.

Sugerencia: si donde la interpretación es muy libre, has realizado una corrección general en la posición de casi todas las líneas de compases sin realizar correcciones finas dentro de los mismos, puede producirse un desnivel innecesario en la progresión de tempo. Por esta razón, a menudo es

útil, después de realizar una corrección general en la posición de las líneas de compás, seleccionar el comando Suavizar tiempo considerando varios compases, en el menú contextual, ya que este comando está diseñado para eliminar irregularidades en una escala más amplia.



Durante los procesos de edición descritos hasta ahora, hemos utilizado una Cuadrícula de tiempo activa. Si la Cuadrícula de tiempo no se encuentra activa, las dos herramientas descritas funcionan de manera diferente. En este caso, no hay rangos seleccionados de manera automática por lo que las herramientas solo afectan a los tiempos seleccionados.

- La herramienta que se encuentra más arriba te permite mover el tiempo en cuestión sin afectar los tiempos vecinos.
- La herramienta que se encuentra debajo también desplaza el tiempo seleccionado pero preservando el flujo de tempo a los tiempos vecinos.

Supongamos, por ejemplo, que el intérprete ha agregado una pausa extensa antes de comenzar una nueva sección pero que el fragmento de entrada (o anacrusa) al siguiente compás se encuentra, más o menos, en el nuevo tempo, por lo que no existe un flujo de tempo continuo y los tiempos tienen que ser desplazados uno por uno hacia la posición correcta. Para solucionar problemas de este tipo necesitas desactivar la Cuadrícula de tiempo antes de utilizar las dos herramientas.

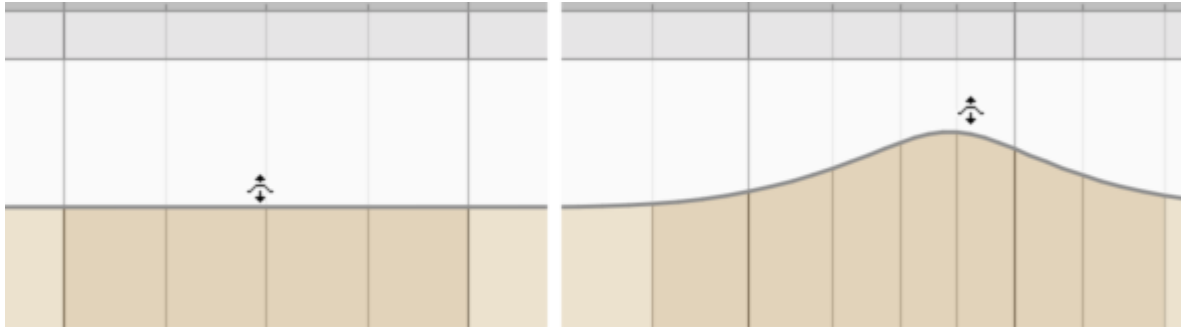
Herramientas para cambiar el tempo de manera local mediante inserción de tiempos

Si el tempo, como fue detectado durante un pasaje en particular, es demasiado lento o demasiado rápido, de manera que se necesita agregar o eliminar un tiempo, puedes corregirlo haciendo clic justo encima de la curva de tempo y arrastrando hacia arriba o hacia abajo. De esta manera, puedes crear una montaña o un valle en el punto donde hiciste clic para alterar el tempo insertando o eliminando tiempos.

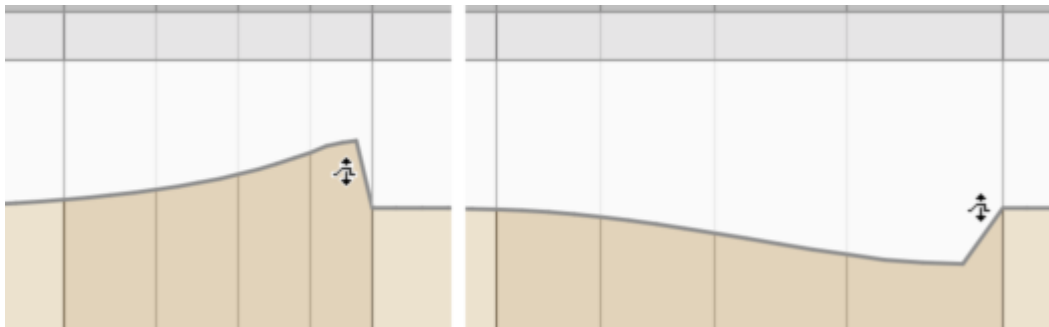
Nota cómo esto difiere del modo Editar tempo: nada de lo que haces en modo Asignar tempo altera la posición de las notas en el tiempo. Lo que se busca hacer es ajustar la marcha de los clics del metrónomo para hacerlos coincidir con la música, que es lo que sucede aquí cuando cambias el tempo e insertas o quitas tiempos. En modo Editar tempo, por otra parte, no se pueden insertar ni

eliminar tiempos, y cualquier cambio de tempo afecta a las notas siguientes provocando que se escuchen antes o después según sea el caso.

Si antes de utilizar la herramienta has seleccionado un segmento de la curva, la herramienta actuará sobre toda la selección y se encuentra disponible en su zona central. Si no se ha seleccionado nada en ese tiempo, el uso de la herramienta resulta en un número de tiempos seleccionados de manera automática.



Arrastrando el mouse hacia abajo o hacia arriba, en el inicio o final de una selección, también puedes eliminar o insertar uno o varios tiempos. De esta manera puedes, por ejemplo, hacer más lento el tempo en el final de una frase sin afectar el tempo de lo que sigue.



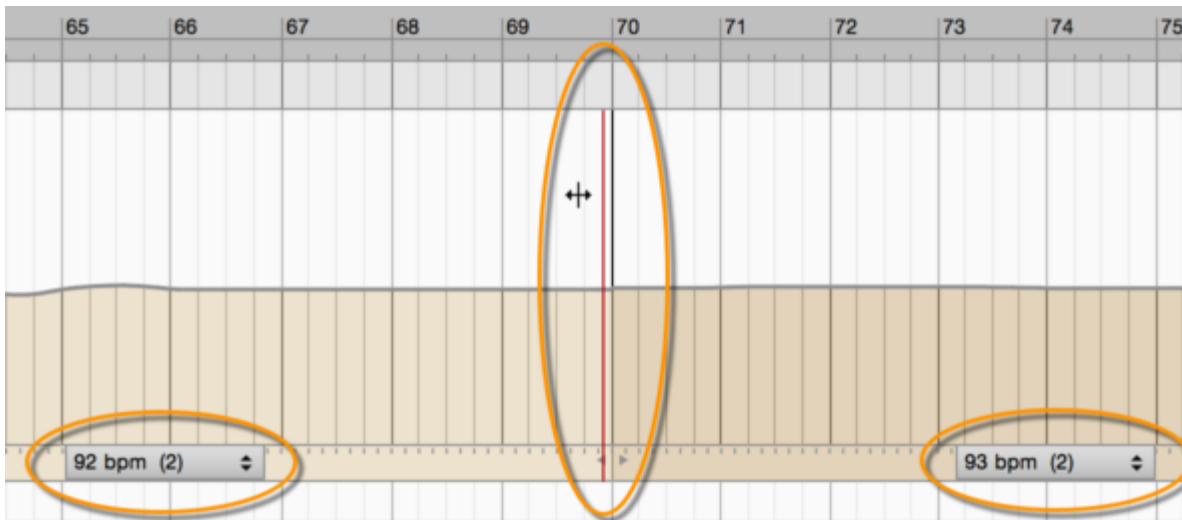
Si haces clic cerca de una separación de región de tempo, este modo de herramienta se activa de manera automática y se seleccionará un segmento de la curva que se extiende hacia la división de la región. Encontrarás más información sobre regiones de tempo en la siguiente sección .

Regiones de tempo

Un tempo que fluye de manera pareja es interpretado generalmente por el análisis como una secuencia continua aún si el tempo fluctúa. De la misma manera que con un tempo constante, Melodyne crea entonces una *única* región de tempo para la toda la duración. Las regiones de tempo se indican por menús desplegables en la regla horizontal ubicada en la parte baja del Editor de tempo.

Una región de tempo se extiende hacia la derecha, hacia el final de la fuente de audio o el inicio de la siguiente región de tempo. Haciendo clic al lado de uno de estos menús desplegables puedes seleccionar todas las notas de la correspondiente región de tempo.

Cada región de tempo posee en su división izquierda, una línea vertical negra que sirve como asa o manija, que se extiende desde la parte baja hasta la parte superior del Editor de tempo. Arrastrando esta línea de manera horizontal puedes desplazar el inicio de la región de tempo a lo largo del Esquema de tiempos de la curva de tempo.



Si el tempo disminuye marcadamente en algunos lugares tales como en el final de frases interpretadas en estilo “romántico”, el análisis dividirá la curva de tempo en múltiples regiones cada vez que la posición no sea clara. Estas regiones de tempo, por otra parte, brindan una visión general clara de lo que está sucediendo en términos de tempo pero también ofrecen algunas opciones de asignación importantes para asegurar que el tempo en el pasaje afectado ha sido interpretado correctamente.

Si fueron detectadas varias regiones de tempo, a menudo es necesario ajustar sus divisiones. En la siguiente sección describimos el tipo de situación que puede surgir y cómo ajustar las regiones de tempo en consecuencia.

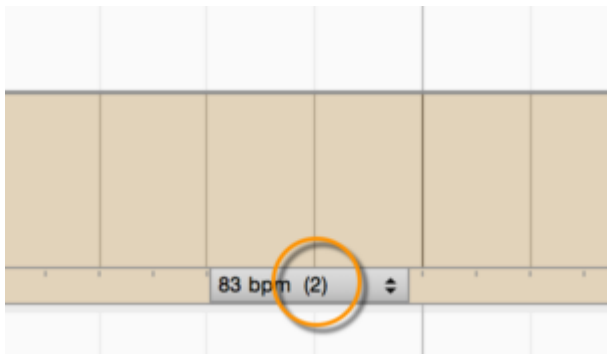
- **Divisiones de regiones superfluas:*** En ocasiones el análisis presenta divisiones de región donde el tempo solo disminuye delicadamente. Estas divisiones, y las regiones de tempo superfluas que crea, pueden ser eliminadas. Para eliminar una región de tempo, haz doble clic en su asa vertical. Como resultado de eliminarla, la curva de tempo correspondiente a los tiempos de alrededor se suavizará automáticamente para crear un flujo de tempo más regular.
- **Creación de regiones de tempo adicionales:*** Si haces doble clic en la regla, en la parte inferior del Editor de tempo donde se ubican los menús desplegables de las regiones de tempo, crearás allí una nueva región de tempo. La inserción de una región de tempo puede ser útil si,

antes del inicio de una nueva frase, existe una pausa que deseas salvar del efecto de cualquier operación de suavizado posterior.

Posición de las divisiones de región: Frecuentemente, las divisiones de región no se sitúan en el punto exacto donde la música comienza a disminuir su tempo. En esos casos, arrastra la región de tempo tomando su asa, hasta la posición correcta. Así que, para poder oír inconsistencias de manera clara, antes de comenzar a editar deberías comprobar la métrica detectada y asegurar que el inicio del primer compás comienza en el “1” correcto. Cuando desplazas una región de tempo, el tempo y las posiciones de las regiones vecinas se ajustan en consecuencia.

Regiones de tempo y sub-tempos

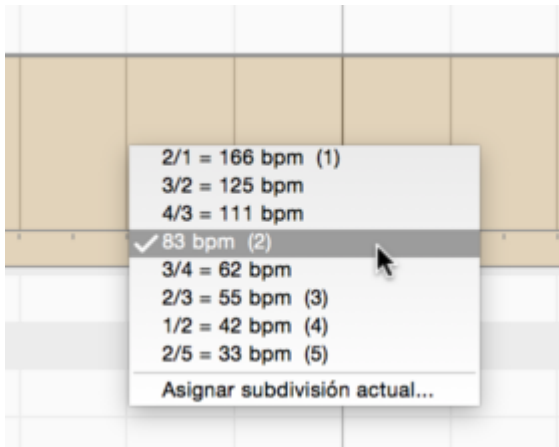
El análisis detecta lo que denominamos “sub-tempos”. Éstos son las unidades de pulso más pequeñas encontradas en el material de audio. Los tempos se entienden, generalmente, como negras ($1/4$) y sus subdivisiones mostradas en la región indican cuántos sub-tempos existen en una negra. Podrían existir dos o cuatro si el tempo se siente regular; tres, si se aprecia como tresillos, y también otra cantidad en casos excepcionales.



En lo sucesivo, discutiremos los casos en los cuales necesitarás editar los parámetros de una región de tempo con respecto a los sub-tempos.

- **Sub-tempos y tempo*** En ocasiones el análisis detecta sub-tempos como si se tratase de corcheas, lo que significa que existen dos sub-tempos por negra, cuando en realidad el tempo “previsto” es solo la mitad de rápido porque los sub-tempos detectados deberían ser semicorcheas. Una negra debería, por lo tanto, consistir de 4 sub-tempos, lo que reduciría el tempo a la mitad.

También puede suceder que dos sub-tempos se asignen a negras cuando en realidad se esperaba un tresillo de corcheas. En este caso, la subdivisión se debe cambiar de 2 a 3 y el tempo con esto a dos tercios. Estos cambios se pueden realizar utilizando el menú desplegable de la región. Allí, puedes indicar cuántos sub-tempos debería tener una negra, alterando el tempo en consecuencia. Los números entre paréntesis indican cuántos de los sub-tempos descubiertos están combinados en el tempo, pero también existen valores disponibles para seleccionar que no son múltiplos de sub-tempos.



Si varias regiones de tiempo se encuentran presentes y el tempo de la grabación entera debe reducirse a la mitad, selecciona todas las regiones con [Cmd]+A y altera el tempo en el menú desplegable de una (no importa cuál) de las regiones seleccionadas.

- Ingresar subdivisión:* Si un pasaje muestra de manera simultánea un comportamiento doble y triple o alterna entre los dos, puede suceder que el análisis no detecte claramente los sub-tempos. En tal caso, deberías elegir “Ingresar subdivisión” en el menú desplegable de la región e ingresar el valor deseado en la caja de texto que aparece.

Esto no cambia nada en lo que respecta a tiempo y tempo, pero en el menú desplegable de la región se pueden seleccionar otras relaciones de tiempo y cualquier movimiento de la región será controlado a partir de ese momento, por la nueva subdivisión sub-tiempo.

- La importancia de las regiones de tiempo después de la edición:* La detección de tempo ofrece regiones, inicialmente, en lugares donde la detección puede tener discontinuidades. En caso de trabajar con grabaciones con un flujo de tempo constante las mismas necesitan desaparecer; en otras palabras, al momento de haber terminado la edición no deberían existir regiones de tempo en el mapa de tempo.

Si, por otro lado, existen momentos en la grabación donde el intérprete realiza una pausa al final de una frase pero retorna a un tempo parejo al inicio de la siguiente frase, la división entre las regiones debería desplazarse al inicio de la segunda frase, dejándola en ese lugar debido a que el flujo de tempo ha sido interrumpido. Una grabación también podría estar compuesta de pasajes con niveles de tempo marcadamente diferentes que alternan. En este caso, también, las divisiones de región necesitan ser preservadas.

Cada vez que utilizas uno de los comandos “Suavizar tempo...”, su acción queda confinada, invariablemente, a una región individual, de manera que las divisiones de regiones no se ven afectadas.

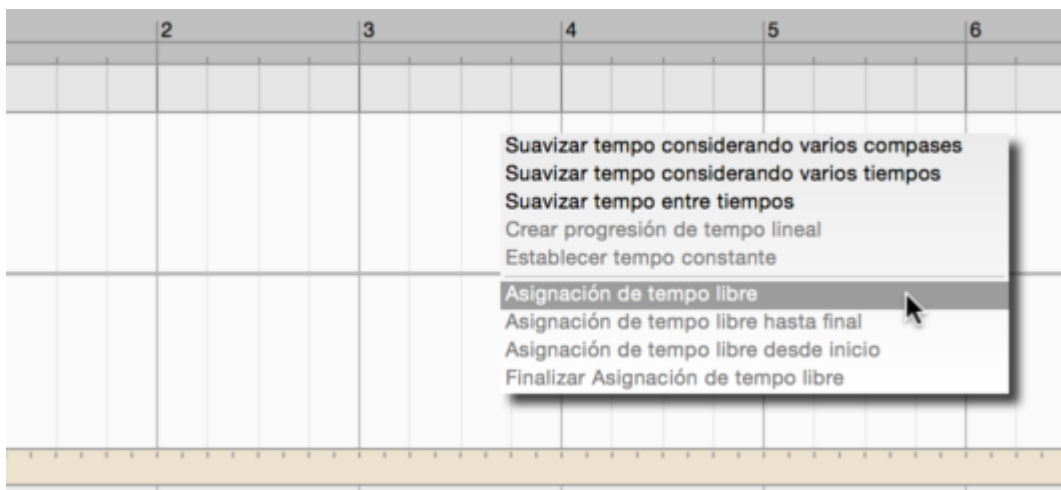
Asignar la designación de tempo "libre"

Donde una interpretación es realmente libre rítmicamente, la detección de tempo puede, en algunos casos, brindar poca ayuda y puede ser más simple ignorar por completo los resultados de la detección y simplemente asignar al pasaje completo la designación de tempo "libre".

De manera similar, en lugares donde la música permanece en silencio durante varios compases o solo contiene texturas de sonido sin el inicio de una nota discernible o ritmo, es improbable que el análisis entregue una curva de tempo que tenga mucho sentido. Esto, en sí mismo, difícilmente resulte un problema, pero si necesitas un clic en esos pasajes – porque deseas, por ejemplo, agregar una sobregrabación rítmica que se extienda una determinada cantidad de tiempos – procede de la siguiente manera:

Selecciona el área en cuestión en el Editor de tempo y elige Asignación de tempo libre, en el menú contextual. Si deseas asignar la designación "libre" al tempo del archivo completo, no deberías seleccionar nada en el momento que utilices el comando. De esa manera actuará sobre la curva completa.

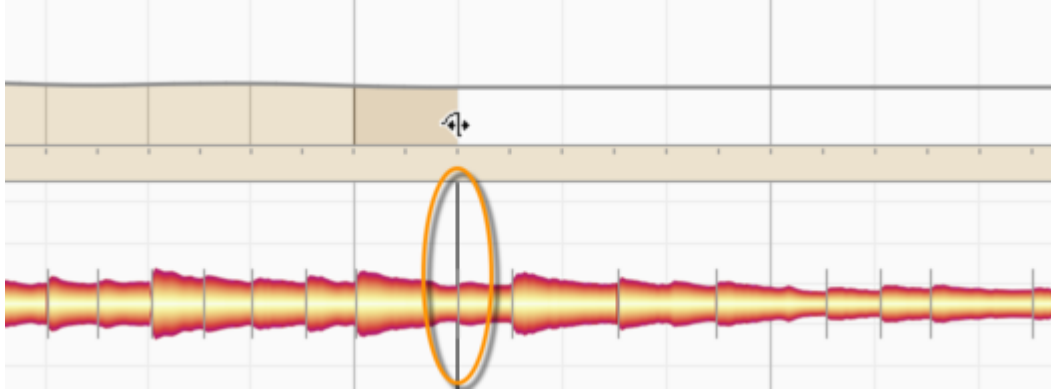
El resultado de este comando es eliminar el tempo existente y reemplazarlo con uno constante. El pasaje en cuestión aparecerá en color blanco – sin tiempos – y la curva de tempo se mostrará como una línea recta. En primer lugar, arrastrando la línea de manera horizontal en la posición compás cero, establece el inicio de la progresión de tempo.



Luego, arrastra la línea recta hacia arriba o abajo hasta alcanzar el tempo promedio de la grabación, o que el área se complete con la cantidad de compases deseada. Si quieres asignar la designación "libre" al tempo del archivo completo, como una alternativa al desplazamiento de la curva de manera vertical, simplemente puedes alterar el valor mostrado en el campo tiempo en la barra de transporte.

Lo mejor es entonces, ir de izquierda a derecha a través de un área de tiempo sin definir haciendo clic en el inicio de cada compás lo que resultará en la aparición de un tiempo válido en ese punto.

Arrastra el tiempo a la nota correcta al inicio del compás en cuestión. Resulta útil en esa situación orientarte con la línea vertical que aparece en la parte más baja del Editor de notas durante los movimientos.



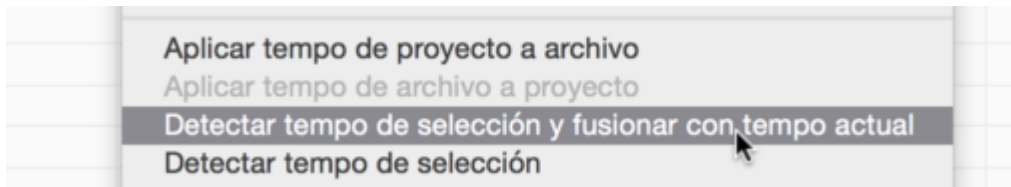
Cuando has editado de esta manera el tempo hasta alcanzar la posición buscada, elige el comando Finalizar Asignación de tempo libre, en el menú contextual. El rango se completará con tempo y su estado “definido” se restaurará. Si has asignado la designación de tempo “libre” solo a un segmento de la curva de tempo en lugar del mapa completo, cuando hagas clic en el último compás, se insertarán tiempos de manera automática y la transición de la curva hacia el siguiente segmento se suavizará.

En el menú contextual encontrarás, además del comando Asignación de tempo libre, que ya ha sido descrito, otros dos comandos: Asignación de tempo libre hasta final y Asignación de tempo libre desde inicio. Ambos comandos están diseñados para ahorrarte el problema de realizar las correspondientes selecciones de manera manual.

Son útiles en las siguientes situaciones: si existe una marcada disminución de tempo durante las notas finales de una pieza musical, definirás una disminución de tempo en ese punto. Luego, el tempo definido que sigue necesita ser descartado, conservando el tempo más lento hasta el final. Para realizar esto selecciona primero Asignación de tempo libre hasta final, y luego edita la disminución de tempo en el final. El comando Asignación de tempo libre desde inicio, nivela el tempo hacia la izquierda hasta alcanzar el inicio del archivo.

Iniciar una nueva detección de tempo

Si has hecho un lío con asignaciones de tempo puedes iniciar una nueva detección y comenzar otra vez desde el principio. En lugar de eliminar todo puedes preferir mantener la mayor parte de tus asignaciones y volver a trabajar solo en los pasajes con los que has tenido dificultades. En este caso, selecciona las notas del pasaje en cuestión y elige en el menú principal Edición > Tempo > Detectar tempo de selección y fusionar con tempo actual.



Este comando descarta todas las asignaciones de tempo que has aplicado al pasaje y la reemplaza con la información de tempo derivada por Melodyne desde el material de audio. Sin embargo, hacia la derecha e izquierda del pasaje seleccionado, la curva de tempo permanece sin cambios, completa con cualquier mejora que hayas realizado en ella.

Lo que resulta de importancia crucial para el éxito de este procedimiento es la elección de las notas sobre las que se realizará la nueva detección.

Recuerda el ejemplo de la grabación de la banda en vivo citado anteriormente: si estabas golpeando tu pie en tiempo con la música, con toda probabilidad estarías siguiendo (aunque inconscientemente) la batería y el bajo en lugar del menos disciplinado saxofonista. Por la misma razón, quieres que Melodyne base su análisis del tempo en la batería y el bajo, quizá, junto con la guitarra rítmica, y no se distraiga con el saxo.

Por esta razón, deberías arrastrar hacia el Editor de notas, solo aquellas pistas que ayudarán a Melodyne con su análisis, seleccionado dentro de ellas solo las notas que coinciden con el solo de saxo. Entonces elige Edición > Tempo > Detectar tempo de selección y fusionar con tempo actual.

Ahora has sustituido todo el pasaje problemático de la detección inicial (y tu fallida edición del mismo) con otro basado en una optimizada selección de pistas. Recapitulemos: la detección original fue iniciada cuando todas las pistas fueron importadas de manera simultánea, dando el mismo peso a cada una de ellas. Iniciando una nueva detección (esta vez, basada en una selección más acotada de pistas) de la manera que antes describimos, te aseguras que la interpretación más relajada del saxofonista no lleva a Melodyne a un error.

Puedes optimizar el material de inicio para una nueva detección anulando la selección de ciertas notas dentro de una pista. Supongamos, por ejemplo, que estabas trabajando con una grabación estéreo de una presentación en vivo y querías crear un pista con un clic en forma retrospectiva. En este caso, sería aconsejable anular la selección de todas las notas derivadas de las voces junto con una o dos de las otras de manera de asegurar que Melodyne base su análisis de tempo principalmente en el bajo y el bombo (kick), los cuales tienden a ser más fácilmente identificables dentro de una mezcla general.

Asignación de archivos individuales de tempo

Hasta ahora hemos tratado la situación en la que un proyecto completo posee un único mapa de tempo que puedes, luego, optimizar, si es necesario, en modo Asignar tempo, para hacer que corresponda de manera más cercana con el material de audio. Aquí asumimos que el proyecto estaba integrado por pistas que estaban en sincronización de manera más general ya sea porque fueron grabadas de manera simultánea o porque se utilizó algún proceso de sobregrabación.

Pero, ¿qué sucede si quieres combinar en un proyecto individual grabaciones con tempos diferentes? Con la función Auto Stretch activa, Melodyne ajusta cada nuevo archivo importado para que encaje en el mapa de tempo del proyecto. Lo que esto implica – y cómo deberías intervenir en el proceso – es el tema de las siguientes secciones.

A medida que cada archivo es importado, Melodyne analiza el material de audio, detecta el tempo en todo el archivo y a partir de la información obtenida de esta manera crea un mapa de tempo. Este es el mapa de tempo del archivo. Si varios archivos son importados, cada uno tendrá su propio mapa de tempo; pero el proyecto propiamente dicho solo puede tener un mapa de tempo: aquel que tienes y que quizá ya estás editando en modo Asignar tempo.

Por lo tanto, cuando llega el momento de reproducir el proyecto, Melodyne estirará o apretará en todos los lugares precisos del mapa de tempo de cada archivo individual para asegurar que se conforme al mapa de tempo del proyecto. Un ejemplo muy sencillo: Melodyne ha detectado en el archivo un tempo fijo de 100 BPM mientras que el proyecto se encuentra en 120 BPM. Todo lo que se necesita aquí es reproducir el archivo 20% más rápido. Ahora, supongamos que se importa otro archivo con un tempo fijo de 112 BPM. Esta vez, el nuevo archivo se debe reproducir, aproximadamente 7% más rápido.

Las matemáticas se ponen un poco más complejas, por supuesto, cuando ni el archivo ni el proyecto poseen un tiempo constante y las fluctuaciones halladas en uno nada tienen que ver con las halladas en el otro. Pero, no te preocupes; Melodyne puede hacer frente aún eso. Ninguna acción es necesaria de tu parte.

Sin embargo, en ocasiones, puedes querer volver a dibujar el mapa de tempo del archivo – es decir, imponer tu propia interpretación del tempo, reduciendo a la mitad o duplicando el tempo mostrado de un loop de batería, por ejemplo, o, en el caso de una grabación poli-rítmica, optando, o no, por tresillos, según sea el caso. Tales decisiones no tienen influencia inicial sobre el archivo propiamente dicho. Sin embargo, cuando importas un archivo dentro de un proyecto con la función Auto Stretch activa, ellas pueden hacer una diferencia considerable.

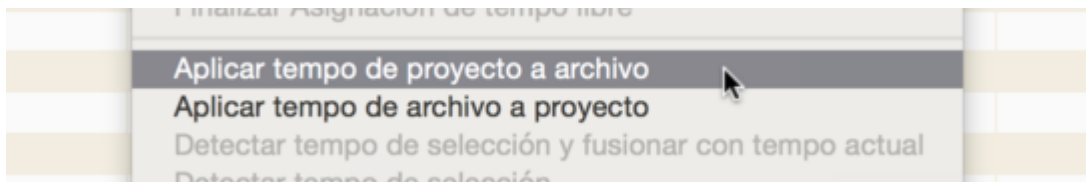
En pocas palabras: aún los archivos de audio individuales poseen mapas de tempo que puedes editar. Para hacerlo, cambia al modo Asignación de notas. Si en la pista en cuestión tienes múltiples archivos de audio, antes haz clic en una representación de nota que pertenezca al archivo con el que deseas trabajar para asegurar que el archivo correcto se encuentra disponible para edición en el modo Asignación de notas.

En modo Asignación de notas siempre escuchas un archivo de manera aislada (e, inicialmente, en su estado puro – es decir, ignorando cualquier edición que puedas haber realizado en el ínterin).

Como ahora te encuentras en el modo Asignación de notas, cuando abras el Editor de tiempo lo hará, automáticamente, en modo Asignar tiempo; el modo Editar tiempo no es accesible en el modo Asignación de notas.

Sin embargo, ahora no es el mapa de tiempo del proyecto sino solo el del archivo de audio el que está siendo asignado. O puedes pensarlo de otra manera y decir que ahora estás en un proyecto completamente diferente – es decir, aquel dentro del cual fue grabado el archivo de manera original – y que tu objetivo es reconstruir la pista de clic de la grabación original para que Melodyne pueda posteriormente “curvarlo” para que coincida con la pista clic del proyecto actual.

Los procedimientos y herramientas utilizadas, y las funciones disponibles en el Editor de tiempo cuando estás asignando el tiempo de un archivo son idénticas a las que ya describimos para el modo Asignar tiempo del Editor de tiempo, exceptuando dos comandos adicionales que ahora entran en juego en el menú Edición > Tiempo:



Si eliges Edición > Tiempo > Aplicar tiempo de proyecto a archivo, el tiempo del archivo será ignorado y se reemplaza por el del proyecto.

Este comando es particularmente útil si luego guardas un archivo de asignación en el Inspector de algoritmo desde el modo Asignación de notas. Una aplicación práctica para esto se muestra en el siguiente ejemplo:

Supongamos que has grabado en vivo una canción de estilo sátira con, quizá, solo una guitarra o piano como acompañamiento, sin emplear un clic y para la que Melodyne ha detectado un tempo fluido. Supongamos que luego quieres importar la pista vocal en una remezcla que es un poco más rápida pero – lo más importante – que posee un tempo constante. Aquí debes crear primero, un mapa de tiempo para la pista de voces para que pueda ser “curvado” para que coincida con el de la remezcla. Pero espera – la pista de voces ya posee un mapa de tiempo; el del proyecto del cual es derivada: la grabación en vivo de la canción que mencionamos antes. Así que, adóptalo para el archivo actual con el comando Aplicar Asignación de tiempo de proyecto a Asignación de tiempo de archivo, y guárdalo en tu archivo de asignación. Durante la reproducción en el contexto de la remezcla, Melodyne lee el tempo fluctuante de la canción satírica desde el archivo de asignación y sincroniza la pista de voces de manera automática.

O puedes preferir hacer las cosas de otra manera. Si, por ejemplo, sin una cantidad de grabaciones

relacionadas has asignado el tiempo de la pista de batería y luego deseas aplicar esta asignación a la asignación del tiempo del proyecto completo. En esa situación es donde el comando Edición > Tempo > Aplicar tempo de archivo a proyecto, entra en escena.

En el modo Asignar tempo del Editor de tempo, también, si lo deseas, puedes importar un mapa de tempo almacenado en un archivo de asignación o MIDI. Puedes hacerlo eligiendo “Archivo > Importar tempo...” o simplemente arrastrando el archivo en cuestión dentro del Editor de tempo.

De esta manera, podrías, por ejemplo, transferir la detección de tempo de un archivo que ya has editado al proyecto o al archivo editado en el modo Asignación de notas.

En el modo Asignar tempo del Editor de tempo, un mapa de tempo importado siempre se coloca al inicio del proyecto. Desde el archivo importado no solo se adoptará el mapa de tempo sino también cualquier cambio de métrica y regiones de tempo.

Comandos en el menú contextual

Si el Editor de tempo se encuentra en modo Asignar tempo, también encontrarás en el menú contextual los siguientes comandos que corresponden exactamente con aquellos del modo de edición de tempo del Editor de tempo.

- Suavizar tempo considerando varios compases: esta función extiende el cambio de tempo de manera suave durante el transcurso de varios compases, provocando que el inicio de los compases se desplace sutilmente.
- Suavizar tempo considerando varios tiempos: esta función extiende el cambio de tempo de manera pareja en la extensión de un compás, por lo cual los compases apenas se ven afectados.
- Suavizar tempo entre tiempos: esta función realiza un cambio de tempo suave dentro de los tiempos. Esto no modifica la posición de los tiempos sino que el cambio de tempo entre ellos es suave en lugar de hacerlo por saltos.
- Crear progresión de tempo lineal: esta función calcula un cambio gradual de tempo entre el tempo actual en el primer tiempo y aquel del último tiempo, de la selección (sin importar la forma de previa de la Curva entre estos dos puntos).

Nota cómo esto difiere del modo Editar tempo: si en modo Editar tempo se ha calculado una progresión de tempo que aumenta o decrece, el número de tiempos seleccionado en el rango en cuestión permanece igual. Sin embargo, la posición de los tiempos siguientes se desplaza como resultado de la nueva progresión de tempo local. Cuando asignas el tempo esto no es lo que buscas, por lo que en modo Asignar tempo la cantidad de tiempos en el rango seleccionado se altera para estar de acuerdo con la nueva progresión de tempo; los tiempos siguientes no cambian de posición.

- Hacer tempo constante: esta función calcula un tempo constante para el segmento

seleccionado que es equivalente al tiempo promedio durante el transcurso del segmento seleccionado. Una vez más, se agregan o eliminan tiempos dentro del área seleccionada para asegurar que su número se ajuste con el nuevo tiempo.

También puedes emplear este comando cuando no se encuentra seleccionado ningún elemento, en cuyo caso se aplica al mapa de tiempo entero. Un ejemplo: durante el análisis, Melodyne ha detectado un tiempo ligeramente fluctuante. Sin embargo, sabes que durante la grabación se utilizó un clic constante. En este caso, el comando calcula el tiempo constante que mejor se ajusta al material dado, además de su punto de inicio, y adopta este tiempo constante como tiempo asignado.

También puedes acceder a estos comandos desde el menú principal bajo "Edición > Tempo..."

Detección de tempo mejorada con el algoritmo Universal

Si deseas editar el tempo de una pieza musical compleja en la cual se utilizó el algoritmo Universal para la detección, puedes obtener una detección de tempo más precisa eligiendo la opción Edición > Tempo > Detección de tempo mejorada.

Si la opción se encuentra seleccionada, Melodyne emplea internamente los mismos algoritmos de detección de tempo que para la detección polifónica. La detección de tempo en este caso es más precisa porque Melodyne puede acceder a información adicional del archivo.

Por supuesto: en caso de trabajar con material muy rítmico o comparativamente con un material simple, no notarás diferencia. Contrariamente, con complejas sonatas de piano o la mezcla completa de una banda, lo notarás: esos materiales muestran las ventajas reales de la detección de tempo mejorada, la cual ofrece mejores resultados.

La opción "Detección de tempo mejorada" solo se encuentra disponible cuando fue seleccionado el algoritmo Universal. Cuando se utilizó el algoritmo Polifónico, siempre se encuentra activa; cuando se emplean otros algoritmos, se presenta en color gris.

Tempo variable en la aplicación DAW (versión plug-in)

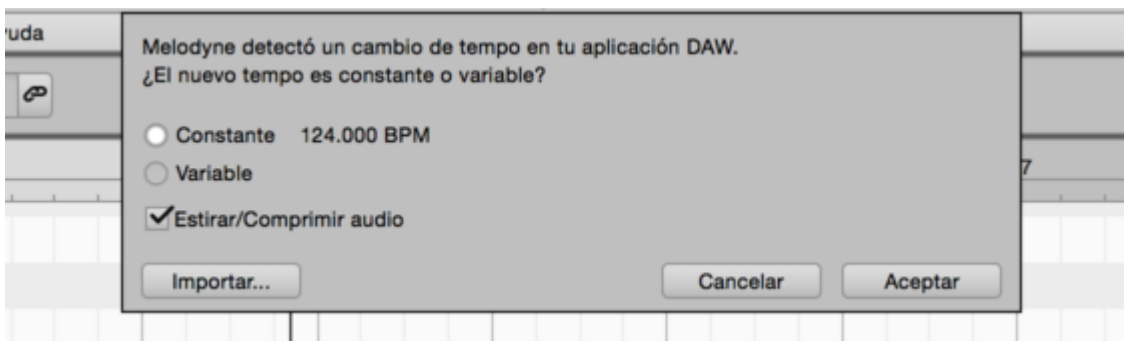
Normalmente, las reglas de compases de tu aplicación DAW y de la implementación plug-in de Melodyne siempre permanecen sincronizadas. Sin embargo, si existe un cambio de tempo en la aplicación DAW entre dos segmentos de pista que han sido transferidos a Melodyne o si has alterado el tempo general en tu DAW luego de transferir material a Melodyne, debes informar a Melodyne de tales cambios para restaurar la sincronización entre las reglas de compases de ambos programas.

Un nuevo tempo constante

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



Haz clic en el botón para abrir el cuadro del diálogo tempo. Aquí puedes informar a Melodyne la naturaleza del cambio de tempo que ha sido detectado, asegurando así, que las dos reglas de compases permanezcan sincronizadas.



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

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

Si seleccionas esta opción Melodyne aplicará estiramiento o compresión de tiempo para ajustar el

material ya transferido al nuevo tempo. Si tu aplicación DAW realiza tareas propias de estiramiento/compresión de tiempo en el material cuando existe un cambio de tempo, Melodyne se comportará de la misma manera cada vez que esta casilla se encuentre activa, por lo tanto el material de audio, tanto de la aplicación DAW como el del plug-in, permanecerán en sincro.

Si tu aplicación DAW no utiliza estiramiento/compresión de tiempo y sólo realiza cambios en la cuadrícula debajo del material de audio cuando ocurre un cambio de tempo, para asegurar un comportamiento idéntico en Melodyne, no actives la casilla en cuestión. Por supuesto, aún en ese caso, puedes preferir activar la casilla para conseguir con Melodyne aquello que no puedes lograr con la aplicación DAW, es decir, ajustar el material de audio al nuevo tempo por medio de la aplicación de estiramiento/compresión de tiempo.

Un nuevo tempo variable

Si no has seleccionado un nuevo tempo constante en tu aplicación DAW sino introducido un cambio de tempo interno (ya sea repentino o gradual), selecciona Tempo variable

Melodyne es perfectamente capaz de registrar cambios de tempo e implementarlos correctamente sin necesitar asistencia, pero sólo puede hacerlo si los cambios ocurren dentro de un pasaje que ha sido transferido. Si ocurre una variación de tempo entre dos pasajes transferidos, Melodyne, obviamente, permanecerá a oscuras.

La manera más simple de informar a Melodyne de una variación de tempo es guardar un archivo MIDI estándar en la aplicación DAW que corra desde el compás 1 hasta el final del proyecto para luego cargarlo utilizando el botón Importar en el cuadro de diálogo tempo. Esto brindará a todas las instancias de Melodyne la información que necesitan acerca de las variaciones de tempo en el proyecto de la aplicación DAW. La sincronización de las dos reglas de compases estará, por lo tanto, asegurada.

Una segunda manera de hacerlo consiste en reproducir a Melodyne el pasaje que contiene las variaciones en tempo para que pueda analizarlas. Es suficiente reproducir el pasaje a una única instancia de Melodyne ya que las otras instancias serán informadas, automáticamente, de los cambios de tempo.

Para hacerlo, procede de la siguiente manera (haciendo caso también al consejo de la siguiente sección):

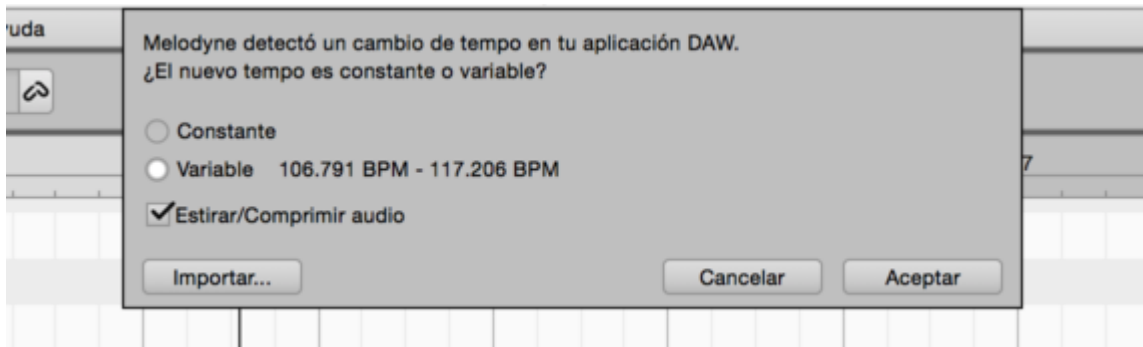
Mientras el cuadro de dialogo tempo se encuentra abierto, interrumpe la reproducción en la aplicación DAW y desplaza el cursor de reproducción a un punto en la línea de tiempo aproximadamente un compás antes del inicio del nuevo aumento o reducción de tempo.

*A continuación, para beneficio de Melodyne, reproduce el pasaje completo hasta que la aceleración o reducción de tempo finalice y un tempo constante se mantenga al menos durante un compás.

*Ahora, interrumpe la reproducción en la aplicación DAW. En el cuadro de dialogo tempo verás la

indicación del rango de la variación de tempo dentro del pasaje indicado. El tempo mostrado aquí es en cierta manera, más preciso que el mostrado en el campo tempo, así que no te preocupes si existe una pequeña discrepancia entre los dos valores.

Nota: algunas aplicaciones DAW (al presente, solo Cubase) son capaces de mantener a Melodyne informado de los cambios en tempo. Ya que, en ese caso, Melodyne ya posee la información que necesita, los tempos mínimos y máximos dentro del pasaje en cuestión, se presentarán de manera automática, inmediatamente al abrir el cuadro de dialogo tempo, sin necesidad de reproducir el pasaje en cuestión. Solo haz clic en Aceptar para cerrar el cuadro de dialogo.



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

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

Importante cuando trabajas con tempo variable

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

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

- Antes de la primera transferencia, con el cuadro de dialogo de tempo abierto, reproduce a una instancia de Melodyne la canción **completa** incluyendo **todos** los pasajes en donde el tempo se acelera, se hace más lento, cambia de manera repentina, o donde exista un cambio de métrica. Esto le permitirá a Melodyne crear un mapa de tempo que será adoptado por todas las instancias. De manera alternativa, utilizando el botón Importar puedes cargar un archivo MIDI estándar exportado previamente desde la aplicación DAW, que contenga la información de tempo requerida. Si tienes dudas, utiliza este método, que ya fue descrito antes y que es más rápido.
- Si has realizado cambios de tempo posteriores en la aplicación DAW, inicia la reproducción una vez más, de **toda** la canción a una instancia de Melodyne en el cuadro de dialogo de tempo. Esto le permitirá a Melodyne conocer dónde se situaron todos los cambios de tempo, y conservar la sincronización de la regla de compás.
- Si **antes** de cambiar progresiones de tempo en tu aplicación DAW ya has transferido material a Melodyne, entonces una vez que Melodyne haya aprendido los cambios, antes de cerrar el cuadro de dialogo de tempo, activa la opción Adaptar audio. Esta es la única manera de asegurar que el material ya transferido puede adaptarse al nuevo entorno de tempo.

Utilizando Rewire (versión stand-alone)

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

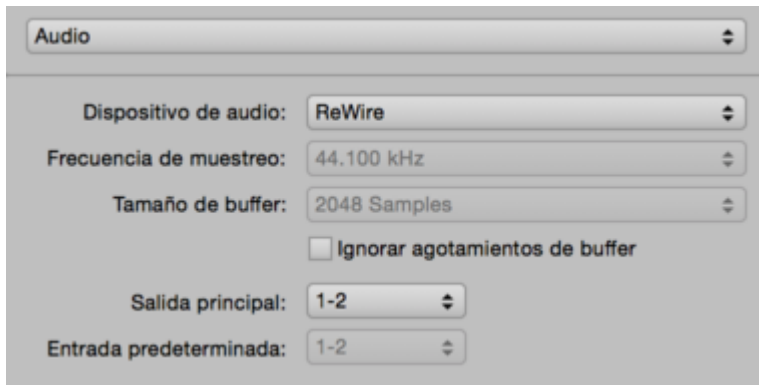
El soporte para el protocolo Rewire por parte de la implementación independiente de Melodyne, brinda una alternativa a la ejecución de Melodyne como plug-in. Esto resulta útil cuando quieres aprovechar la ventaja de ciertos aspectos de la versión independiente de Melodyne que no se encuentran disponibles 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

Selecciona en el Inspector de pistas de Melodyne la salida de audio adecuada para cada pista que desees transferir a tu aplicación DAW mediante Rewire. En modo Rewire dispones de cuatro salidas estéreo independientes para transmitir audio a tu aplicación DAW. También puedes asignar múltiples pistas a la misma salida estéreo.

Las pistas asignadas a la salida “Master” de audio de Melodyne serán enviadas a cualquier salida que se haya definido como salida principal en la página Audio de la hoja de Preferencias de Melodyne. Por ejemplo, si has elegido la salida estéreo “1-2” como salida principal de Melodyne, entonces las pistas asignadas en Melodyne a la salida “Master” o a la salida “1-2” serán transmitidas a tu aplicación DAW mediante el mismo canal estéreo.

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.

Guardar audio como MIDI

En esta sección aprenderás cómo guardar notas de audio, en Melodyne como notas MIDI.

Acerca del proceso audio a MIDI

Melodyne te permite exportar las notas de audio como notas MIDI. Cuando se realiza el proceso, se crea y almacena en tu disco duro un archivo en formato Standard MIDI File. Luego, ese archivo puede ser cargado en una aplicación DAW para utilizarlo para doblar tus voces utilizando un sonido de un instrumento virtual.

Las notas MIDI son una representación exacta de las notas de audio en Melodyne. Para cada nota de audio se crea una nota MIDI con la misma posición, duración y afinación. El parámetro Velocity de cada nota MIDI deriva de la amplitud o nivel de la nota de audio que representa.

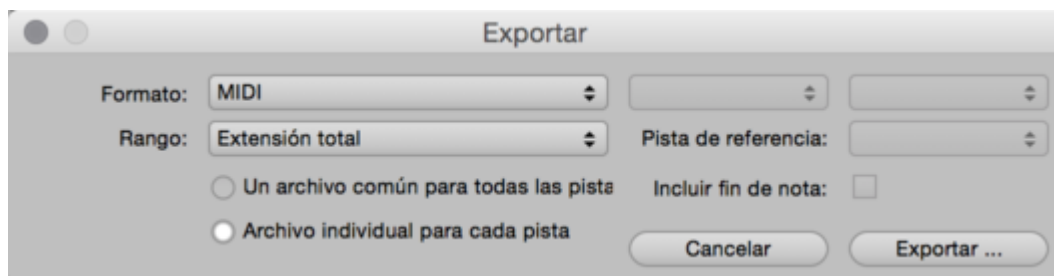
Cuando guardas material rítmico como MIDI, todas las notas MIDI compartirán la misma afinación pero tomarán su posición, duración y amplitud de sus equivalentes de audio en la pista rítmica. Puedes utilizar esta técnica, por ejemplo, para crear, a partir de un loop de batería, una referencia cuantizada para otra pista MIDI de tu aplicación DAW.

La generación de notas MIDI a partir de material de audio ofrece grandes posibilidades creativas. ¡Inténtalo tú mismo!

Guardar MIDI desde la implementación independiente de Melodyne

Para guardar material de audio desde la versión independiente (stand-alone) de Melodyne como archivo MIDI en tu disco duro, elige Archivo > Exportar... Previamente, silencia las pistas que no deseas exportar. Las pistas vacías o que se encuentran silenciadas no son exportadas. El mismo efecto se puede conseguir activando en Solo las pistas que deseas exportar.

En la ventana Exportar encontrarás varias opciones. Primero, utilizando el menú desplegable del botón ubicado a la izquierda, selecciona MIDI en la primera línea; eso desactivará las opciones irrelevantes para exportar audio.



En la segunda línea, selecciona el Rango (es decir, la porción de la línea de tiempo) que deseas

exportar. Los botones de opción ubicados debajo te permiten decidir si las pistas deberían compartir un archivo MIDI común o si se deberían crear archivos separados para cada pista.

Si optas por un archivo MIDI común, se asignará un canal MIDI diferente a cada pista y entonces podrás nombrar al archivo MIDI. Si optas por crear un archivo separado MIDI para cada pista, el archivo, en cada caso, tendrá el mismo nombre que la pista.

Además de estos archivos individuales, se guarda un archivo MIDI adicional que no contiene notas sino simplemente, el mapa de tempo de la canción. El nombre de este archivo es "<nombre de la canción>.tempo.mid".

Para el rango (es decir, el ámbito temporal), ofrece las siguientes opciones:

- Extensión total: todo desde el principio 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.
- Rango de pista de referencia: la exportación se confinará a aquel segmento de la línea de tiempo cubierto por la pista que seleccionaste como referencia utilizando el botón desplegable ubicado a la derecha.
- Inicio de pista referencia hasta final proyecto: la exportación comienza, como antes, en el punto de la línea de tiempo que coincide con el inicio de la pista de referencia, pero en este caso, continúa hasta el final de la última pista del proyecto.
- Rango individual para cada pista: se creará un archivo separado para cada pista, cubriendo en cada caso, la línea de tiempo completa desde el comienzo hasta el final de la pista en cuestión. Si seleccionaste esta opción, no puedes crear un archivo MIDI común.

La opción "Incluir fin de nota" debería seleccionarse cuando deseas limitar la extensión del material exportado al rango del ciclo pero algunas de sus notas aún no han finalizado su sonido cuando se alcanza el final del rango. Si eliges "Incluir fin de nota", el segmento exportado se extenderá lo suficiente para prevenir que los finales resulten cortados de manera abrupta.

Haz clic en Exportar para comenzar la exportación MIDI con las opciones seleccionadas. Desde la ventana que se abre a continuación, podrás elegir la localización de almacenamiento.

Guardar MIDI en la implementación plug-in.

Para guardar MIDI desde la versión plug-in, comienza cambiando a Edición en la lista de instancias (presionando [Shift] o [Command] mientras lo haces) a todas las instancias cuyas notas deseas exportar como MIDI para que sus notas aparezcan en el Editor. Si las notas de una instancia no se presentan en el Editor de notas, no se exportarán.

Cuando se realiza la exportación MIDI se creará un archivo MIDI común para todas las instancias con un canal MIDI individual asignado a cada instancia.

Para realizar la exportación, selecciona Guardar como MIDI... en el menú Asignación. Desde la ventana que se abre a continuación, podrás elegir la localización de almacenamiento del archivo MIDI.

La exportación comenzará para todas las instancias en el inicio del compás 1 aun si las primeras notas aparecen en compás posterior. Esto asegura que las notas MIDI en tu aplicación DAW correrán en sincro con las notas de audio original. Simplemente, arrastra el archivo MIDI hacia una pista al inicio del compás 1.

Si decides utilizar la opción Solo rango de ciclo, solo se exportarán las notas dentro del rango de ciclo. Esto resulta útil, por ejemplo, si deseas guardar como MIDI algunos segmentos específicos tales como una frase o un compás.

Considera que la opción Solo rango de ciclo se refiere al rango de ciclo en Melodyne y no al de la aplicación DAW. Puedes ajustar el rango de ciclo en Melodyne mientras la reproducción en la aplicación DAW se encuentra detenida. El rango de ciclo predeterminado en Melodyne corresponde al área de la línea de tiempo cubierta por la primera transferencia. Si se adopta el rango de ciclo predeterminado como el rango de una transferencia posterior, puede ser posible que Melodyne lo redondee al compás más cercano para facilitar el posicionamiento del archivo MIDI resultante.

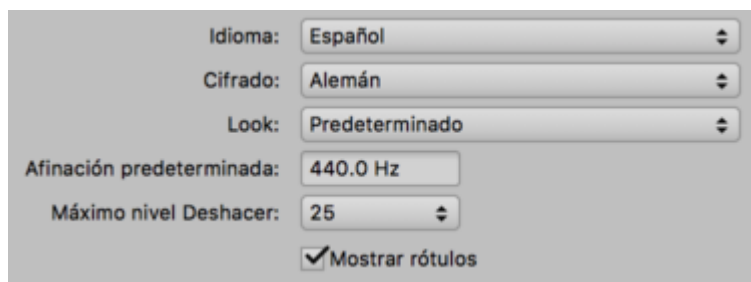
El archivo MIDI exportado por Melodyne también contiene información de tempo. La mayoría de las aplicaciones DAW te ofrecen la posibilidad de adoptar esta información de tempo o de ignorarla en favor del valor de tempo actual utilizado en la misma aplicación DAW.

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.

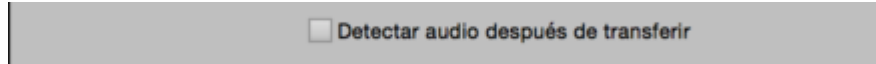
Preferencias de audio y grabación

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

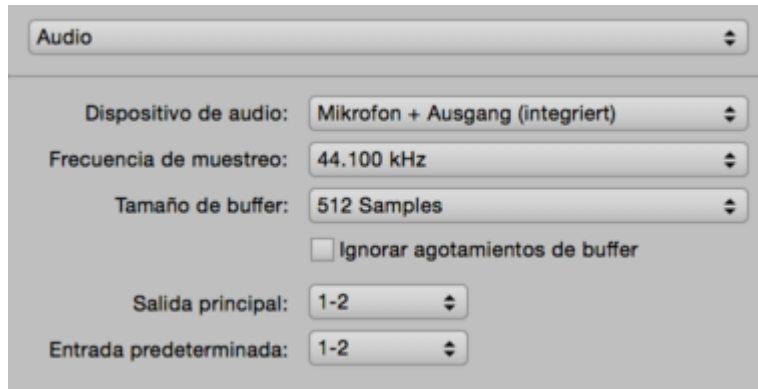
- Caché de audio: determina la ubicación en tu disco duro del archivo caché que Melodyne editor requiere para procesamiento interno.

- **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).

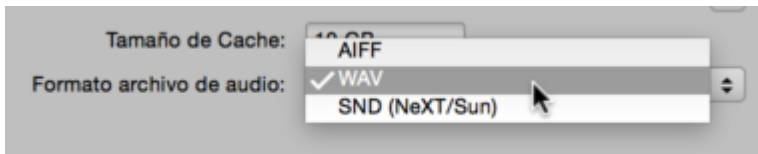


Las páginas Audio y Grabación de la hoja de Preferencias muestran las siguientes opciones:

- **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

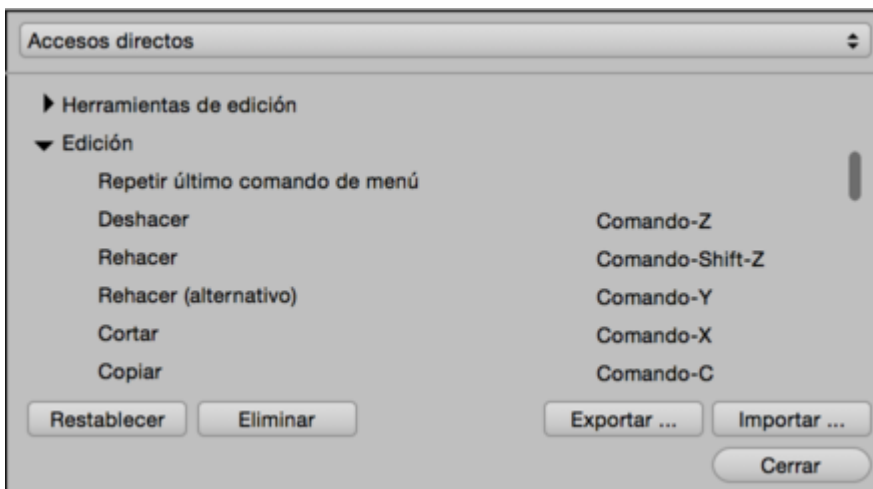
como salida de audio principal.

- 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.

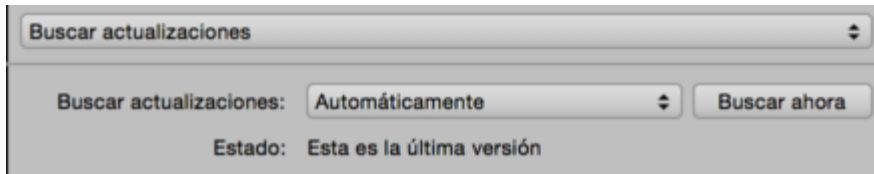
Para eliminar un atajo inadecuado selecciona el comando en cuestión y luego presiona Eliminar. Puedes restablecer los atajos predeterminados de fábrica en cualquier momento haciendo clic en el botón Restablecer. Se te pedirá confirmación que esa es tu intención.

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.



Solución a problemas

Si tienes problemas aquí encontrarás consejos. 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 4", 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 4/ o C://Archivos de programa (x86)/Celemony/Melodyne 4/. 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.

Melodyne en Pro Tools

Este tutorial te muestra cómo utilizar Melodyne de manera eficiente dentro de Pro Tools.

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

Cargando Melodyne plug-in

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



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

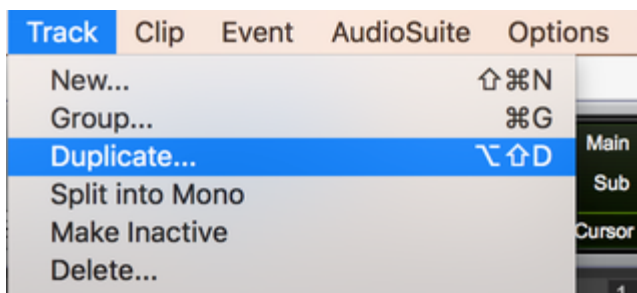
Almacenando e intercambiando proyectos

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

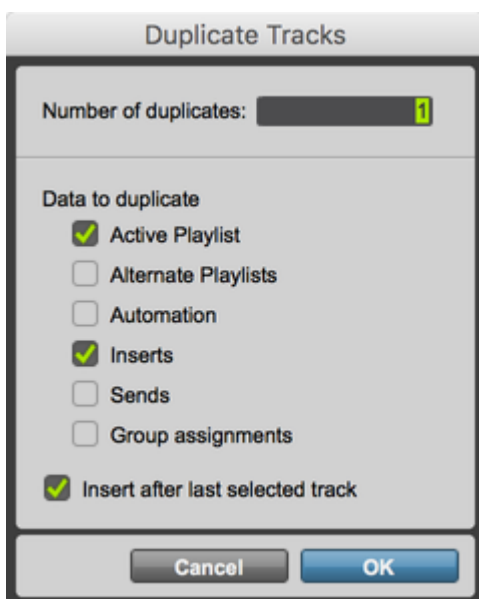
Cuando almacenes o envíes proyectos a otras personas no necesitas preocuparte por la asignación de cache de audio de Melodyne cuyo tamaño y localización se pueden seleccionar en el cuadro de Preferencias de Melodyne. Melodyne, automáticamente, restaurará los parámetros encontrados allí por lo que no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

Duplicando pistas

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



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



Guardando las asignaciones de plug-in para Melodyne

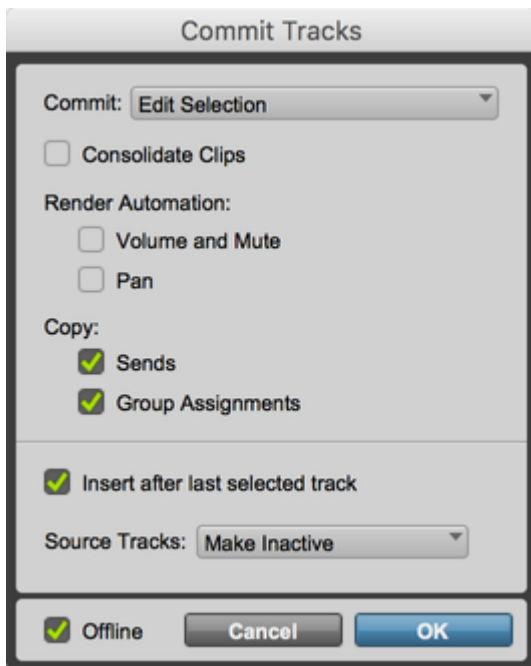
De la misma manera que con plug-ins de efectos puedes almacenar diferentes asignaciones como presets, en Melodyne puedes guardar diferentes ediciones. Por ejemplo, para permitir a un/a intérprete escuchar y elegir entre diferentes ediciones de una misma grabación. Para guardar y volver a cargar ajustes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

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

Regrabando ediciones Melodyne

Para "renderizar" (es decir, hacer permanente) tu edición Melodyne en una pista Pro Tools, procede de la siguiente manera:

- Utiliza la función bypass en el mezclador o área de inserción de la pista, desactiva los efectos que no desees incluir en la grabación en la nueva pista. Por ejemplo, EQ y compresión son elementos que también desearás ajustar en la nueva pista, por lo tanto, no deberías incluirlos.
- Haz clic derecho en la pista o en una región específica de la misma y elige "Commit" en el menú contextual. Puedes acceder a la misma función eligiendo Track > Commit en el menú principal en la parte superior de la pantalla.
- Decide si la automatización debería ser incluida en el cálculo de la nueva pista o si, en su lugar, preferirías, posteriormente, copiar la automatización existente a la nueva pista con el objetivo de conservar acceso a la misma. En ese caso, desactiva la automatización en la ventana de dialogo de la función "Commit".



Inmediatamente que haces clic en OK, Pro Tools hará permanente la edición de la pista y creará una nueva pista en la sesión con el resultado del proceso de renderizado. Si has asignado Pro Tools para desactivar la pista original que contiene Melodyne, el programa hará eso. Posteriormente, siempre podrás reactivarla si decides que necesitas realizar ediciones.

Una vez que has hecho permanentes las ediciones que deseas, copia los efectos desactivados arrastrándolos a la(s) nueva(s) pista(s) mientras mantienes presionada la tecla ALT; luego reactívalos. Utilizando el menú Edit de Pro Tools también puedes copiar los datos de automatización desde las pistas Melodyne originales hacia las nuevas pistas.

Rewire

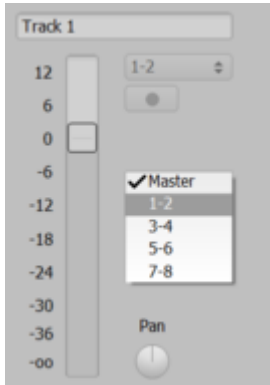
Generalmente, utilizarás Melodyne como un plug-in en Pro Tools. Esa es la manera más conveniente de trabajar, y significa que toda la información de Melodyne se almacena dentro de la estructura de tu sesión, facilitando las tareas de almacenamiento e intercambio. Sin embargo, en ocasiones desearás integrar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

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

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

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

Inicia Melodyne. Desde el Inspector de pista de Melodyne selecciona el par de salidas que deseas utilizar para la transferencia de audio de este documento Melodyne hacia Pro Tools. Si estás utilizando Melodyne studio puedes utilizar asignaciones individuales de salida para cada pista.



Desde la ventana Rewire de Pro Tools, selecciona “Left - Right”. Si lo deseas puedes transferir las señales de audio de varias pistas Melodyne mediante canales separados a pistas auxiliares separadas en Pro Tools. Para hacerlo selecciona el par de salidas apropiado desde el cuadro Rewire.



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

Considera que cuando los programas se encuentran vinculados mediante Rewire, los datos de Melodyne no se almacenan de manera automática junto con tu sesión Pro Tools. Para recrear una

situación previa de trabajo debes guardar el documento Melodyne en forma manual, en un archivo MPD, de manera ideal, dentro de la carpeta de sesión de tu proyecto Pro Tools.

Después de guardar el archivo MPD selecciona la opción “Copiar archivos externos a la carpeta de proyecto” en el Explorador de proyecto de Melodyne para asegurar que las muestras usadas son almacenadas también por Melodyne en la carpeta de sesión.

Notas generales

Tamaño de búfer de hardware

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

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

Accesos directos de teclado

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

- CTRL+X
- CTRL+C
- CTRL+V
- CTRL+A
- CTRL+Z
- CTRL+Shift+Z

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

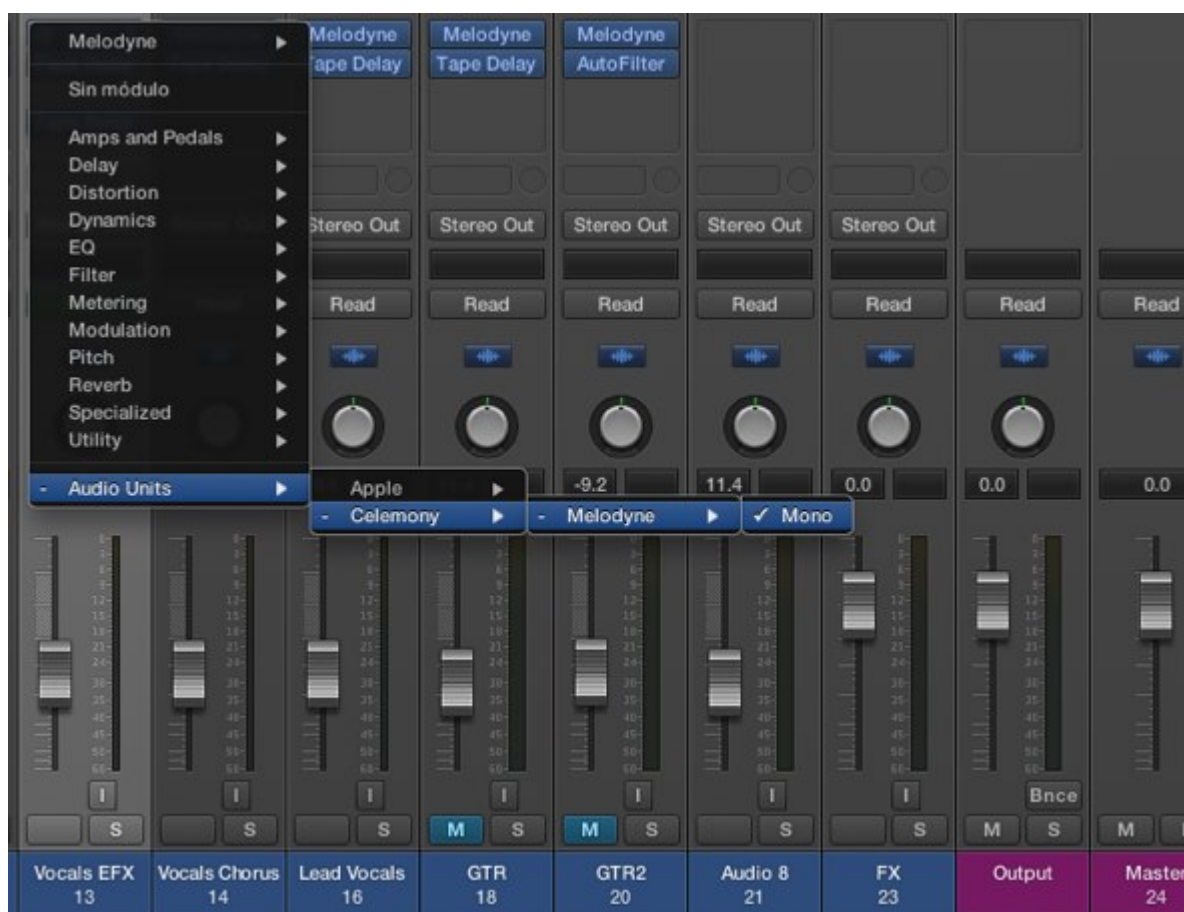
Melodyne en Logic Pro

Este tutorial te muestra cómo utilizar Melodyne de manera eficiente dentro de Logic Pro.

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

Cargando el plug-in Melodyne

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



Inserta Melodyne en el primer lugar, antes del compresor, EQ u otros efectos. La razón es la siguiente: durante la grabación, Melodyne registra la señal de entrada que deseas editar, incluyendo todos los efectos que se encuentren delante en la cadena de procesamiento, los que se aplicarán de manera permanente en la señal, sin posibilidad de ser ajustados. Para utilizar tu compresor, EQ o cualquier otro efecto de la manera habitual, necesitas colocarlos después de Melodyne Plugin en la cadena de procesamiento.

Copias de respaldo e intercambio de proyectos

Durante las transferencias Melodyne graba la señal de la pista haciendo una copia de los pasajes transferidos. Los archivos de audio resultantes se almacenan en una carpeta de transferencias propia que puedes seleccionar en el Explorador de proyecto de Melodyne. Tiene sentido crear una carpeta para transferencias como esta dentro de la carpeta de proyecto de Logic para cada proyecto Logic. Luego, en el Explorador de proyecto de la primera instancia de Melodyne que creaste en el proyecto Logic, selecciona "Asignar ruta para transferencias" en el menú de asignaciones y navega hasta esta carpeta.

Siguiendo este procedimiento te aseguras que cuando guardes o pases tu trabajo, todos los archivos que necesites estarán en tu carpeta de proyecto Logic y no en algún lugar de tu computadora.

Si estás copiando tu proyecto Logic hacia otro lugar, luego deberías abrir, inmediatamente, la copia seguido de una instancia de Melodyne dentro de ella. Luego, en el Explorador de proyecto de Melodyne elige "Asignar ruta para transferencias" en el menú de asignaciones y navega hasta la carpeta de transferencias recientemente copiada antes de guardar tu proyecto Logic.

Si no asignaste la ruta para transferencias antes de tu primera transferencia, podrás hacerlo en cualquier momento después. Melodyne reunirá automáticamente los datos de las pistas ya editadas y los desplazará al lugar de almacenamiento que elegiste.

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

Duplicando pistas

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



Guardando las asignaciones de plug-in para Melodyne

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

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

Regrabando las ediciones realizadas con Melodyne

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

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

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

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

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

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

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

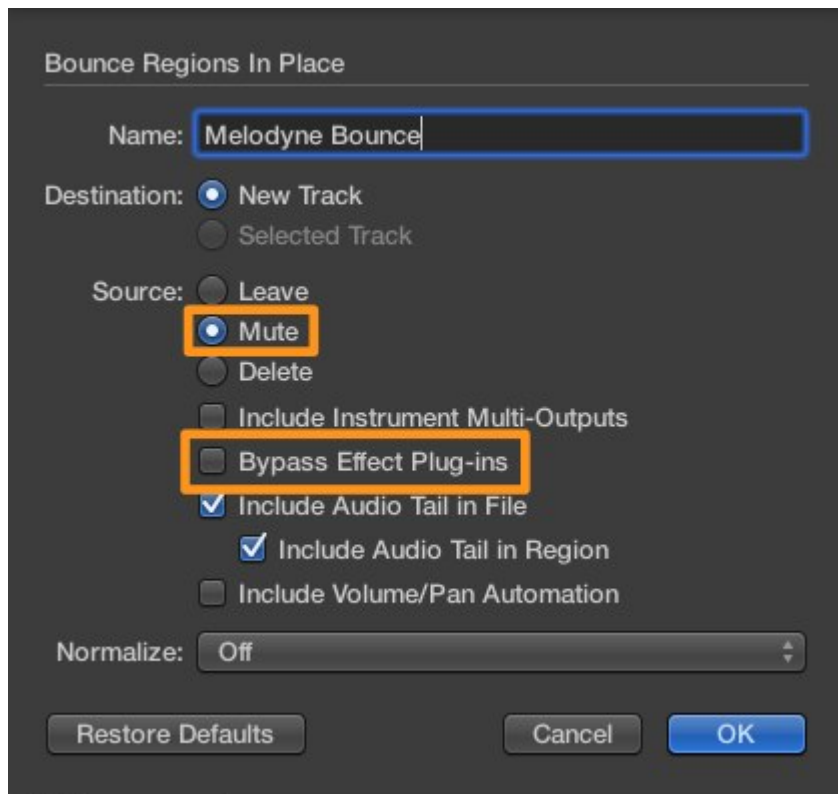


Recomendamos el siguiente proceso para hacer permanentes las ediciones:

Selecciona una o varias regiones. Haz clic derecho en la barra de título de la región y selecciona "Bounce to hard disk". Ingresa un nombre y luego los parámetros de resolución de audio.

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

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



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

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

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

Rewire

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

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

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

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



Automáticamente en el mezclador de Logic Pro se creará un canal dedicado. Ahora, en la sección de entrada de este canal selecciona como entrada “Melodyne 4 > RW:Left/Right”.

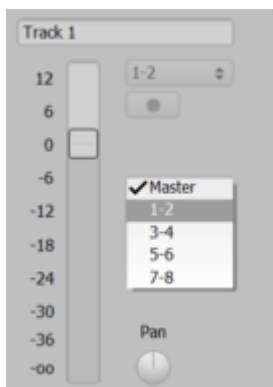
De esta manera, puedes utilizar varias pistas en Melodyne y asignar sus salidas de audio a través de canales separados hacia pistas auxiliares separadas en Logic Pro.



Ahora abre Melodyne. Esto iniciará el programa no como plug-in sino como aplicación independiente integrada via Rewire. Las funciones de transporte y tempo de los dos programas también estarán sincronizadas.

En el Inspector de pista de Melodyne selecciona el par de salidas que deseas utilizar para la transferencia de audio de este documento Melodyne hacia Logic. Si estás utilizando Melodyne studio

puedes emplear asignaciones de salidas separadas para cada pista.



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

Debes considerar que cuando los dos programas se encuentran vinculados mediante Rewire, la información de Melodyne no se guarda automáticamente junto con tu proyecto Logic Pro. Para recrear una situación anterior de trabajo debes guardar el documento Melodyne en forma manual como un archivo MPD, de manera ideal, en la carpeta de tu proyecto Logic Pro.

Después de guardar el archivo MPD selecciona la opción “Copiar archivos externos a la carpeta de proyecto” en el Explorador de proyecto de Melodyne para asegurar que las muestras empleadas son también almacenadas por Melodyne en la carpeta de proyecto.

Notas generales

Tamaño del búfer

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

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

Silenciar y Solo

Melodyne continua reproduciendo su señal de audio aun cuando la región de audio en la misma parte del arreglo haya sido silenciada.

Sin embargo, si deseas silenciar Melodyne o asignarlo en solo, debes utilizar los botones correspondientes en el canal. Como alternativa a los botones de los canales puedes utilizar también los botones en la lista de pistas.

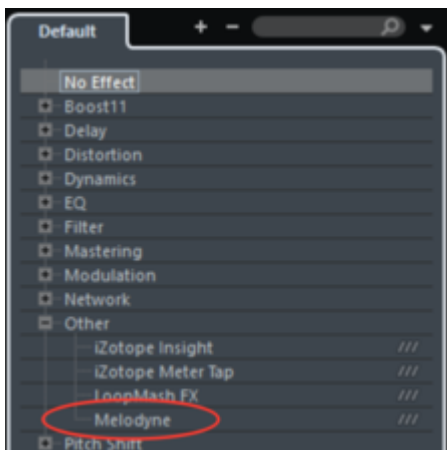
Melodyne en Cubase y Nuendo

Este tutorial te muestra cómo utilizar de manera eficiente a Melodyne dentro de Cubase y Nuendo..

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

Cargando el plug-in Melodyne

Inserta Melodyne dentro de uno de los lugares para colocar plug-ins en la pista deseada. Encontrarás a Melodyne Plugin en la carpeta de plug-ins llamada “Other”.



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

Copias de respaldo e intercambio de proyectos

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

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

“Melodyne” se incluirá en la copia de respaldo.

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

Duplicando pistas

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



Guardando las asignaciones de plug-in para Melodyne

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

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

Exportando/regrabando ediciones Melodyne (mezcla de audio)

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

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

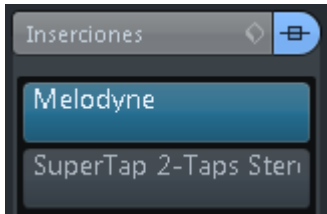
Puedes aplicar de manera permanente la edición realizada con Melodyne, exportándola, es decir,

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

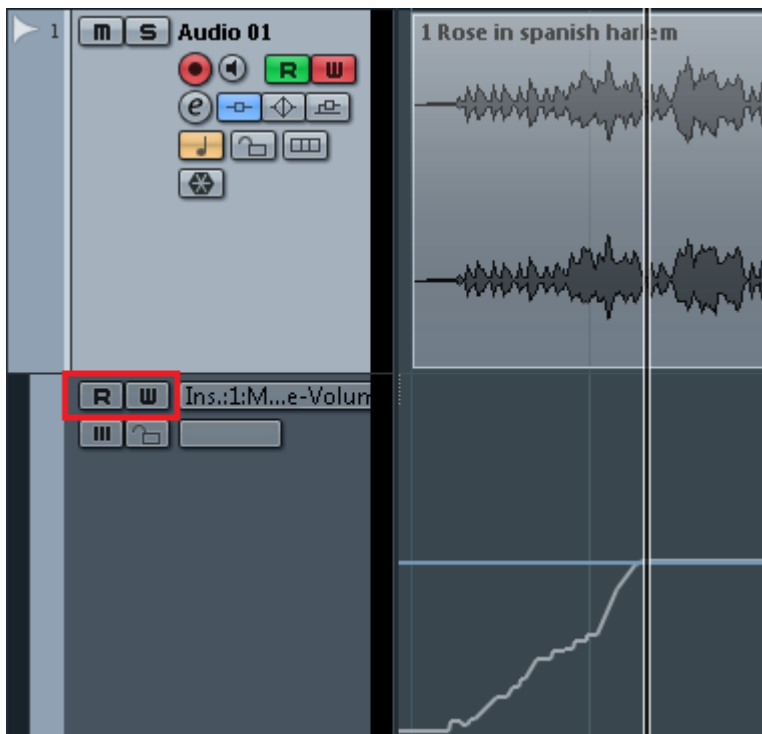
Para exportar la pista que contiene Melodyne en Cubase/Nuendo y aplicar la edición de manera permanente, procede de la siguiente manera:

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

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



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

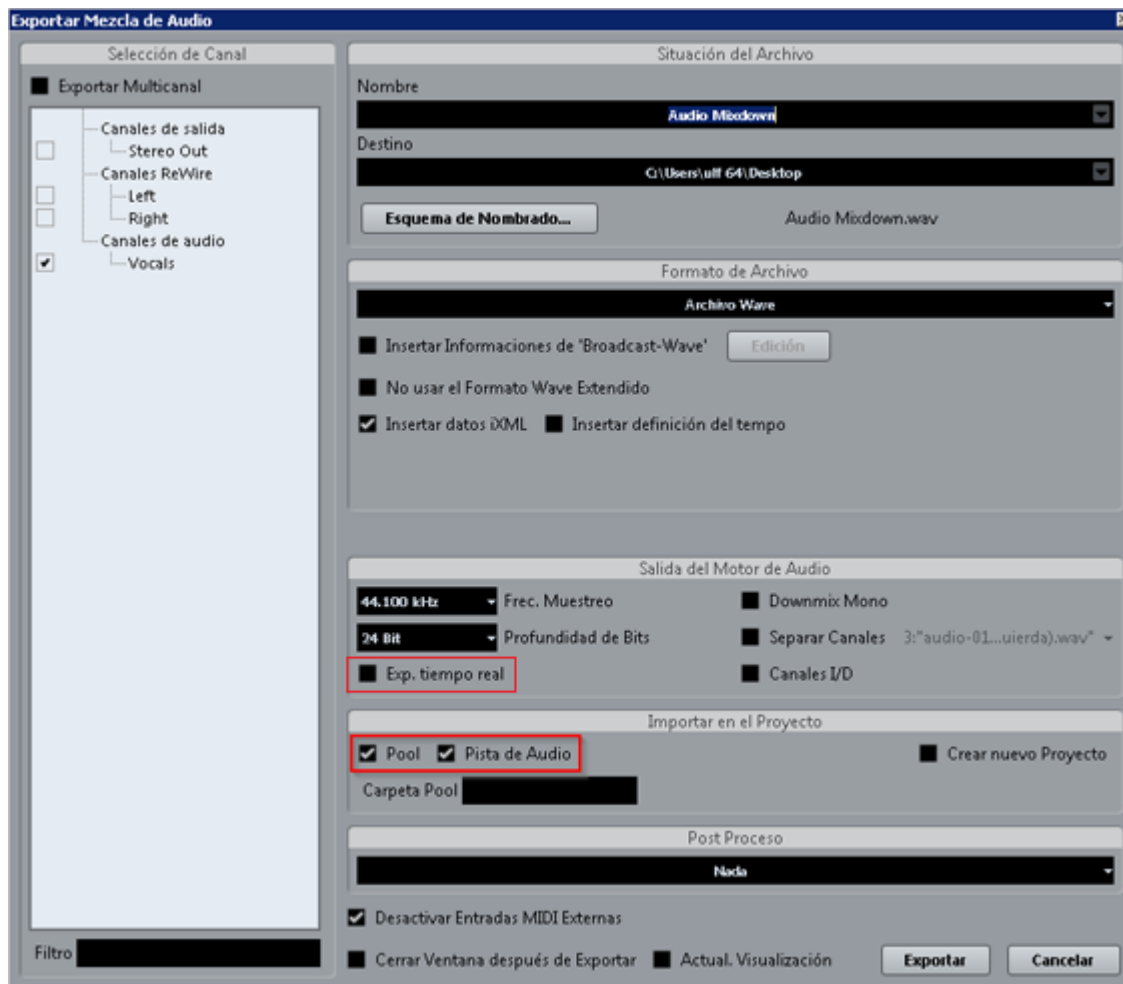


Para iniciar el proceso de exportación, elige el comando Archivo > Exportar > Mezcla de Audio....
Ingresa un nombre y a continuación, los parámetros requeridos para la resolución de audio.

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

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

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



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

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

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

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

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

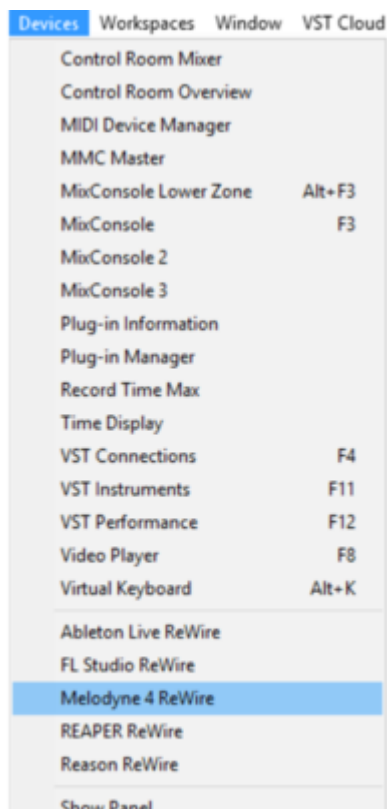
Rewire

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

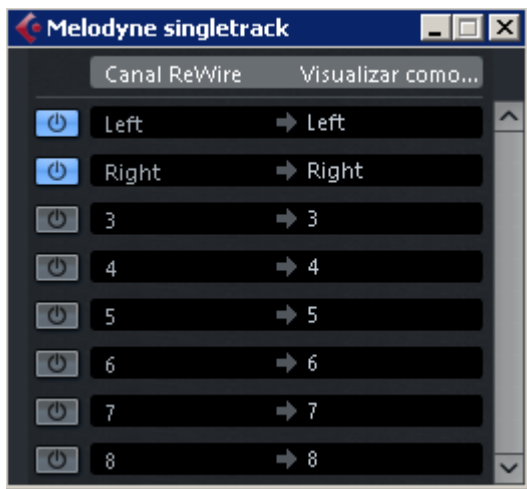
Esto puede ser útil, por ejemplo, si deseas ajustar muestras, rápidamente, al tempo del proyecto. Cuando el programa se integra via Rewire esto sucede de manera automática inmediatamente que arrastras una muestra desde el explorador de archivos o finder, y la sueltas en la ventana de Melodyne. De esa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

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

Inicia Cubase/Nuendo en primer lugar y elige Melodyne 4 Rewire, en el menú Dispositivos.

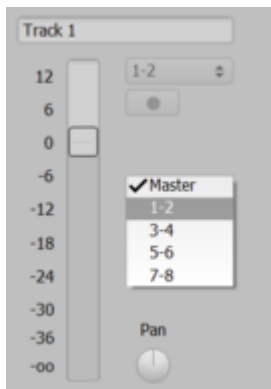


Se abrirá una ventana desde la que puedes seleccionar el par de salidas que se utilizará para la transferencia de audio del documento Melodyne a Cubase/Nuendo. Si estás trabajando con un único documento Melodyne, activa los campos Left y Right. Las pistas correspondientes aparecerán automáticamente en la ventana de tu proyecto. Puedes abrir varios documentos Melodyne y transferir su audio mediante canales separados a pistas auxiliares separadas en Cubase/Nuendo.



Ahora abre Melodyne. Esto lanzará al programa no como un plug-in sino como una aplicación independiente integrada vía Rewire. Las funciones de transporte y tempo de los dos programas estarán sincronizadas.

En el Inspector de pista de Melodyne selecciona el par de salidas que deseas utilizar para la transferencia de audio de este documento Melodyne. Si estás utilizando Melodyne studio puedes emplear asignaciones de salidas separadas para cada pista.



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

Considera que la información de Melodyne no es almacenada automáticamente junto con el proyecto Cubase/Nuendo cuando los dos programas se encuentran vinculados mediante Rewire. Para recrear posteriormente una situación de trabajo debes guardar el documento Melodyne de manera manual, como un archivo MPD – de manera ideal, en la carpeta de tu proyecto Cubase/Nuendo.

Después de guardar el archivo MPD, selecciona la opción “Copiar archivos externos a la carpeta de proyecto” en el menú de asignaciones del Explorador de proyecto de Melodyne para asegurar que las muestras utilizadas son almacenadas también por Melodyne en la carpeta de proyecto.

Notas generales

Tamaño del búfer

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

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

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

32/64 bits

Si estás utilizando la versión de 64 bits de Cubase/Nuendo, no utilices Bit Bridge para trabajar con la versión de 32 bits de Melodyne. En su lugar, emplea la versión VST3 de 64 bits de Melodyne que es más potente.

Pérdida de sincronización en modo Ciclo

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

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

Reproducción local y monitoreo de representaciones de notas

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

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

Melodyne en Studio One utilizando ARA

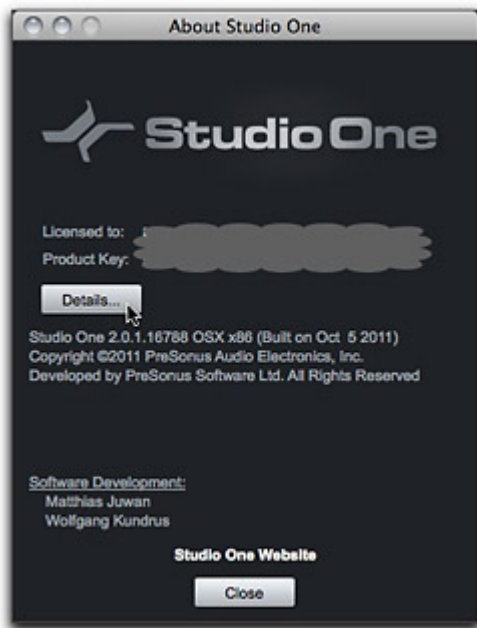
Como una extensión de la interfaz VST, ARA permite una integración más cercana de Melodyne editor, assistant o essential con Presonus Studio One, haciendo que tu experiencia Melodyne resulte aún más divertida. En esta breve introducción, aprenderás todo lo que necesitas conocer para utilizar Melodyne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

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

Carga e instalación de Melodyne

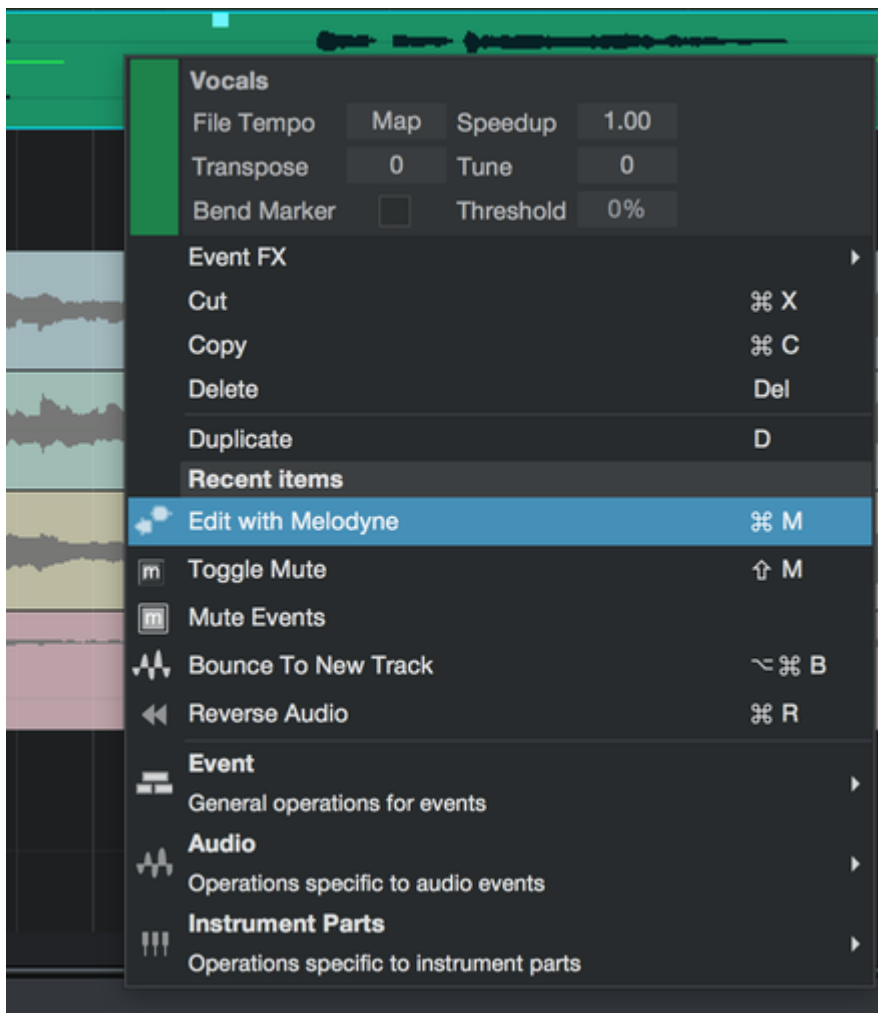
Studio One Professional viene con una licencia para Melodyne essential. Con Studio One Artist o Producer, recibes una versión de prueba de nuestro producto tope de línea Melodyne studio.

- Si Melodyne aún no ha sido instalado, abre la ventana “Instalación de Studio One”.
- Haz clic en Instalar contenidos desde la cuenta de usuario de Presonus. Allí encontrarás el programa de instalación de Melodyne en la sección “Terceras partes”. Descarga el programa, ejecútalo y sigue las instrucciones en pantalla. Si compraste la versión en caja de Studio One, elige la segunda opción en la ventana de instalación, para instalar Melodyne desde el DVD de Studio One.
- Antes que puedas utilizar Melodyne, tienes que registrar y activar el programa. Cuando ejecutes Melodyne por primera vez, un asistente de activación te guiará durante los pasos necesarios.
- Encontrarás el número de serie de tu Melodyne essential en el cuadro de diálogo “Acerca de Studio One” cuando hagas clic en el botón “Detalles”.



Editando un evento de audio con Melodyne y ARA

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



Procedimientos operativos que ya no son necesarios gracias a ARA

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

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

Administración de archivos: Gracias a que ARA elimina la necesidad de transferencias, el trabajo asociado de administración de archivos es también algo del pasado. Por esta razón no existe un cuadro de dialogo “Administrador de archivos” en Melodyne Plugin. Cuando desees guardar y,

posteriormente, restaurar tu trabajo, o pasárselo a alguien más, todo lo que necesitas es la canción Studio One. Todos los datos que Melodyne requiere se encuentran guardados junto con la canción.

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

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

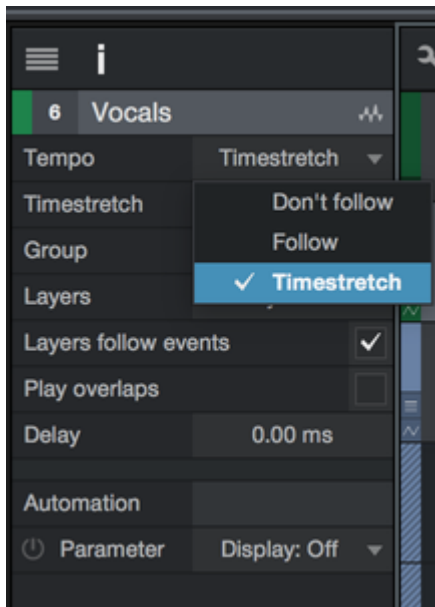
Cambios a eventos de audio que Melodyne sigue de manera automática

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

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

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

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



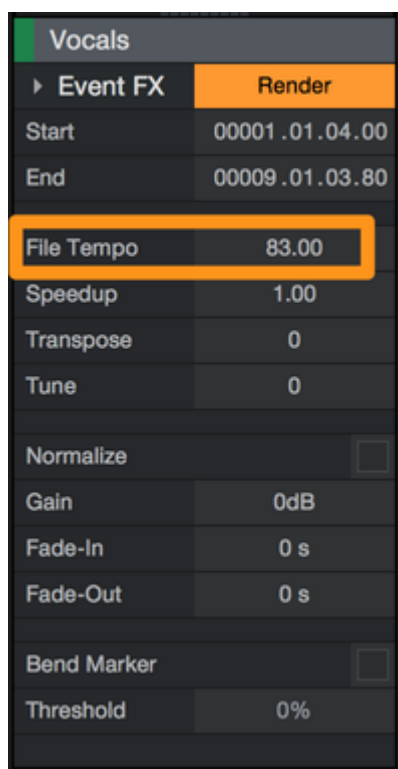
Selecciona la opción “Timestretch” si quieres que un archivo de audio se ajuste automáticamente a un tempo preestablecido cuando lo arrastras dentro de una canción. Studio One puede realizar este ajuste de manera correcta en algunos archivos sin necesitar la ayuda de Melodyne, pero en otros casos necesitará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

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

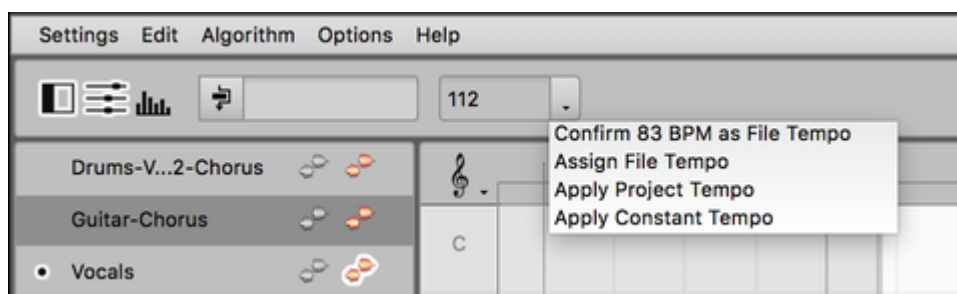
Si el archivo de audio fue grabado o premezclado dentro de la misma canción en Studio One, podemos asumir con seguridad que la intención es reproducirlo con el tempo de la canción (es decir 100 BPM). En este caso, no se realiza una detección de tempo. Si incrementas el tempo de la canción a 120 BPM,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

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

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



Melodyne detecta el tempo original del archivo de audio de manera automática durante el curso de su análisis. Antes de que Melodyne pueda estirar/comprimir el audio para ajustarlo al tempo de la aplicación DAW debes seleccionar una de las cuatro opciones en el cuadro de diálogo Tempo de Melodyne que ya describiremos. Puedes abrir el cuadro Tempo haciendo clic en el botón ubicado al lado del visor de tempo.



“Confirmar xx BPM como Tempo de archivo”: aquí se muestra y (si la opción se encuentra seleccionada) también confirma, el tempo detectado automáticamente por Melodyne. Luego este valor se muestra en la ventana Evento FX de Studio One.

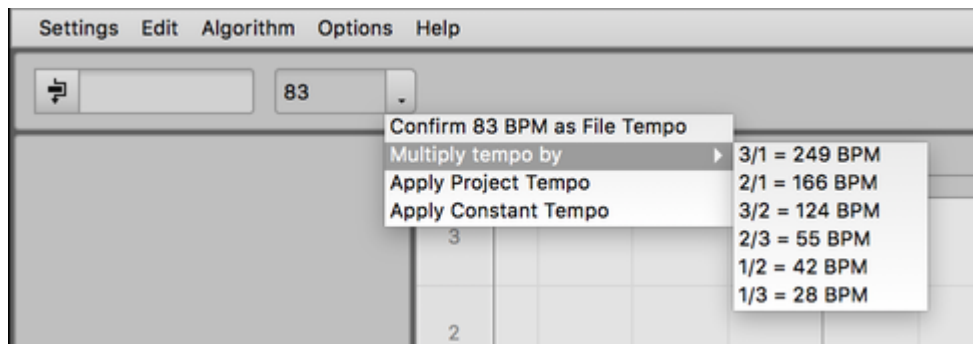
“Asignar Tempo de archivo”: haciendo clic en esta entrada se abre el Editor de tempo. Aquí puedes hacer cambios al tempo detectado de manera automática. Esto resulta útil en el caso de archivos que contienen variaciones de tempo como un ritardando. Cuando dejes el Editor de tempo, nuevamente,

el valor será mostrado en la ventana Evento FX de Studio One. Si el tempo del archivo no es constante será indicado. Melodyne, entonces, emplea estiramiento/compresión de tiempo cuando se reproduce el archivo, para adaptarlo al tempo del proyecto.

“Aplicar tempo de proyecto”: utiliza esta opción para dar al archivo el mismo tempo que el proyecto.

“Aplicar tempo constante”: si conoces el tempo del archivo puedes ingresarlo aquí.

Considera que en Melodyne essential y assistant, la entrada “Asignar Tempo de archivo” no se encuentra disponible ya que el Editor de tempo no se incluye en estas ediciones.



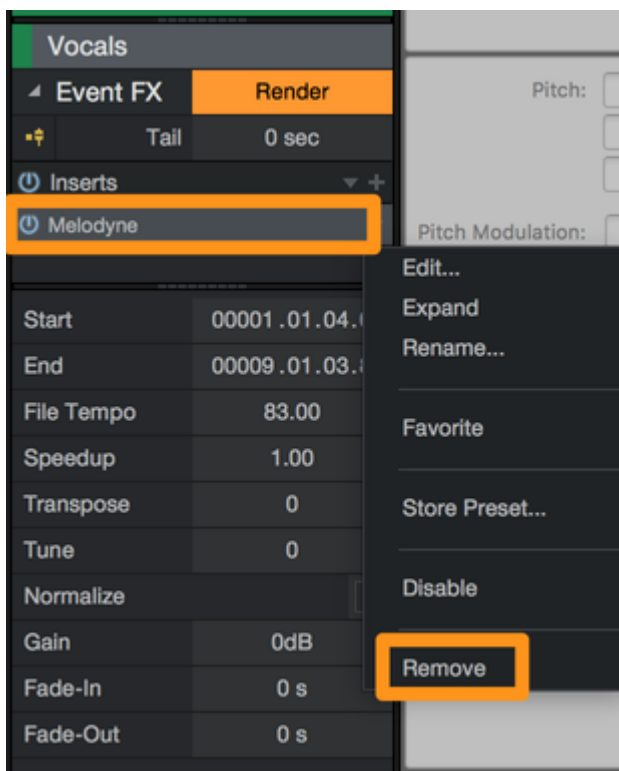
Una vez que Melodyne conoce el tempo original puedes dibujar cualquier curva de tempo que desees en Studio One y Melodyne ajustará el archivo para seguirla.

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

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

Anulando o eliminando Melodyne en un evento de audio

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



Trucos & Sugerencias

Tamaño del búfer

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

Melodyne en Sonar con ARA

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

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

Instalando Melodyne

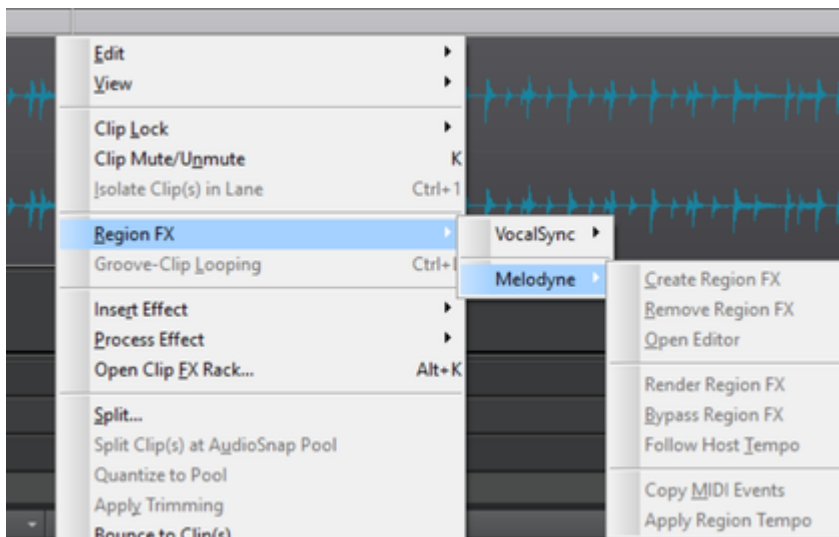
Melodyne essential se entrega en conjunto con las ediciones Sonar Platinum y Sonar Producer y se instala junto con Sonar. Si, sin intención, has interrumpido la instalación de Melodyne y solo has completado correctamente la instalación de Sonar, luego podrás instalar Melodyne de manera muy simple desde Cakewalk Command Center.

Cuando inicies Melodyne por primera vez, el Asistente de activación te solicitará el número de serie de Melodyne. Si adquiriste Melodyne previamente a la actualización de Sonar, tu número de serie ingresará automáticamente y solo necesitarás confirmarlo. Si no habías adquirido Melodyne, el campo Número de serie estará vacío. En este caso, ingresa el número de serie de Melodyne que vino con el paquete Sonar. Encontrarás el número en la caja de Sonar o, si adquiriste la versión de descarga de Sonar, en tu cuenta de usuario de Cakewalk. En este caso, en el momento de completar la descarga, también deberías haber recibido un correo electrónico de parte de Cakewalk, conteniendo tu número de serie Melodyne. Después de ingresar el número de serie, sigue las instrucciones que te brindará el Asistente para activación.

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

Dentro de Sonar selecciona un clip de audio o realiza una selección dentro de una pista de audio. Haz clic derecho dentro del rango seleccionado y elige la entrada "Create Region FX" en el menú contextual. Nota: con las entradas "Remove region FX" y "Bypass/Bypass Region FX" puedes, respectivamente, eliminar Melodyne de manera permanente de la región o suspenderlo.

Melodyne se iniciará de inmediato, analizará el clip y presentará las notas que contiene. Melodyne se encuentra ahora integrado en la parte baja de la ventana de Sonar, de la misma manera que el editor de audio o el mezclador de Sonar. Si deseas acceder al clip posteriormente sólo tienes que hacer doble clic en el mismo y las notas se presentarán inmediatamente en Melodyne.



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

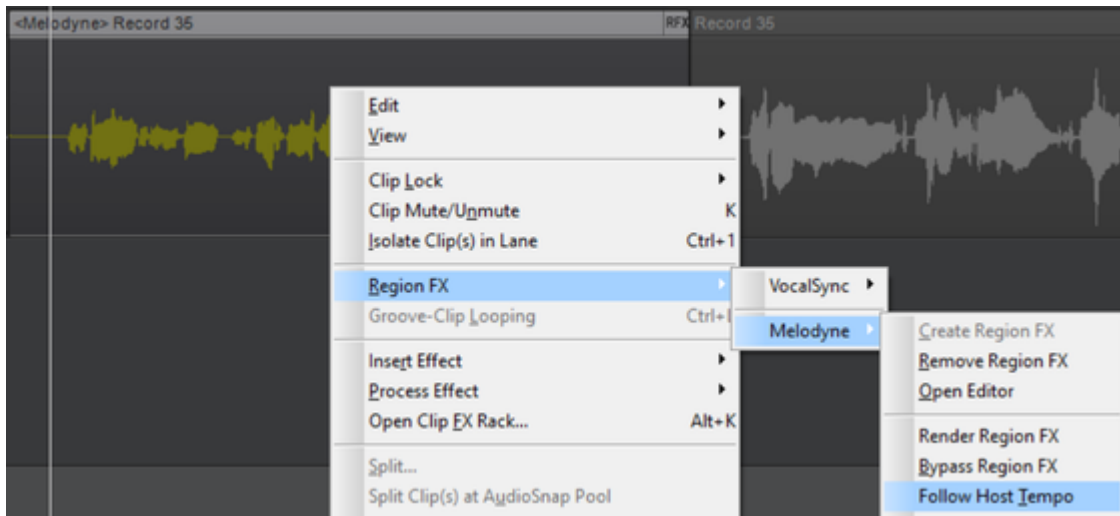
Procedimientos que ya no son necesarios gracias a implementar ARA

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

Transferencias: en ausencia de ARA, antes que puedas comenzar a editar un segmento de audio, debes transferirlo, en primer lugar, desde la aplicación DAW a Melodyne en tiempo real, resultando, esencialmente, en un proceso de grabación. Esas transferencias ya no son necesarias con ARA. Resulta suficiente abrir Melodyne como Región FX y el clip indicado se mostrará automáticamente en Melodyne. Por lo tanto, cuando ARA se encuentra operativo, el botón “Transferencia” no se muestra en la interfaz de usuario de Melodyne.

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

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



Melodyne detecta el tempo original del archivo de manera automática durante su análisis. Antes que Melodyne pueda estirar/comprimir el audio para ajustarlo al tempo de la aplicación DAW debes seleccionar una de las cuatro opciones en el cuadro de diálogo Tempo de Melodyne que ya describiremos. Para abrir el cuadro Tempo haz clic en el botón que se encuentra al lado del visor de tempo.

“Confirmar xx BPM como Tempo del archivo”: aquí se muestra y (si la opción se encuentra seleccionada) también confirma, el tempo detectado automáticamente por Melodyne.

“Asignar Tempo de archivo”: haciendo clic en esta entrada se abre el Editor de tempo. Aquí puedes hacer cambios al tempo detectado de manera automática. Esto resulta útil en el caso de archivos que contienen variaciones de tempo como, por ejemplo, un ritardando. Cuando dejes el Editor de tempo, nuevamente, el valor será enviado a Sonar. Posteriormente, Melodyne emplea estiramiento/compresión de tiempo cuando se reproduce el archivo para adaptarlo al tempo del proyecto.

“Aplicar tempo de proyecto”: utiliza esta opción para dar al archivo el mismo tempo que el proyecto.

“Aplicar tempo constante”: si conoces el tempo del archivo puedes ingresarlo aquí.

Considera que en Melodyne essential y assistant, la entrada “Asignar Tempo de archivo” no se encuentra disponible ya que el Editor de tempo no se incluye en estas ediciones.

Una vez que Melodyne conoce el tempo original del archivo puedes dibujar cualquier curva de tempo en Sonar y Melodyne ajustará el archivo para seguirla.

Guardar como MIDI...: Aun con ARA, el menú Asignaciones de Melodyne editor y Melodyne assistant (no Melodyne essential) posee un comando para exportar MIDI. No obstante, ARA hace que el proceso de exportación MIDI a una pista de Sonar resulte mucho más simple: si previamente

abriste un clip en Melodyne, todo lo que necesitas hacer es arrastrarlo desde su parte superior hasta una pista MIDI o de instrumento dentro de tu proyecto Sonar. Toma en cuenta que la conversión polifónica de audio a MIDI es solo posible con Melodyne editor o una versión de prueba activada de Melodyne 4. De otra manera, la conversión de audio a MIDI siempre será monofónica, funcionando, por supuesto, también en el modo de reproducción de Melodyne.

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

Cambios en clips de audio que Melodyne reconoce de manera automática

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

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

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

El comportamiento estiramiento/compresión de tiempo de Sonar y Melodyne

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

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

Insertando Melodyne dentro de un canal: sin implementar ARA

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

Desactivar Melodyne o eliminarlo de un clip

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

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

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

Otros temas que deberías conocer sobre el uso de Sonar

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

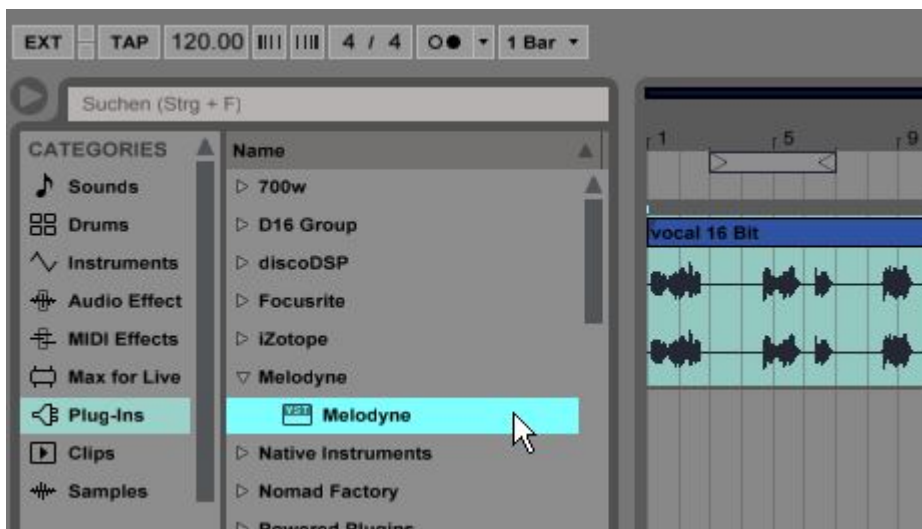
Melodyne en Live

Este tutorial te muestra cómo utilizar Melodyne de manera eficiente dentro de Ableton Live.

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

Cargando el plug-in Melodyne

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



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

Melodyne en la vista Session de Live

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

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

Arrangement



Melodyne



Session-Clip



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

Arrangement



Melodyne



Session-Clip



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

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

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

Almacenando e intercambiando proyectos

Durante la transferencia Melodyne captura la señal de la pista creando grabaciones de los pasajes correspondientes. Los archivos de audio resultantes se almacenan en una carpeta separada que se crea en Explorador de proyecto de Melodyne. Es aconsejable crear una carpeta como ésta dentro de la carpeta de proyecto para cada proyecto Live. Luego, en el Explorador de proyecto de la primera instancia de Melodyne que creaste en cada proyecto, elige “Asignar ruta para transferencias” en el menú de asignaciones, y navega hasta esa carpeta.

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

Si estás guardando una copia de tu proyecto Live en otro lugar, luego de hacerlo deberías abrir inmediatamente la copia seguido de una instancia de Melodyne dentro de ella. Luego, en el menú de asignaciones del Explorador de proyecto de Melodyne, elige “Asignar ruta para transferencias” y navega hasta la recientemente copiada carpeta de transferencias antes de guardar tu proyecto Live.

Si no asignaste la ruta antes de realizar la primera transferencia, podrás hacerlo en cualquier momento después. Melodyne reunirá de manera automática toda la información para las pistas ya editadas y la desplazará al lugar de almacenamiento que elegiste.

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

Duplicando pistas

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



Guardando asignaciones de plug-in para Melodyne

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

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

Imprimir ediciones Melodyne (congelar/aplanar)

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

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

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



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

se encuentra congelada. Por tal motivo, congelar una pista es una manera de economizar recursos rápidamente de forma temporal, antes que una solución permanente.



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

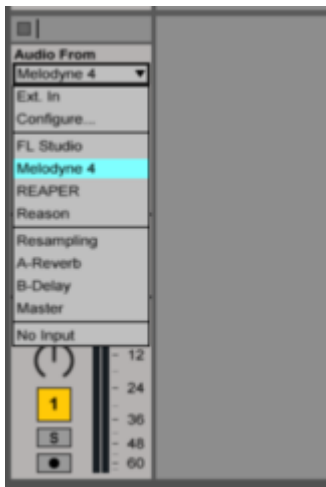
Rewire

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

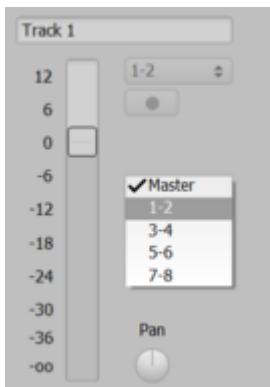
Esto puede resultar útil, por ejemplo, si deseas ajustar muestras, rápidamente, al tempo del proyecto. Esto sucede automáticamente cuando el programa se encuentra integrado mediante Rewire, inmediatamente que arrastras una muestra desde el explorador o finder y la sueltas en la ventana de Melodyne. Entonces,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

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

En primer lugar, inicia Live; luego crea una pista de audio. En la zona Entradas/Salidas; elige como entrada "Melodyne 4". Cuando, posteriormente, inicies Melodyne, se establecerá una conexión Rewire de manera automática. Las funciones de transporte y tempo de los dos programas quedarán sincronizadas.



Ahora, en el Inspector de pista de Melodyne, selecciona un par de salidas que deseas utilizar para la transferencia de audio de este documento Melodyne hacia Live. Si estás utilizando Melodyne studio puedes utilizar asignaciones de salida separadas para cada pista.



En la zona de entrada de la pista Live correspondiente, selecciona también, bajo “Melodyne 4”, el par de entradas adecuado. Por eso, para poder escuchar la señal de manera permanente, activa la entrada de monitoreo para esa pista.

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

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

Considera que cuando los programas se encuentran vinculados mediante Rewire, los datos de Melodyne no se almacenan de manera automática junto con tu proyecto Live. Para recrear una

situación previa de trabajo debes guardar el documento Melodyne en forma manual en un archivo MPD, de manera ideal, dentro de la carpeta de sesión de tu proyecto Live. Después de guardar el archivo MPD selecciona la opción “Copiar archivos externos a la carpeta de proyecto” en el Explorador de proyecto de Melodyne para asegurar que las muestras utilizadas también son almacenadas por Melodyne en la carpeta del proyecto.

Notas generales

Tamaño de búfer

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

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

Formato de plug-in bajo macOS

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

Cambios de métrica

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

Automatización de tempo

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

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