



manual del usuario

celemony_ **melodyne**
sound library

Melodyne Sound Library Manual del usuario

Autor: Uwe G. Hoenig

Traducción: Fabio D. García

Celemony Software GmbH

Valleystr. 25, 81371 München, Germany

www.celemony.com

support@celemony.com

El manual y software se facilitan bajo términos de licencia.

Sólo pueden ser utilizados y copiados bajo las condiciones del acuerdo de licencia. Los datos contenidos en este manual tienen sólo propósito informativo y puede cambiar sin previo aviso. La información del manual no constituye una obligación legal por parte de Celemony Software GmbH.

Celemony no es responsable de alguna eventual falla o inexactitud en la información contenida en este manual. No se puede reproducir o transmitir ninguna parte del manual sin la previa autorización explícita por parte de Celemony Software GmbH.

Todos los productos o nombres de empresas son marcas comerciales registradas por sus respectivos propietarios. Apple, el logo Apple, Mac, Macintosh y Power Macintosh son marcas registradas de Apple Computers, Inc. Windows 98, Windows ME, Windows 2000, Windows XP y DirectX son marcas comerciales o registradas de Microsoft Corporation.

© Celemony Software GmbH, 2007

Todos los derechos reservados

Biblioteca de sonidos Melodyne (Melodyne Sound Library)

Muchas gracias por adquirir la Biblioteca de sonidos Melodyne. ¡Reciba una calurosa bienvenida a una de las colecciones de sonidos disponible en la actualidad con mayor flexibilidad y con la más alta calidad! Cada título en la Biblioteca de sonido Melodyne es un archivo que contiene muchas muestras o samples ordenados dentro de una estructura de directorio dispuesta en forma jerárquica y temáticamente. Además de la excelente calidad de las grabaciones hay algo que distingue a la Biblioteca de sonidos Melodyne de otras colecciones de muestras en el mercado: todas las grabaciones que integran la Biblioteca de sonidos Melodyne fueron concebidas y editadas especialmente para ser utilizadas dentro de Melodyne. Esto también tiene aplicación en la 'detección' del material de audio. Todas las muestras de la Biblioteca de sonidos Melodyne fueron sometidas al proceso de detección, y los resultados de la detección, han sido corregidos en los casos necesarios, y además optimizados. Como resultado, usted tiene a su disposición muestras con la más alta calidad, que se adaptan de manera fluida a los requerimientos musicales, al tempo, afinación, escala y otras características que pueden modificarse a voluntad.

En esta breve introducción explicaremos cómo instalar la Biblioteca de sonidos Melodyne, autorizarla, y a utilizar las muestras que contiene. Si usted aún no conoce cómo editar y modificar audio, consulte el manual del usuario de Melodyne, donde encontrará multitud de sugerencias que le ayudarán a obtener el máximo de la Biblioteca de sonidos Melodyne. Le deseamos éxito haciendo música con Melodyne y la Biblioteca de sonidos.

Los mejores deseos.
Todos en Celemony.

Instalación y activación de la Biblioteca de sonidos Melodyne

La guía para la activación de su software sólo se aplica a Melodyne cre8 o Melodyne studio, desde la versión 3.2 en adelante. Si usted utiliza una versión anterior de Melodyne, tenga a bien seguir las instrucciones en su manual del usuario.

La Biblioteca de sonidos Melodyne (MSL) es producto de largas sesiones de estudio y de gran dedicación puesta en su edición y optimización durante la etapa de post producción. Por lo tanto, esperamos que comprenda por qué se encuentra protegida contra copias, y la necesidad de activarla. Para activar su biblioteca, proceda de la siguiente manera:

- Copie el archivo de la biblioteca desde el CD/DVD a cualquier lugar en su disco duro.
- Inicie Melodyne (si trabaja bajo Windows, ingrese en su cuenta de administrador).
- Elija Ventana > Licencia, para iniciar el Asistente de activación.

Verá la página de estado que confirma que Melodyne ha sido activado correctamente. Haga clic en el botón "Activar Soundbank". Se presentará la página para activar el banco de sonidos en la que indicará si desea activar un título perteneciente a la biblioteca de sonidos Melodyne (MSL) o un banco Liquid (ver más abajo). Seleccione la opción para MSL, y haga clic en "Continuar". Verá la página para la activación MSL. Aquí usted debe ingresar el número de serie de su título MSL. Podrá encontrarlo en el manual de usuario de su MSL. A continuación, indique si desea activar el título MSL vía Internet o sin conexión a Internet.



El símbolo de una Biblioteca de sonidos Melodyne

Activación vía Internet

Después de elegir la “activación vía Internet”, haga clic en “Continuar”. Si opera con un equipo Mac, en ese momento se le solicitará el ingreso de la contraseña de administrador. Eso sucede debido a que Melodyne necesita almacenar un archivo de licencia derivado desde myCelemony, en la sección raíz de su computadora/ordenador. Inmediatamente que su equipo ha recibido los datos requeridos para la activación desde el servidor de Celemony, el Asistente mostrará, nuevamente, la página de estado, donde, en esta oportunidad, verá su nuevo título de la Biblioteca de sonidos Melodyne (MSL) ya activado. Posteriormente, puede cerrar el Asistente y comenzar a trabajar con su MSL.

Activación sin conexión a Internet

La activación sin conexión a Internet involucra 3 pasos:

1. exportar un archivo requerido para la activación desde el Asistente de activación.
2. transferir este archivo a una computadora/ordenador capaz de acceder a Internet, y cargar el archivo a myCelemony.
3. descargar el archivo de activación, arrastrarlo hacia el Asistente de activación y soltarlo.

Si usted optó por una activación sin conexión a Internet, verá la página "Exportar archivo requerido":



Instalación y activación

El archivo requerido es un pequeño archivo de formato HTML con una página web local que abrirá su explorador cuando usted haga doble clic en el mismo. Si se produce alguna falla, abra el archivo en forma manual desde su explorador (el comando a utilizar debería denominarse "Abrir página", o un nombre similar"). En la página web local que aparece en pantalla, verá un botón. Haga clic en el mismo para establecer una conexión con myCelemony, y de ese modo, transferir los datos requeridos para la activación.

Inmediatamente que los datos son transferidos al servidor myCelemony y procesados, myCelemony le ofrecerá descargar el archivo de activación. Al hacer clic en el vínculo se iniciará la descarga. El lugar exacto en donde se almacenará el archivo descargado, dependerá de las asignaciones de su explorador web. Revise esas opciones, en caso de que no pueda localizar el archivo.

Lleve ese archivo a su computadora/ordenador utilizado para producción musical, e inicie Melodyne. Cuando se presente el Asistente de activación, simplemente arrastre y suelte el archivo de activación hacia su ventana. Nuevamente, se le pedirá la contraseña de administrador de su equipo, con lo cual se presentará la página de estado del Asistente, confirmando que la activación se ha realizado exitosamente.

Una activación MSL se aplica a todos los productos registrados en su cuenta myCelemony que son capaces de leer bancos de sonido MSL. Por esa razón tiene sentido utilizar sólo una cuenta myCelemony para registrar todos sus productos Celemony. Lo mismo se aplica para el proceso de registro sin conexión a Internet. Usted no puede, y no debería intentar, abrir una nueva

cuenta myCelemony para un título MSL. El banco de sonido MSL debería registrarse en la misma cuenta de su copia de Melodyne.



Una vez que la activación se haya completado de manera correcta, el título MSL activado aparecerá en la página de estado del Asistente de activación

Hacer doble clic en la entrada de un banco de sonidos activado tiene dos efectos:

- si Melodyne no conoce aún dónde se encuentra localizado el banco de sonido, presentará una caja desde la cual usted podrá localizar el archivo.
- si Melodyne identificó dónde se encuentra localizado el banco de sonido, al hacer doble clic se abrirá la ventana de Melodyne Manager, desde la cual usted puede acceder a las muestras del bando.

¿No dispone de acceso a Internet?

Si usted no puede acceder a Internet, puede solicitar una activación a través del servicio de correo tradicional. Proceda de la misma manera descrita en "Activación sin conexión a Internet", y exporte el archivo requerido para la activación. Grabe el mismo en un CD, y envíenos el CD. Usted recibirá de nuestra parte, un CD conteniendo el archivo de activación, que podrá importar de la misma manera como si lo hubiera descargado vía Internet. ¡Por favor, recuerde enviar su dirección! Puede enviarnos el CD a:

Celemony Software GmbH
Valleystrasse 25
81371 Munich
Germany

Si usted estuvo trabajando con una versión Demo de un título de la Biblioteca de sonidos Melodyne, y utilizó muestras en sus proyectos, no tendrá que preocuparse luego por volver a asignar muestras, al adquirir la versión completa.

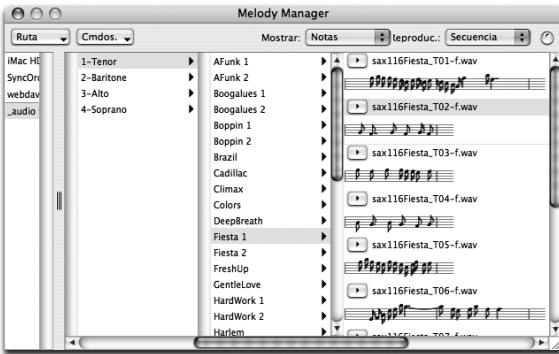
Tan pronto active la versión completa, Melodyne cambiará automáticamente todas las referencias de la versión Demo a la nueva versión, permitiéndole continuar el trabajo sin problemas. Tenga en cuenta que los archivos de una Biblioteca de sonidos Melodyne no se pueden copiar o mover a la carpeta de audio de un proyecto.

Si desea transferir un proyecto que utiliza archivos de una Biblioteca de sonidos Melodyne, a otra computadora u ordenador, la biblioteca debe estar disponible y activa también en ese equipo (aunque no interesa en qué lugar de la segunda computadora/ordenador se encuentre instalada).

Trabajando con Melody Manager

Melody Manager es el componente clave cuando usted trabaja con muestras desde la Biblioteca de sonidos Melodyne. Usted puede activarlo desde el menú Archivo, o con el acceso directo [Shift]+[Command]+B.

Melody Manager es un explorador de archivos que permite visualizar solamente muestras o samples de formatos aceptados por Melodyne; además, carpetas y proyectos Melodyne. También, dispone de una amplia cantidad de funciones para trabajar con muestras. Con Melody Manager usted puede navegar libremente por las estructuras de carpetas de su disco duro, y además por las muestras, dispuestas por jerarquía, de la Biblioteca de sonidos Melodyne. Al mismo tiempo, es una potente herramienta en el momento de crear arreglos: le permite visualizar el contenido musical de sus muestras, y también escucharlos. Además, puede seleccionar archivos individuales, y notas individuales, para arrastrarlas a una determinada posición de un proyecto.




La ventana de Melody Manager

Trabajando con Melody Manager

Las muestras o samples están representados por un botón Reproducir - Play - que usted puede presionar para escuchar el archivo. Haciendo clic nuevamente sobre el botón, se detiene la reproducción. Mientras escucha las muestras, usted puede ver su contenido. La ventana puede expandirse hacia los costados. La última columna puede ajustarse, tanto como sea posible para permitir la visualización de archivos largos. Puede seleccionar la forma de representación desde la lista desplegable 'Mostrar' ubicada en la parte superior de Melody Manager.

Usted puede visualizar:

 SaxSolo01_B.snd sólo el nombre

 SaxSolo01_B.snd sólo la forma de onda



 SaxSolo01_B.snd sólo las notas



 SaxSolo01_B.snd las notas y la forma de onda

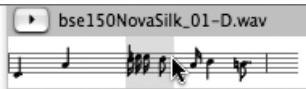


 SaxSolo01_B.snd o las típicas representaciones utilizadas por Melodyne.



Puede iniciar la reproducción de un archivo haciendo doble clic en la forma de onda/nota (con un nuevo clic se detiene), o bien utilizando la barra espaciadora. Si usted inició la reproducción haciendo doble clic, ésta comenzará desde la posición en donde presionó el botón del mouse. Si selecciona una parte dentro de un archivo de audio, arrastrando con el mouse, y realiza un doble clic, podrá escuchar el pasaje seleccionado. Más allá del modo elegido, el puntero indicará la posición de la reproducción.

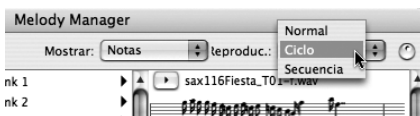
Puede seleccionar un archivo entero, haciendo clic en la barra de título, o bien parte del mismo, arrastrando con el mouse. Si eligió visualizar las notas, el bloque de selección siempre se coloca entre las notas elegidas, pudiendo así escuchar sólo las notas seleccionadas.



Notas seleccionadas en un archivo de audio

Desde la lista desplegable "Reproduc.", ubicada a la derecha, usted puede cambiar el modo de reproducción:

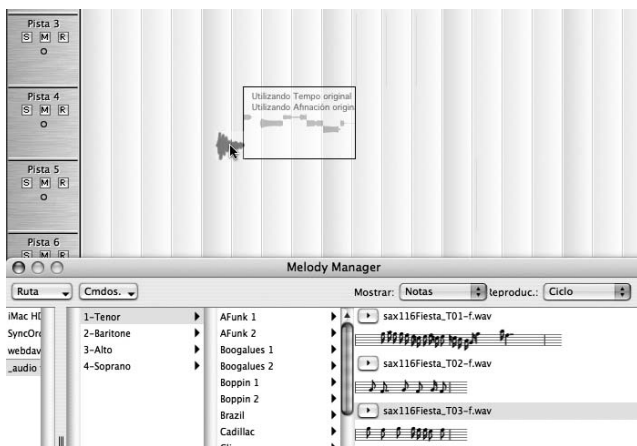
"Normal" reproduce el archivo de audio sólo una vez. "Ciclo", lo hace creando un ciclo o loop continuo. Esta opción es útil para apreciar cómo se comporta un sonido al utilizarlo en forma de loop. "Secuencia" reproduce todos los archivos de la carpeta, uno después de otro. Obviamente, esta opción es útil para escuchar todo el contenido de una carpeta, evitando seleccionar y reproducir cada archivo en forma individual. La pequeña rueda o control rotativo, ubicado/a a la derecha de la lista "Reproduc.", se utiliza para ajustar el volumen.



Las listas "Mostrar" y "Reproduc." con el control de volumen, en Melody Manager.

Trabajando con Melody Manager

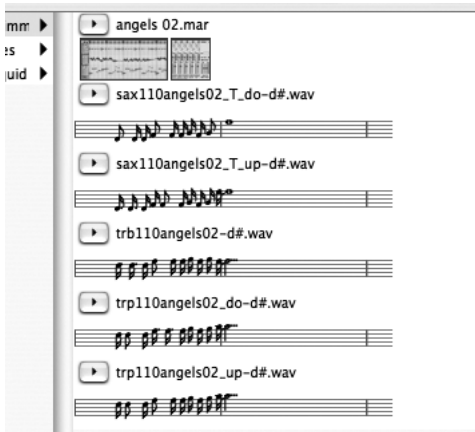
Para facilitar las tareas de producción, usted puede arrastrar a su proyecto Melodyne, archivos completos (desde la barra de título), o bien, sólo las notas seleccionadas. La capacidad para arrastrar partes de un archivo, tan pequeñas como notas, le permite armar "collages" de audio, creando una melodía, por ejemplo, tomando notas ejecutadas en diferentes instrumentos. También puede reestructurar una pista grabada, o bien crear una nueva, combinando fragmentos de loops y golpes individuales - notas. Trabajando con Melodyne, es muy sencillo realizar este tipo de tareas.



Usted puede insertar dentro del proyecto o del Editor, archivos completos (arrastrando la barra de título), o partes seleccionadas

La Biblioteca de sonidos Melodyne contiene ensambles multivoces formados por diferentes fuentes. Las muestras de esos ensambles se encuentran en una subcarpeta, la que también contiene un pequeño proyecto con el que usted puede

escuchar el ensamble completo. Usted no puede arrastrar hacia el Editor o arreglo el símbolo del proyecto, sino las voces individuales, una a una. Por supuesto, puede abrir el mencionado proyecto - haciendo doble clic en su ícono - junto con su proyecto actual de trabajo, y transferir muestras o samples entre ambos, empleando los comandos Copiar y Pegar.



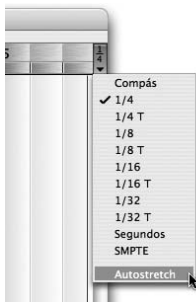
El símbolo del proyecto le permite escuchar un ensamble multivoz en Melody Manager

Adaptando muestras automáticamente al tempo y escala de su proyecto

Naturalmente, Melodyne le ofrece a la Biblioteca de sonidos, todas las ventajas del programa, disponibles para cualquier material de audio: tempo, afinación y escala de todas las muestras pueden modificarse y adaptarse de manera automática a su proyecto, inmediatamente, en el momento que usted las arrastra hacia el mismo. Para que el ajuste se realice de manera automática, debe observar los siguientes puntos:

Adaptando tiempo y escala

- Para que el tiempo de una muestra se ajuste automáticamente al tempo - incluidos los cambios - de su proyecto, debe activar previamente la casilla Autostretch ubicada en la barra de transporte, o la opción Autostretch del menú desplegable que permite ajustar la cuadrícula.

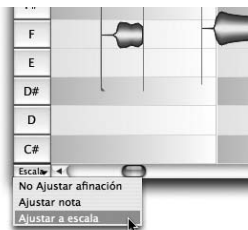


Puede acceder a la opción **Autostretch** desde la barra de Transporte, o desde el menú de ajuste de la cuadrícula.

Tenga en cuenta que el valor de cuadrícula seleccionado afecta la posición en la que se inserta el archivo. Si es necesario, seleccione un valor más pequeño.

- Para que la afinación y escala de una muestra se ajusten de manera automática a esas mismas asignaciones en su proyecto, usted debe previamente, activar la opción "Ajustar a escala", empleando el menú ubicado en la esquina inferior izquierda de la ventana Editor.

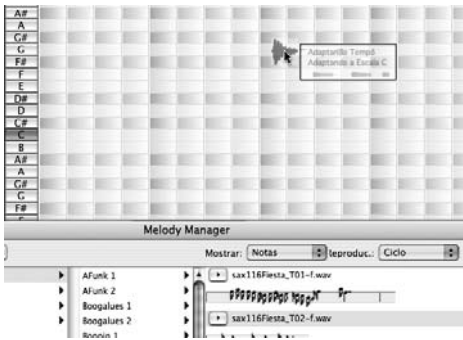
Usted puede indicar si el tiempo o escala de una muestra se ajustará o no, para corresponder con las asignaciones del proyecto en el que quiere insertarla, leyendo el texto que aparece en la parte superior del rectángulo que encierra la muestra durante el proceso de arrastrar y soltar. Allí vera, o bien 'Utilizando tempo original' (en azul), o 'Adaptando tempo'



Adaptando muestras en forma automática
Las funciones "Ajustar a escala" aseguran que una muestra importada se ajuste automáticamente a la escala que está utilizando.

(en rojo); y además las opciones 'Utilizando afinación original' (en azul), o 'Adaptando a escala xyz' (en rojo).

Tenga en consideración que la muestra sólo se ajustará a la escala si usted la arrastra hacia el Editor; no lo hará si la arrastra hacia la ventana Proyecto.



El texto en el rectángulo indica si el tiempo y/o escala se ajustarán para corresponder con las asignaciones del proyecto

Por supuesto, usted podrá modificar tiempo, afinación y escala en cualquier momento, luego de la operación 'arrastrar y soltar', empleando las potentes funciones de edición de Melodyne.

En la parte superior izquierda de la ventana de Melody Manager encontrará otras dos listas desplegables:

- "Ruta" se utiliza para ubicar una determinada carpeta. "Cmdos."
- Comandos - le permite realizar varias operaciones en el archivo seleccionado, tales como:
- Abrir en Nuevo proyecto (como Abrir en el menú Archivo de Melodyne), que resulta en la creación de un nuevo proyecto en el que se inserta el archivo.

El mismo resultado se consigue haciendo doble clic en el nombre del archivo (a menos que usted haya seleccionado la

Comprobando el ritmo y su adaptación a la línea rítmica

opción Doble clic en Melody Manager abre el archivo en el Editor MDD, en el cuadro Preferencias).

– Agregar a proyecto actual (como Importar archivo de audio, en el menú Archivo de Melodyne) inserta el archivo seleccionado dentro de una pista del proyecto de trabajo en la posición de tiempo cero, sin ajustes de tiempo.

Los restantes comandos de la lista no son de relevancia para la Biblioteca de sonidos Melodyne.

Nota: recuerde que los archivos MDD que pertenezcan a muestras de la Biblioteca de sonidos Melodyne ya han sido optimizados, no requiriendo edición posterior; esa es la razón por la que no es posible editarlos.

Comprobando el ritmo y su adaptación a la línea rítmica

Ya que usted tiene el derecho a esperar más de una biblioteca de sonidos de alta calidad de audio, que sólo material interpretado por un robot, y fuertemente cuantizado, las muestras en la Biblioteca de sonidos Melodyne no sólo retienen la afinación sino también la línea rítmica – groove - de la interpretación musical original. Esta fibra rítmica especial puede dar a su proyecto ese toque extra de autenticidad y vida que hace la diferencia entre una producción excelente y otra simplemente buena. Sin embargo, como es de esperar, se necesita poner un cierto grado de cuidado y sensibilidad.

Cuando combine diferentes muestras o samples, siempre debe prestar atención a la manera que ellos interactúan, y a la línea rítmica presente en la combinación de muestras.

Comprobando el ritmo y su adaptación a la línea rítmica

Melodyne le ofrece una amplia variedad de potentes funciones para solucionar problemas, cuando las muestras choquen o se encuentren desalineadas, que aseguran que pistas diferentes se unan sin inconvenientes.



La ventana perteneciente a la función macro para corregir tiempo

Primero, seleccione la pista o el pasaje que usted quiere corregir y abra la ventana del comando Cuantizar tiempo, desde el menú Edición. Usted debería hacer esto mientras las pistas que desea editar se encuentran corriendo. (Puede detener y volver a iniciar la reproducción mientras la ventana se encuentre abierta).

Mientras la ventana de la función macro se encuentre abierta, usted puede enderezar las muestras o samples con problemas, utilizando un grado variable de intensidad, basado en diferentes cuadrículas rítmicas. La cuantización de audio de Melodyne es sumamente sensitiva, y de una operación inteligente. Pruebe con diferentes intensidades y valores para la cuadrícula, para tener una idea del efecto conseguido, y acercarse a la idea rítmica buscada. Puede escuchar todos los cambios realizados en tiempo real.

Además de la cuadrícula rítmica básica, usted puede elegir, desde la lista desplegable que se encuentra arriba a la derecha, una pista de referencia para la cuantización. Ambas opciones trabajarán juntas para ajustar el material de acuerdo a la pista de referencia con el grado de intensidad deseado. Por ejemplo, usted podría ajustar la línea rítmica de una parte de guitarra rítmica siguiendo una pista de percusión, o viceversa. Cuando

Comprobando el ritmo y su adaptación a la línea rítmica

quede satisfecho/a con los resultados, cierre la ventana presionando Aceptar. Siempre puede revertir los efectos de la cuantización empleando el comando Deshacer.

Finalmente, nos gustaría remarcar una vez más que esta breve guía sólo tuvo la intención de presentar las opciones de edición más elementales y esenciales. Consulte el manual del usuario de Melodyne para aprender más acerca de las posibilidades exclusivas que ofrece el programa para manejar material de audio.