

celemony_ **melodyne**
plugin

manual del usuario

Melodyne plugin versión 1.0 manual del usuario rev1

Esta documentación impresa hace referencia a Melodyne plugin versión 1.0. Tenga a bien revisar el contenido de la carpeta del programa para obtener documentación actualizada en formato pdf. Además, accediendo a www.celemony.com, puede descargar las últimas actualizaciones de los documentos.

Autor: Uwe G.Hoenig, Stefan Lindlahr

Traducción: Fabio D. García

Celemony Software GmbH

Valleystr. 25, 81371 München, Germany

www.celemony.com

Soporte técnico support@celemony.com

El manual y el software descritos aquí se suministran bajo licencia formal. Pueden ser utilizados y copiados sólo bajo las condiciones de este acuerdo de licencia.

Los datos contenidos en el manual sólo sirven para propósitos de información y pueden ser cambiados sin previo aviso. La información contenida en el manual no constituye una obligación legal de Celemony Software GmbH.

Celemony no es responsable por cualquier error eventual o información equivocada contenida en este manual. Ninguna parte de este manual puede ser reproducida o transmitida sin el permiso previo y explícito de Celemony Software GmbH.

Melodyne es una marca registrada de Celemony Software GmbH. Todos los nombres de compañías y productos son marcas registradas o propiedad de sus respectivos dueños. Apple, Mac, AudioUnit y Mac OS X son marcas registradas de Apple Computer, Inc. en los Estados Unidos y/u otros países. Windows XP es una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. Pentium e Intel son marcas registradas de Intel Corporation. Rewire es marca registrada de Propellerhead Software.

© Celemony Software GmbH, 2008

Reservados todos los derechos

Dear Melodyne customer,

You can find the Melodyne Handbook in pdf format in English, German, Spanish, French and Japanese on our web site: www.celemony.com along with the latest version of Melodyne and a whole variety of tips and tricks designed to help you make the best possible use of the program. Check it out. It's well worth a visit.

Lieber Melodyne-Kunde,

Das vorliegende Melodyne-Handbuch finden Sie als pdf in den Sprachen Englisch, Deutsch, Spanisch, Französisch und Japanisch auch auf unserer Webseite unter www.celemony.com. Dort finden Sie auch die jeweils aktuellste Version von Melodyne und viele Tipps und Trick rund um das Programm. Ein Besuch lohnt sich also...

Melodyne ユーザー様へ

Melodyne の取扱説明書は、英語、独語、西語、仏語、そして日本語の各言語で PDF ファイルによって、Celemony 社の Web サイト (www.celemony.com) に用意されています。またこのサイトでは、Melodyne の最新アップデーターや使い方に関するヒントなども見つけることができます。ぜひこのサイトへアクセスしてください。

Estimados clientes.

En nuestro sitio web www.celemony.com encontrará el manual de Melodyne en formato pdf, disponible en Inglés, Alemán, Español, Francés y Japonés. Además encontrará la última versión del programa y una amplia variedad de trucos y sugerencias diseñados para ayudarle a lograr el mejor uso posible de Melodyne. Compruébelo; vale la pena una visita.

Cher Client Melodyne,

Vous trouverez le Guide d'utilisation de Melodyne au format PDF en Anglais, Allemand, Espagnol, Français et Japonais sur notre site web: www.celemony.com, ainsi que la toute dernière version de Melodyne et toutes sortes de trucs et astuces conçus pour vous permettre de tirer tout le parti possible du logiciel. Ne manquez pas d'y faire une visite, vous n'y perdrez pas votre temps.

Contenido

Bienvenido a Melodyne plugin	6
Información general: La ventana de Melodyne plugin	8
Información general: Las herramientas de Melodyne plugin	10
1. Autorización	12
Instalación en Mac	12
Instalación en Windows	13
Activación y myCelemony	14
Activación vía Internet o sin conexión a Internet	16
Activación temporaria	18
Activación utilizando iLok	19
¿Está actualizado?	22
2. Introducción Cómo funciona Melodyne plugin	23
Melodyne plugin y el programa Host	24
Estrategias de trabajo	26
Particularidades de los programas Host	28
3. Operación	30
Sugerencia: intente con diferentes tempos	34
4. Interfaz de usuario y funciones del menú	36
Generalidades	36
El menú de Melodyne plugin	38
Menú Ajustes	38
Menú Seleccionar	40
Menú Edición	41
Menú Algoritmo	41
Menú Ver	42
Menú Ayuda	43

Otros elementos de la interfaz de usuario.....	43
Seleccionar Cuadrícula de tiempo.....	43
Elegir Cuadrícula de afinación.....	44
Mostrar / Ocultar pentagrama.....	44
Haciendo zoom y desplazándose por la pantalla.....	45
5. Herramientas y Funciones de edición.....	46
Editando afinación con la herramienta Principal.....	47
La cuadrícula para editar afinación.....	49
La función macro Corregir afinación.....	50
Editando la estructura rítmica con la herramienta Principal.....	52
Corrección automática de tiempo.....	55
Modificación normal de tiempo.....	57
Editando separadores de notas y segmentos utilizando la herramienta Principal.....	58
Las herramientas para editar afinación.....	60
La herramienta Editar Formantes.....	65
La herramienta Amplitud.....	66
Herramientas para editar la estructura rítmica.....	67
La herramienta Separación de notas.....	69
Corrigiendo la detección automática.....	72
Apéndice.....	74
Resumen de las funciones de teclas especiales y clic derecho.....	74
Resumen de las funciones de doble clic.....	75
Índice.....	76

Bienvenido a Melodyne plugin

Melodyne plugin le ofrece la manera más fácil y conveniente de utilizar la tecnología ampliamente aclamada de Melodyne, dentro del secuenciador audio/MIDI, o de la estación de audio digital, utilizados - aplicación "Host" - para integrarla en su flujo de trabajo.

La especialidad de *Melodyne plugin* es la edición de voces: ninguna otra herramienta en el mercado le ofrece la flexibilidad, calidad de sonido y musicalidad necesaria para llevar a cabo esta sensible tarea. Actualmente, existen muy pocas producciones profesionales en las que las voces no hayan sido optimizadas utilizando productos Melodyne. El oyente puede no estar enterado de los procesos de edición, pero ese es, precisamente, el objetivo. La gran ventaja de la tecnología Melodyne es su sonido totalmente natural y sorprendente, aún aplicando cambios mayores de afinación o tiempo.

Usted puede aprovechar estas características especiales no sólo para aplicarlas en edición de voces sino también en casi todos los instrumentos que ejecuten una nota a la vez. Por ejemplo, puede utilizar *Melodyne plugin* para corregir y optimizar una grabación de saxo, flauta, violín, o hasta de arpa Judía. Incluso puede cambiar radicalmente las frases creando algo absolutamente nuevo. Todo lo necesario es que la parte o frase se encuentre formada por una línea individual de notas con afinación reconocible. En otras palabras, una frase donde no se escuchen de manera simultánea, dos o más notas, y en donde no existe superposición de sonidos. Como la aplicación de reverb provoca superposición de sonidos, para lograr mejores resultados al trabajar con *Melodyne plugin*, es preferible editar grabaciones "secas" (sin reverb).

Además, con *Melodyne plugin* no sólo es posible editar grabaciones melódicas, sino también percusivas. Un algoritmo especialmente desarrollado permite procesar bucles o loops de batería, pistas de percusión, y similares. También, gracias a la flexibilidad y alta calidad de las posibilidades de edición, es posible ir más allá de los convencionales procesos de fraccionamiento de archivos conocidos como "Slicing".

Melodyne plugin opera de una manera un tanto diferente a otros plug-ins convencionales; por lo tanto, le aconsejamos leer cuidadosamente este manual para aprender el funcionamiento del software, incluso si usted ya está familiarizado con otros productos Melodyne.

El manual se encuentra dividido en los siguientes capítulos:

1. Autorización

Sin lugar a dudas, usted quiere probar el funcionamiento de *Melodyne plugin* en este momento. Este capítulo cubre los puntos fundamentales de la instalación y autorización para la utilización del plug-in.

2. Introducción: Cómo funciona Melodyne plugin

Cubre los principios de funcionamiento esenciales del plug-in, y sus aplicaciones básicas. Debería leer este capítulo antes de comenzar a trabajar con *Melodyne plugin*. Los puntos que revisten particular importancia ("Aspectos Clave") se muestran en letra de tipo Negrita.

3. Operación

Este capítulo explica cómo utilizar *Melodyne plugin*.

4. Interfaz y funciones del menú

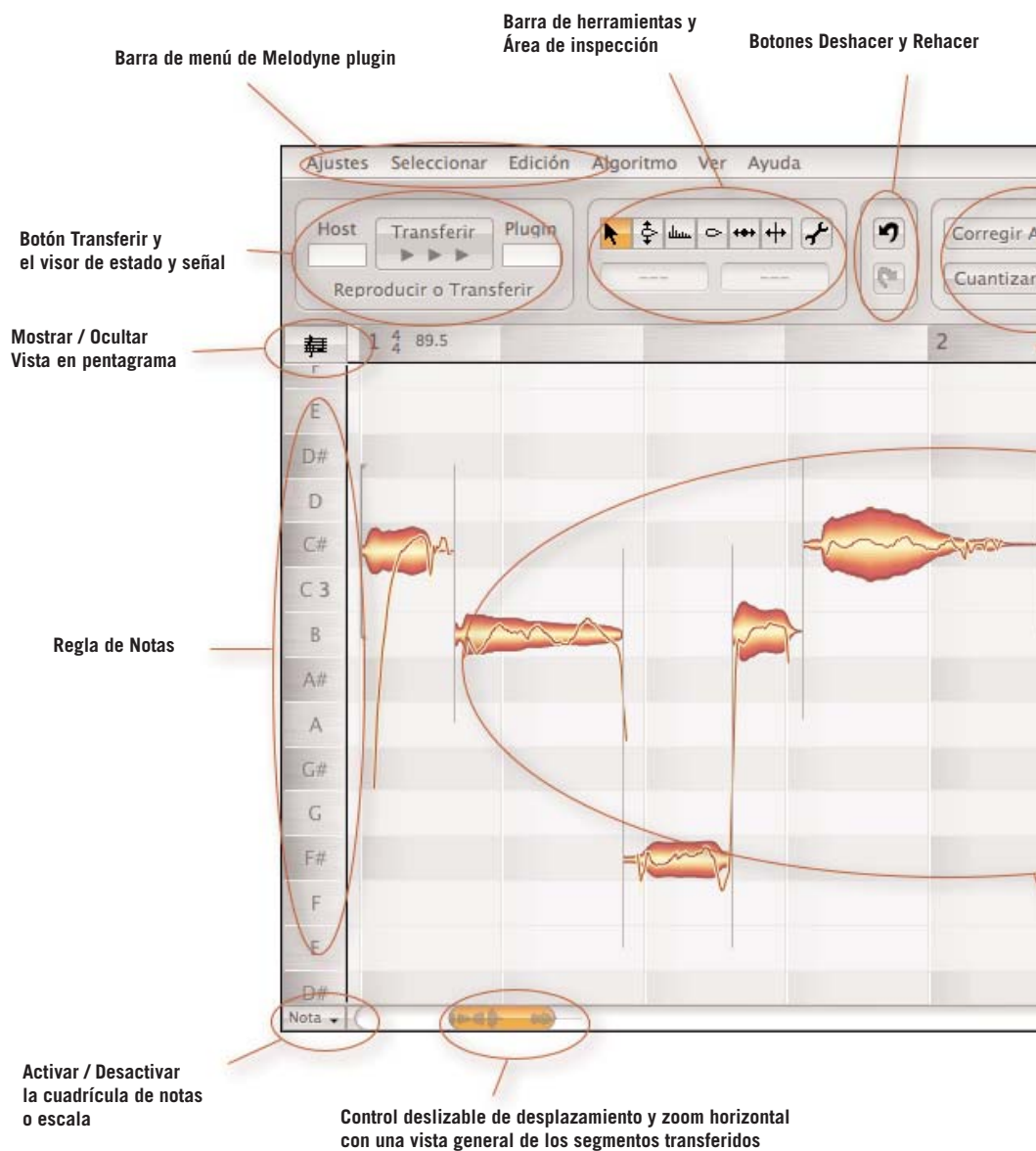
Ofrece un recorrido rápido por la interfaz de usuario, mostrando las funciones de todos los controles y comandos del menú.

5. Herramientas y Funciones de edición

Este capítulo presenta las herramientas y funciones que ofrece *Melodyne plugin*, para la edición de audio.

Le deseamos éxitos, y esperamos que disfrute trabajar con *Melodyne plugin*. Todo el equipo de Celemony.

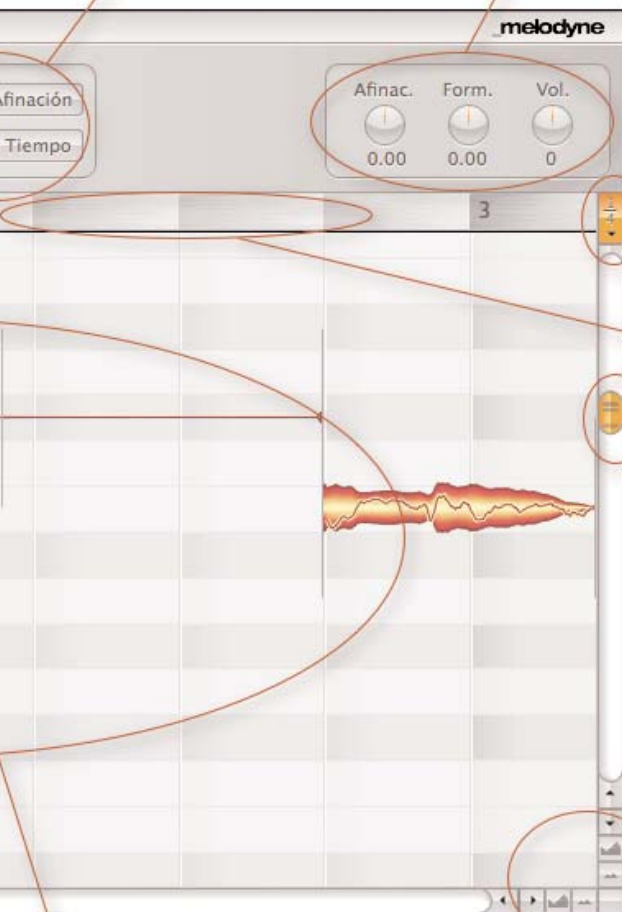
Información general: La ventana de Melodyne plugin



Información general: La ventana de Melodyne plugin

Botones para abrir las funciones macro
Corregir afinación y Cuantizar tiempo

Controles aptos para automatización de Afinación,
Formantes y Volumen, en tiempo real.



Interruptor para activar/desactivar
Cuantización y menú para seleccionar
el factor de cuantización

Regla de Tiempo / Compás

Control deslizable de desplazamiento
y zoom vertical mostrando el rango
de afinación presente en la posición
actual

Área de edición

Botones de desplazamiento y zoom

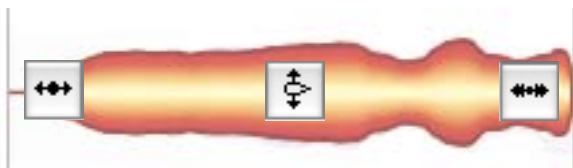
Información general: Las herramientas de Melodyne plugin

Herramienta Principal

Sobre el inicio de una nota: altera la posición (si se utiliza en combinación con la tecla Alt, anula el ajuste automático)

En el medio de una nota: permite cambiar la posición de la nota (con la tecla Alt, en pasos de centésimos de tono)

Sobre el final de una nota: altera la longitud (si se utiliza en combinación con la tecla Alt anula el ajuste automático)

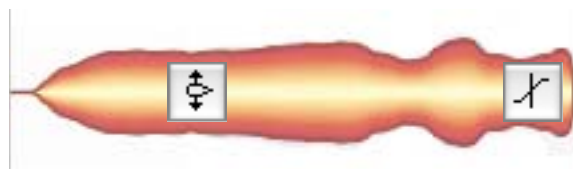


Arriba/Abajo de una nota: crea una separación de nota (donde no ka había); de otra manera, la elimina (doble clic), o mueve (un clic). Si se utiliza en combinación con la tecla Alt, se crean segmentos o se los vuelve a unir; esto último caso presupone, por supuesto, que los segmentos eran parte de la misma unidad

Herramienta Afinación

Sobre el inicio o centro de una nota: doble clic cuantiza la nota al semitono más cercano y conveniente (marco azul)

Sobre el final de una nota: controla la transición de afinación hacia la nota que sigue. Doble clic: activa/desactiva la transición



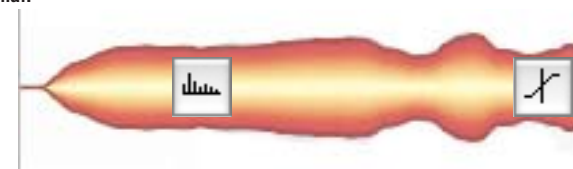
Herramientas secundarias (para modulación de afinación – vibrato – o fluctuación de afinación)

Estas herramientas no son sensibles al contexto: doble clic en la nota elimina el vibrato o fluctuación, en forma conjunta, o los restaura

Herramienta Formantes

Sobre el inicio o centro de una nota: altera los formantes (esto sólo es posible si se ha seleccionado el algoritmo para reproducción de material melódico). Doble clic: restaura la posición de los formantes a su lugar original.

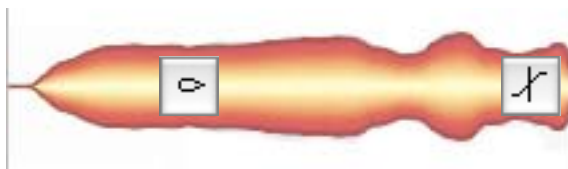
Sobre el final de una nota: controla la transición de formantes hacia la nota que sigue



Herramienta Amplitud

Sobre el inicio o centro de una nota: altera el volumen.
Doble clic: alterna entre aplicar y anular silencio a una nota

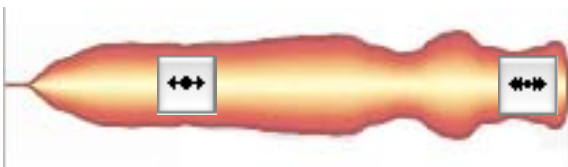
Sobre el final de una nota: controla la transición de volumen hacia la nota que sigue



Herramienta Tiempo

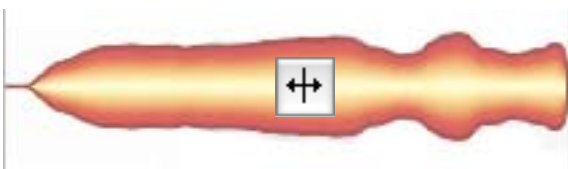
Sobre el inicio o centro de una nota: altera la posición de la nota (si se utiliza en combinación con la tecla Alt, anula el ajuste automático). Doble clic: cuantiza la nota hacia la siguiente unidad de tiempo más conveniente (la silueta dentro del marco azul)

Sobre el final de una nota: altera la longitud (si se utiliza en combinación con la tecla Alt, anula el ajuste automático)



Herramienta Separación de notas

Arriba/abajo de una nota: crea una separación de nota (donde no la había); de otra manera, la elimina (doble clic), o mueve (un clic). Si se utiliza en combinación con la tecla Alt, se crean segmentos o se los vuelve a unir; esto último caso presupone, por supuesto, que los segmentos eran parte de la misma unidad



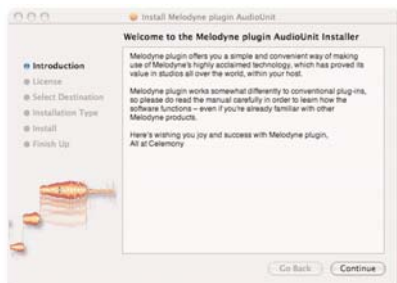
1. Autorización

Para comenzar, debe instalar *Melodyne plugin* en su ordenador/computadora. Inicie el programa de instalación que se encuentra en el CD ROM, o que ha bajado de Internet. Tenga en cuenta que el área dedicada a bajar programas - Download - y el CD de instalación poseen además, del programa de instalación propiamente dicho, otros elementos que seguramente serán de su interés. Estos son:

- una carpeta llamada "Movies" conteniendo cuatro películas que presentan a *Melodyne plugin* y sus posibilidades.
- una carpeta con muestras de proyectos para diferentes aplicaciones Host, que usted puede cargar para aprender a utilizar *Melodyne plugin*.
- una versión Demo de Melodyne studio.

Melodyne plugin mejora continuamente. Compruebe, utilizando Internet, la existencia de versiones más recientes de la que encuentra en su CD de instalación.

Instalación en Mac



Inicie el programa de instalación

El programa de instalación para la versión AU del plug-in

Si ha bajado *Melodyne plugin* utilizando Internet, habrá seleccionado la versión adecuada de acuerdo a la plataforma que planea utilizar: VST, AU o RTAS. No obstante, si está instalando el programa desde el CD, todas las plataformas se instalarán de manera predeterminada. Para limitar la instalación a una o dos

plataformas solamente, haga clic en el botón Opciones, en el programa instalador, y seleccione los items que utilizará.

<input checked="" type="checkbox"/>	Melodyne plugin AudioUnit	Install	25,0MB
<input checked="" type="checkbox"/>	Melodyne plugin VST	Install	29,7MB
<input checked="" type="checkbox"/>	Melodyne plugin RTAS	Install	30,5MB

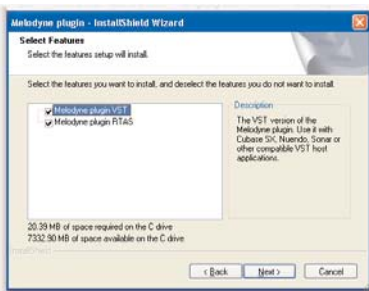
El programa instalador que se encuentra en el CD le permite seleccionar la cantidad de plataformas que se copiarán, y cuál de ellas utilizará.

Posteriormente, siga las instrucciones de pantalla. El proceso se completa en cuestión de minutos; luego podrá proceder con la etapa de autorización.

Instalación en Windows

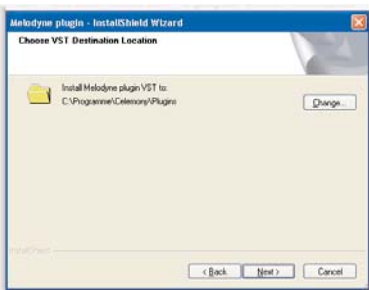
Inicie el programa de instalación.

Si ha bajado *Melodyne plugin* utilizando Internet, habrá seleccionado la versión adecuada de acuerdo a la plataforma que planea utilizar VST, AU o RTAS. No obstante, si está instalando el programa desde el CD, todas las plataformas se instalarán de manera predeterminada. Para limitar la instalación a una o dos plataformas solamente, haga clic en el botón Opciones, en el programa instalador, y seleccione los items que utilizará.



Seleccione la/s plataforma/s que quiere utilizar.

Si VST es la plataforma elegida (o una de ellas), se le pedirá que seleccione la carpeta de plug-ins VST para la instalación.



Elija la carpeta de plug-ins VST que desea utilizar.

Posteriormente, siga las instrucciones de pantalla. El proceso se completa en cuestión de minutos; luego podrá proceder con la etapa de autorización.

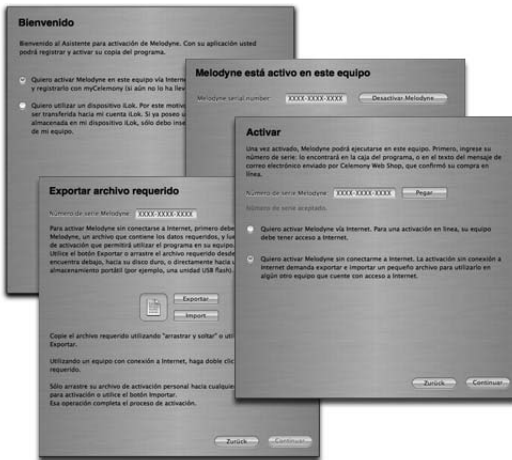
1. Autorización

Activación y myCelemony

Antes de que pueda utilizar *Melodyne plugin* en su equipo, debe registrarse en myCelemony como un usuario, y activar *Melodyne plugin*. El proceso toma, generalmente, un par de minutos, y sólo debe realizarse una vez.

„Registrar“ significa abrir una cuenta de usuario en la sección myCelemony del sitio web de Celemony. Esto se realiza en conjunto con la activación de *Melodyne plugin* (ver más abajo). Usted puede acceder a esta cuenta desde una computadora/ordenador con conexión a Internet, ingresando su nombre de usuario y contraseña: (www.celemony.com/mycelemony). Su cuenta myCelemony está formada por un perfil de cliente, y una visualización de los productos dispuestos en orden jerárquico. Allí, usted podrá:

- ver todos los productos Celemony que ya ha activado, junto con el estado de la activación.
- descargar los últimos programas de instalación para sus productos, y sus últimas actualizaciones.
- en ciertos casos, descargar otros productos Celemony a un precio atractivo, o incluso hacerlo en forma gratuita.
- elegir qué tipo de boletín de noticias de Celemony usted desea recibir, y además, editar el resto de sus datos.



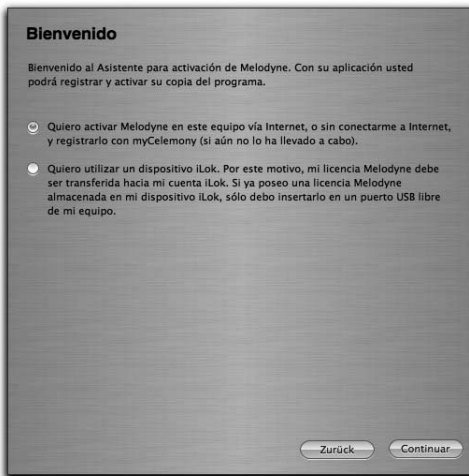
Un Asistente para la activación, incluido con Melodyne plugin, le guiará durante todos los pasos necesarios para completar el registro y la activación

„Activación“ es el proceso para autorizar el uso de su copia de *Melodyne plugin* en un equipo en particular. Usted debe activar *Melodyne plugin* antes de utilizarlo, sin importar la cantidad de tiempo durante la cual planea usar el programa.

Existen tres maneras de activar *Melodyne plugin*:

- activación vía Internet, por lo tanto *Melodyne plugin* establece una conexión directa con el servidor myCelemony, y por consiguiente, necesita que su equipo disponga de acceso a Internet.
- activación sin utilizar Internet, donde se exportan e importan archivos pequeños. Sólo requiere que usted acceda a Internet desde cualquier computadora/ordenador (de su oficina, café, etc.).
- iLok, que demanda la utilización de una unidad de protección de copia (Dongle) iLok, de Pace. Se requiere que usted disponga de una unidad iLok, y de una conexión a Internet desde cualquier computadora/ordenador.

Un Asistente para la activación, incluido con *Melodyne plugin*, le mostrará las opciones mencionadas arriba, y le guiará durante todos los pasos necesarios para completar el registro y la activación. El asistente aparecerá automáticamente cuando *Melodyne plugin* se ejecute por primera vez, y podrá ser iniciado, posteriormente, utilizando el comando „Licencia“, del menú „Ajustes“. Cuando inicie *Melodyne plugin*, por primera vez, después de la instalación, verá la página de bienvenida del Asistente:



Elija si desea activar el programa o transferir una licencia a su unidad iLok. A continuación, haga clic en „Continuar“. Si ya posee una unidad iLok con una licencia válida *Melodyne plugin*, inserte la unidad en un puerto USB libre del equipo en donde ejecuta *Melodyne plugin*. Inmediatamente que *Melodyne plugin* encuentra una licencia válida en la unidad iLok, el asistente lo informará. De esa manera, puede cerrar la ventana y comenzar a trabajar con *Melodyne plugin*.

1. Autorización

Activación vía Internet o sin conexión a Internet

Esto posibilita activar *Melodyne plugin* en un equipo en particular. Un número de serie *Melodyne plugin* individual puede ser activado en un máximo de dos computadoras/ordenadores, al mismo tiempo. Después de seleccionar esta opción, haga clic en „Continuar“. El Asistente le mostrará la página de activación, donde usted debe ingresar su número de serie. Puede encontrar el número en la versión impresa del manual del usuario, o en el mensaje de correo electrónico que confirma su compra en nuestro Web Shop. A continuación, elija si desea activar vía Internet, sin conexión a Internet, o de manera temporaria para comenzar a trabajar de inmediato (ver más abajo). Después de realizar su elección, haga clic en „Continuar“.

Activación vía Internet

Si usted aún no ha registrado su número de serie de *Melodyne plugin*, el Asistente iniciará su explorador Web, localizará el sitio web myCelemony y abrirá la página de perfil del cliente. En un equipo Mac, se le pedirá, durante el curso de la activación, que ingrese la contraseña de administrador de su equipo. Bajo Windows, usted debe identificarse en una cuenta de administrador para poder activar *Melodyne plugin*. Este procedimiento es necesario para que *Melodyne plugin* almacene el archivo de licencia de myCelemony, en el área raíz de su equipo.

Nota: Si usted ya posee una cuenta myCelemony, no necesita abrir una cuenta adicional (debería evitarlo para no provocar confusión). En su lugar, haga clic en el vínculo de la página de perfil del cliente que le llevará a la página de identificación (login) de myCelemony, donde usted podrá identificarse utilizando su nombre de usuario y contraseña. Esto asegura que su nuevo producto *Melodyne plugin* se registre en su cuenta myCelemony ya existente.

En la página de perfil del cliente de myCelemony, ingrese los datos solicitados y confirme presionando en „Continuar Activación“. En la página de confirmación siguiente, myCelemony le pedirá volver al Asistente de activación dentro de *Melodyne plugin* donde usted debe hacer clic en „Continuar“. *Melodyne plugin* descargará los datos de activación desde el servidor myCelemony, y finalizará el proceso de activación.

Si usted ya registró *Melodyne plugin* y desea realizar una segunda o nueva activación (para su equipo portátil, por ejemplo, o tal vez, después de cambiar su disco duro), después de ingresar su número de serie, seleccione la opción para activar vía Internet, y haga clic en „Continuar“. *Melodyne plugin* se comunicará automáticamente con el servidor myCelemony y llevará a cabo la activación.

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“:



Exporte el archivo utilizando el método „arrastrar y soltar“, hacia su disco duro y transfíralo (por ejemplo, utilizando una unidad flash USB) a un equipo que posea acceso a Internet. 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. Ingrese los datos necesarios en el perfil del cliente de su nueva cuenta myCelemony, y confirme las entradas haciendo clic en „Continuar Activación“.

Si usted ya posee una cuenta myCelemony, no necesita abrir una adicional; hacerlo provocaría confusión. En su lugar, haga clic en el vínculo de la página de perfil del cliente que le llevará a la página de identificación (Log In), donde debe ingresar su nombre de usuario y contraseña. De esa manera su nuevo producto *Melodyne plugin* quedará registrado en su cuenta myCelemony ya existente.

1. Autorización

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 plugin*. 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 vez que visualice esta página usted sabrá que el proceso de activación ha finalizado. Puede cerrar el Asistente y trabajar con *Melodyne plugin*, sin ninguna restricción.

Activación temporaria

Si no puede decidir en el momento qué método de activación utilizar, *Melodyne plugin* le da tiempo para pensarlo. Después de la primera instalación, usted puede utilizar el programa durante diez días después de ingresar el número de serie, lo que le posibilita comenzar a trabajar inmediatamente. La activación temporaria sólo puede realizarse después de la primera instalación de *Melodyne plugin* en una computadora/ordenador.

Después de seleccionar esta opción haga clic en „Continuar“. El Asistente le informará que *Melodyne plugin* ha sido activado por un periodo de 10 días. Ahora, puede cerrar el Asistente y comenzar a utilizar *Melodyne plugin*. No obstante, le recomendamos que se ocupe de activar el programa de manera definitiva, tan pronto como sea posible. De otra manera, el periodo de activación temporaria tiene tendencia a finalizar en el momento menos indicado.

Activación utilizando iLok

Puede activar *Melodyne plugin* utilizando una unidad de protección de copia USB, iLok, fabricada por Pace (www.pace.com) Cuando se opta por esta solución, su licencia *Melodyne plugin* se transfiere a su iLok, permitiéndole utilizar el programa en cualquier equipo, por supuesto, suponiendo que *Melodyne plugin* haya sido instalado previamente, y que usted insertará la unidad iLok en un puerto USB cada vez que desee ejecutar el programa. Esto le permite llevar su copia de *Melodyne plugin* con usted, en caso de trabajar con regularidad en diferentes estudios. Una unidad iLok puede almacenar diferentes licencias, aún para productos de otras empresas, por lo tanto, no necesitará una unidad para cada licencia o software que usted haya activado con este método.

Para utilizar el sistema de activación con iLok, usted necesita:

- una unidad de protección de copia (dongle) iLok, que puede adquirir en su tienda de música local. Celemony no comercializa unidades iLok.
- abrir una cuenta iLok en www.ilok.com (a menos que usted ya posea una cuenta).
- transferir su licencia *Melodyne plugin* a su cuenta iLok (este proceso se realiza mediante el sitio web [myCelemony](http://myCelemony.com), que el Asistente se ocupará de abrir por usted).
- transferir su licencia *Melodyne plugin* desde su cuenta iLok hacia su unidad iLok (este proceso se realiza en www.ilok.com, donde encontrará las instrucciones necesarias).

Nota: si opta por una activación iLok, ya no tendrá derecho a otra activación para una computadora u ordenador, en particular.

Cuando, desde la página de bienvenida del Asistente, usted selecciona activación utilizando iLok, y presiona el botón „Continuar“, se abrirá una nueva página para solicitar la licencia iLok. En primer lugar, ingrese el número de serie. Puede encontrar el número en la versión impresa del manual del usuario, o en el mensaje

1. Autorización

de correo electrónico que confirma su compra en nuestro Web Shop. Puede transferir su licencia a su cuenta iLok vía Internet, desde su equipo utilizado para producción musical; o bien, sin conexión, empleando otra computadora con acceso a Internet. Escoja la opción adecuada y presione el botón „Continuar“.

Solicitando la transferencia de su licencia iLok vía Internet

Melodyne plugin iniciará su explorador de Internet, abrirá el sitio web myCelemony, y le conectará con la página de perfil del cliente.

Nota: si usted ya posee una cuenta myCelemony, no necesita abrir una cuenta adicional. Eso, sólo ocasionaría confusión. En su lugar, haga clic en el vínculo adecuado en la página de perfil del cliente para acceder a la página de identificación de myCelemony. Allí, identifíquese con su nombre de usuario y contraseña. Esto asegura que su nuevo producto Melodyne plugin se registre en su cuenta myCelemony ya existente.

En la página de perfil del cliente de myCelemony, ingrese los datos solicitados y confirme presionando en „Continuar Activación“. Eso le llevará a la página en donde debe ingresar el nombre de su cuenta iLok („iLok User ID“). Asegúrese de ingresar la información de manera correcta (el nombre distingue mayúsculas y minúsculas); de otra forma se producirá un error en la transferencia de licencia. Haga clic en el botón „Transferir“. El servidor myCelemony se conectará con el servidor de www.iLok.com para comprobar si existe una cuenta con el nombre que usted ingresó. Si es así, su licencia *Melodyne plugin* se transferirá a esa cuenta. Una vez que se inicia la transferencia, puede cerrar la página myCelemony.

Solicitando una transferencia de licencia iLok sin conexión a Internet

La transferencia de una licencia sin conectarse a Internet involucra dos pasos adicionales:

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.

Cuando se opta por una activación sin conexión a Internet, la primera página que aparece es la que se utiliza para exportar el archivo requerido.

Exporte el archivo utilizando el método arrastrar y soltar, hacia su disco duro, y transfiera el archivo (por ejemplo, utilizando una unidad flash USB) a un equipo con acceso a Internet.

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 el proceso falla, abra el archivo en forma manual utilizando el comando „Abrir página“ (u otro similar) del explorador. 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.

Nota: Si usted ya posee una cuenta myCelemony, no necesita abrir una cuenta adicional; eso sólo ocasionaría confusión. En su lugar, haga clic en el vínculo de la página de perfil del cliente, que le llevará a la página de identificación (Log In), donde debe ingresar su nombre de usuario y contraseña.

En la página perfil del cliente de myCelemony, ingrese los datos solicitados y confirme sus entradas haciendo clic en „Continuar Activación“. Eso le llevará a la página en donde debe ingresar el nombre de su cuenta iLok („iLok User ID“). Asegúrese de ingresar la información de manera correcta (el nombre distingue mayúsculas y minúsculas); de otra forma se producirá un error en la transferencia de licencia. A continuación haga clic en Transferir clave. El servidor myCelemony se conectará con el servidor de www.iLok.com para comprobar si existe una cuenta con el nombre que usted ingresó; y si es así, procederá a transferir la licencia. Una vez que el proceso de transferencia se ha completado, puede cerrar el sitio web myCelemony.

Transfiriendo la licencia desde su cuenta iLok a su unidad iLok

Ingrese al sitio web de iLok (www.ilok.com) e identifíquese. Su licencia *Melodyne plugin* debería estar en su cuenta. Siguiendo las instrucciones dadas en el sitio web de iLok, transfiera la licencia a su unidad iLok. Luego que el proceso de transferencia se ha completado, puede cerrar el explorador. A partir de ahora, insertando, simplemente, su unidad iLok en un puerto USB libre, usted podrá activar el programa en cualquier equipo, que cumpla con los requerimientos necesarios, y en donde *Melodyne plugin* haya sido instalado previamente. Si no es así, debe instalar el programa de la manera habitual. La unidad iLok sólo contiene la licencia, no el programa.

Tenga en cuenta que si usted utiliza *Melodyne plugin* en diferentes equipos, sus preferencias (controlador de audio; accesos directos de teclado; comportamiento del programa; etc.) son independientes en cada computadora/ordenador. En otras palabras, las preferencias se almacenan en el equipo, no en la unidad iLok. Si ha asignado varios accesos directos de teclado a determinadas funciones del programa en un equipo y desea transferirlos a otro, puede hacerlo copiando el

1. Autorización

archivo de Preferencias, que encontrará en la siguiente carpeta, al mismo lugar, en el equipo de destino:

Mac: /[su nombre de usuario]/Library/Preferences/Melodyne Preferences

Windows XP: C:\Archivos de programas\Celemony\Melodyne 3.x\Melodyne.pref

Windows Vista: C:\Usuarios\[su nombre de usuario]\AppData\Roaming\Celemony Software GmbH\Melodyne.pref

¿Está actualizado?

Melodyne plugin mejora continuamente. Compruebe si existe alguna versión más nueva del programa, que la posee su CD de instalación. Si ya ha instalado *Melodyne plugin* puede hacerlo utilizando el comando Buscar Actualizaciones del menú Ayuda. De otra manera, visite www.Celemony.com. Utilizando el menú Ayuda, también puede ingresar al sitio Web de Celemony; a nuestro Departamento de Soporte Técnico; y a las páginas de Preguntas Frecuentes - FAQ.

2. Introducción Cómo funciona Melodyne plugin

Melodyne plugin no opera en tiempo real como los plug-ins convencionales. En otras palabras, el programa no procesa la señal de audio en el momento que la recibe, como sucede al utilizar un Delay o Chorus. Trabajar de esa manera es imposible debido a que con *Melodyne plugin* usted puede editar el tiempo de las notas (su posición y duración), y esa tarea debe realizarse una vez que las notas se encuentran en su lugar, para tener la oportunidad de estudiarlas. A pesar de su avanzada tecnología, *Melodyne plugin* ¡no puede leer el futuro! Por lo tanto, hemos adoptado un acercamiento diferente que le permite aprovechar las ventajas del amplio abanico de posibilidades de edición que ofrece el programa, y que van más allá de los simples procesos de corrección de afinación; por eso, es necesario analizar el material, por adelantado, para reconocer - o "detectar" - las notas, de manera individual. De esta manera, llegamos al primero de nuestros postulados:

Si quiere editar un fragmento de audio utilizando *Melodyne plugin*, primero debe reproducirlo a través del plug-in. A medida que realiza esta acción el plugin grabará el fragmento, lo analizará, para entonces presentarlo en la pantalla del editor, para que usted comience a trabajar.

Solamente reproduciendo de antemano el archivo, a través del plug-in, podrá trabajar con *Melodyne plugin* acortando, estirando, cuantizando notas; además, modificar su volumen en forma individual, y muchas otras tareas. Llevar a cabo esas operaciones, utilizando un plug-in que trabaje enteramente en tiempo real, sería imposible (al menos, sin contar con una máquina para viajar en el tiempo) sin incrementar la latencia o retraso de la aplicación Host, hasta llevarla a niveles no deseados, correspondiente a la implementación de un búfer que procese el material por adelantado.

Una vez reproducido el material a través del plug-in, o mejor aún, después de haberlo transferido al mismo, el programa trabajará en tiempo real: si usted desplaza una nota para cambiar su afinación en el Editor; altera su duración,

2. Introducción Cómo funciona Melodyne plugin

o utiliza las funciones de corrección automáticas de afinación o tiempo, los cambios se ven y escuchan inmediatamente; es decir, sin ningún tipo de retraso o latencia, naturalmente, en el contexto de su proyecto.

Ahora, usted sabe que si el material de audio requiere edición utilizando el plug-in, primero debe transferirlo. *Melodyne plugin* graba las señales y las almacena en archivos, en el disco duro. Son estos archivos, creados por *Melodyne plugin*, - y no los archivos creados en la aplicación Host -, los que forman la base de todos los procesos de edición realizados con el programa.

Pero, ¿por qué *Melodyne plugin* no accede directamente a los archivos de audio existentes, utilizados por la aplicación Host? Desafortunadamente, no hay utilidad en mostrar al plug-in la ubicación de estos archivos, debido a que los mismos no cuentan con información que muestre las partes que se reproducen; que indique cuándo y dónde lo hacen; o que muestre si algo ha sido duplicado, eliminado, o tal vez, si poseen alguna clase de parámetros de reproducción aplicados a alguna sección en particular. Para utilizar *Melodyne plugin* de manera inteligente, el programa necesita conocer todos esos aspectos y reproducir, en su propio editor, los resultados de los procesos de edición que se han realizado en la aplicación Host. Entonces, no hay otra alternativa que transferir el material.

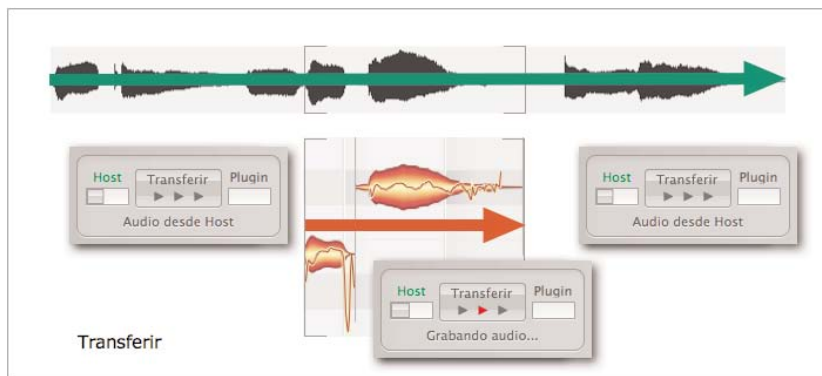
Melodyne plugin y el programa Host

La pregunta que asoma ahora es: ¿Cómo interactúa el material de audio de la pista del programa Host, con el audio transferido a *Melodyne plugin*? La respuesta es sencilla. Este es nuestro segundo postulado:

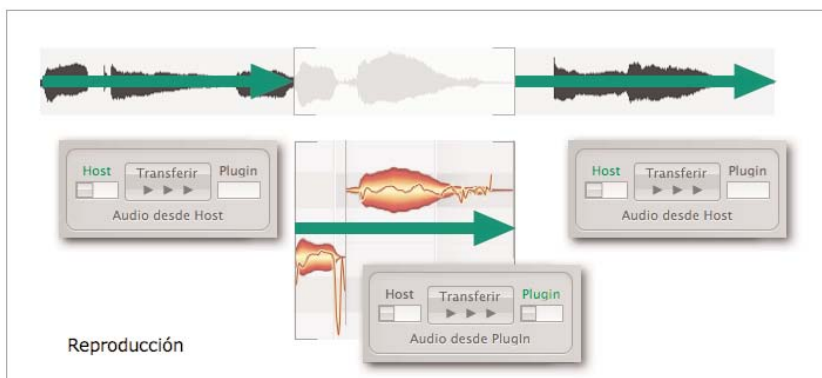
En aquellas partes de la pista donde ha transferido audio a *Melodyne plugin*, y cuyas notas son visibles en el editor del programa, usted escuchará el plug-in, y no el audio de la pista. Por el contrario, en aquellas partes de la pista donde no existió transferencia de audio hacia el plug-in, o donde no existen notas visibles en el editor del programa, usted escuchará el audio proveniente de la pista, y no del plug-in.

Puede transferir al plug-in la cantidad de fragmentos o pasajes que desee, pertenecientes a diferentes partes de la pista de la aplicación Host; el plug-in retiene el cuadro general. El plug-in reproducirá las notas que se encuentren en cualquier lugar del editor; al mismo tiempo, silenciará la pista de la aplicación Host; en todos los otros sectores, se silenciará el plug-in, y se permitirá el paso de la señal de la pista. Puede imaginar el proceso como si tratase de un intercambiador de rieles de ferrocarril que le da prioridad al plug-in cuando tiene notas que reproducir, pero que permite el paso de la señal proveniente del Host, en los otros momentos.

2. Introducción Cómo funciona Melodyne plugin



Un segmento de audio es transferido a *Melodyne plugin*



Melodyne plugin cambia automáticamente entre las señales que provienen del Host y del mismo plug-in.

Este mecanismo con precisión de muestras posibilita transferir, si lo desea, aún hasta notas individuales: para realizar esta tarea, transfiera hacia el plug-in un pasaje breve que contenga la nota equivocada; a continuación elimine todas las notas que la rodean, hasta dejar únicamente con nota que necesita editar. Cuando la reproducción alcance a la nota en cuestión, *Melodyne plugin* silenciará el audio de la pista para dar lugar a su propia salida; luego, cuando la nota finaliza, silenciará su salida y activará nuevamente el audio que proviene de la pista. En otras palabras, sólo se afectará a la nota que usted desea corregir; las restantes continuarán siendo reproducidas desde la pista de la aplicación Host, como antes.

2. Introducción Cómo funciona Melodyne plugin

Ahora que conoce el funcionamiento de *Melodyne plugin*, y la manera cómo éste cambia automáticamente entre su propia señal y aquella que viene del programa Host, surgen algunas preguntas que tienen que ver con la "estrategia de trabajo", debido a que ahora nos encontramos con dos "niveles de audio": la señal original de la pista, y el pasaje que se ha transferido al plug-in. ¿Qué sucede si, después de transferir un pasaje al plug-in, usted decide modificarlo, eliminarlo o volver a grabarlo, dentro de la aplicación Host? La respuesta a esa pregunta constituye nuestro tercer postulado:

***Melodyne plugin* no tiene manera de conocer si algo ha cambiado en la pista del programa Host.**

En caso de realizar modificaciones en la pista, y esos cambios afectan la posición de las notas que se encuentran en el plug-in, deberá hacer los cambios correspondientes en el material presente en *Melodyne plugin*. De otra manera, el cambio de salida del Host al plug-in, se producirá en el momento equivocado; por lo tanto, se escucharán las notas en la posición correspondiente a la versión anterior, ya que así se encuentran dentro del plug-in. Lo mismo se aplica si usted elimina material de la pista, o si lo reemplaza con nuevo material.

¿Por qué el plug-in no puede registrar los cambios realizados en la pista del programa Host? La razón es que el diseño comúnmente utilizado en los plug-ins no soporta el tipo de intercambio de información (entre el plug-in y la aplicación Host) que se requeriría. Los diversos esquemas de conexión utilizados en los plug-ins están diseñados simplemente para conducir audio desde el Host al plug-in, volviendo a la aplicación Host, junto con cierta información rudimentaria, necesaria para propósitos de sincronización. *Melodyne plugin* utiliza con habilidad varios diseños de plug-ins, consiguiendo un avanzado tipo de edición de audio, que no fue vislumbrado en el momento que fueron concebidos; sin embargo, existen limitaciones técnicas y conceptuales en el diseño de los mecanismos de funcionamiento de los plug-ins que crean ciertos obstáculos, pero que *Melodyne plugin* puede superar.

Estrategias de trabajo

Para trabajar de la mejor manera posible, y sin confundir las dos señales de audio (la pista, y la señal transferida al plug-in) se recomiendan dos estrategias básicas. No es necesario adoptar alguna de ellas de manera exclusiva, sino que es preciso estar al tanto, ya que las mismas le ayudarán a optimizar su flujo de trabajo con *Melodyne plugin*.

2. Introducción Cómo funciona Melodyne plugin

Supongamos que ha grabado algunas partes vocales en una de las pistas del programa Host, y desea realizar correcciones en ciertos pasajes, o bien, editarlos de otro modo. Asumiremos que no todos los campases están aún en los lugares que eventualmente ocuparán: por ejemplo, usted podría, posteriormente, copiar las voces del tercer estribillo y pegarlas en el primero; en otras palabras, la edición de la pista no está completamente terminada, sino que funciona simplemente como una especie de contenedor para las sucesivas tomas, las que aún no han sido ordenadas, editadas, y desplazadas hasta su posición final.

Una de las estrategias consiste en transferir completamente el material de audio de la pista a *Melodyne plugin*, donde usted podría eliminar los errores y optimizar el material. Una vez realizada la tarea, podría exportar los resultados al disco duro, y simplemente reemplazar el antiguo archivo de audio reproducido en la pista del programa Host, con la nueva versión recientemente creada. De esta manera, usted podría desactivar *Melodyne plugin* ya que ha realizado su tarea, aplicando los cambios, de manera permanente, en el nuevo archivo de audio. Si optó por este procedimiento, puede continuar copiando y moviendo los segmentos de las pistas de las - ahora optimizadas - partes vocales, hasta que todo se encuentre en el lugar preciso.

Nota: La función "Exportar", "Bounce", "Render", "Mezcla de audio" o "Audio Mixdown" (el nombre cambia dependiendo del programa Host utilizado), crea un nuevo archivo de audio (o más de uno) dentro del disco duro, a partir de las señales de una o más pistas, después de ser procesadas; incluyendo, en este caso, los cambios realizados por Melodyne plugin.

La segunda estrategia o método demora la aplicación de *Melodyne plugin* hasta después de finalizar el arreglo o edición de la pista: Comience recorriendo la grabación de las voces, eliminando las tomas incorrectas; copiando y moviendo las buenas hacia los lugares adecuados. Solamente entonces, cuando el proceso de edición se ha completado, transfiera la pista al plug-in, o mejor aún, las partes que requieren optimización. Como el material de la pista ya está editado, en esta oportunidad, no existe el riesgo de encontrar sin actualizar el trabajo realizado con el plug-in, debido a cambios posteriores agregados en el programa Host. (Recuerde: cualquier cambio de esa clase debe ser duplicado dentro del plug-in, moviendo las notas afectadas hacia las mismas posiciones en la línea de tiempo del plug-in, que las que ocupan en el programa Host). La decisión para, siguiendo este segundo método, exportar la pista del programa Host y la del plug-in creando un nuevo archivo de audio; o, para esperar y dejar que el plug-in decida qué fuente utilizar y en qué momento, pasa por una cuestión de gusto personal. Si el

2. Introducción Cómo funciona Melodyne plugin

objetivo es transferir la canción a otra computadora en la que no se encuentra instalado *Melodyne plugin*, no tendrá otra opción que exportar. Lo mismo se aplica, cuando la carga de procesamiento de la CPU está alcanzando niveles críticos. La razón es que reproducir una pista exportada requiere mucho menos procesamiento que reproducirla con procesamiento en tiempo real.

Un método híbrido podría consistir en transferir la pista entera conteniendo todas las tomas a *Melodyne plugin* donde, en una única pasada, usted podría corregir los errores más groseros utilizando las funciones macro de corrección de afinación y tiempo, antes de exportar los resultados a la aplicación Host. Si en una etapa posterior desea volver los pasajes individuales a *Melodyne plugin* para realizar una edición mucho más precisa, simplemente será cuestión de transferirlos nuevamente hacia el plug-in, de la misma manera cómo se realizó antes.

Los métodos mencionados tienen la intención de evitar una posible confusión por la existencia de dos niveles de audio: el de la pista, en la aplicación Host, y el del plug-in. Por supuesto, usted tiene libertad para transferir sólo los pasajes que requieren edición, y trabajar con las señales combinadas de la pista y del plug-in. Sin embargo, de proceder de esta manera, recuerde que cualquier cambio realizado al material de audio de la pista del programa Host, debe ser duplicado en el plug-in. De manera alternativa, usted podría, sencillamente, eliminar del plug-in los pasajes en cuestión, y transferir las nuevas versiones, desde el programa Host hacia el plug-in, para aplicar cualquier proceso de edición posterior.

Particularidades de los programas Host

Hemos observado que *Melodyne plugin* nada puede hacer con las limitaciones técnicas y conceptuales del diseño de plug-ins. Lo mismo se aplica con respecto a las particularidades de ciertas aplicaciones Host. Debido a que *Melodyne plugin* se ejecuta dentro de un ambiente Host como un programa insertado, depende del mismo, y está sujeto no sólo a las limitaciones impuestas por el diseño sino también a cualquier limitación adicional que resulte de las características propias de cada aplicación Host. El párrafo anterior trae el cuarto postulado:

***Melodyne plugin* sólo puede hacer tanto como la aplicación Host se lo permita. Por ejemplo, si el programa o aplicación Host sólo procesa plug-ins en aquellos lugares de las pistas donde existen partes de audio (como es el caso de Logic y DP), estas limitaciones se verán reflejadas, inevitablemente, en la forma en que las mismas interactúan con *Melodyne plugin*.**

2. Introducción Cómo funciona Melodyne plugin

Si la aplicación Host que usted utiliza pertenece a esta categoría, en algunas ocasiones, verá notas en *Melodyne plugin* que deberían escucharse durante la reproducción, pero que de hecho, no puede hacerlo. La razón es que no existe audio en la pista en ese preciso punto, ya sea debido a que el pasaje fue desplazado a otra parte de la canción, después de ser transferido a *Melodyne plugin*, o tal vez, porque fue eliminado. En tales casos, existe una solución simple: copie una parte de audio silenciado - mute - (por ejemplo, un fragmento de audio exportado conteniendo sólo silencio) a la parte indicada de la pista, en la aplicación Host. Esta operación obligará al programa Host a procesar el plug-in.

Dependiendo de la aplicación Host que esté utilizando, podría encontrar otras limitaciones, incluyendo algunas que aparezcan más adelante, o tal vez, cuando realice una actualización de la aplicación. Actualizar el programa Host puede tener un efecto contrario, provocando limitaciones que antes no estaban presentes. Celemony prueba el desempeño de *Melodyne plugin* en una amplia cantidad de aplicaciones, con la intención de ofrecer técnicas y soluciones a cualquier inconveniente que pudiera presentarse. Puesto que se trata de un proceso continuo, y que la información brindada se basa en la suposición de que usted actualizará su software continuamente para aprovechar las últimas mejoras, este manual, obviamente, no es el mejor lugar para tratar este tema. En su lugar, accediendo a la sección de Preguntas Frecuentes - FAQ - del sitio Web de Celemony (www.celemony.com/faq_plugin), podrá encontrar información detallada y actualizada, ordenada por aplicaciones Host. Si en algún momento tiene la sensación que algo no está funcionando como debería, ese es el primer lugar en donde buscar una solución: la sección dedicada a su aplicación Host, en el área de Preguntas Frecuentes - FAQ.

3. Operación

A esta altura, debería tener el conocimiento acerca del funcionamiento de *Melodyne plugin*, y de la manera más efectiva de utilizarlo. En el próximo capítulo, veremos con más detalles la aplicación práctica del plug-in, pero antes examinaremos la interfaz de usuario y las funciones a las brinda acceso.

Nota: recuerde que Melodyne plugin no responde a comandos ingresados desde teclado; éstos siempre afectarán a la aplicación Host! Si desea eliminar una nota dentro de la ventana del plug-in, necesita utilizar el comando Eliminar, del menú Edición, en lugar de la tecla Eliminar o Suprimir ubicada en el teclado de su ordenador/computadora. De otra manera, estaría eliminando cualquier objeto que se encuentre seleccionado en la aplicación Host en ese momento. Lo mismo se aplica a las funciones Deshacer y Rehacer. La utilización de los habituales accesos directos desde teclado para estos comandos, provocarán la respuesta de la aplicación Host, en lugar de la del plug-in. Si necesita utilizar las funciones Deshacer y Rehacer dentro de Melodyne plugin, sólo podrá hacerlo a través del menú, o bien de los botones correspondientes dentro de la ventana del plugin. De no seguir estas indicaciones, los resultados no serán los esperados.

Para utilizar *Melodyne plugin* para editar el material de audio de una de las pistas de su aplicación Host, proceda de la siguiente manera:

1) Inserte *Melodyne plugin* dentro de un punto de inserción para efectos de la pista.

De ser posible, utilice el primer lugar, relegando cualquier otro efecto a un punto posterior de la cadena de procesamiento. *Melodyne plugin* opera mejor utilizando grabaciones limpias y sin efectos; por esa razón, es mejor evitar la colocación de efectos delante del programa. En este aspecto, los efectos que presentan mayores inconvenientes son reverb, echo, chorus, y otros similares, ya que dificultan, e incluso, hacen imposible, detectar las notas del material de audio. Ecuualizadores y compresores presentan menos problemas; no obstante, debe colocarlos después de *Melodyne plugin* ya que de otra manera, cuando se transfieran los resultados de los procesos de edición realizados, también se transferirán la ecualización y/o compresión, y por lo tanto, ya no será capaz de modificarlos.

2) Ubique el cursor de reproducción en la aplicación Host en el comienzo de las notas que desea editar, y presione el botón Transferir, ubicado en la parte superior izquierda de la ventana de *Melodyne plugin*. Las tres flechas comenzarán a titilar indicando que *Melodyne plugin* está listo para grabar (es decir, preparado para grabación).



El botón Transferir prepara a *Melodyne plugin* para la grabación.

Nota: La primera vez que utilice el programa, se le pedirá que seleccione una carpeta de grabación temporal, que será la que el plugin usará para almacenar los pasajes de audio que grabe. Luego, podrá seleccionar otra carpeta temporal utilizando el cuadro de Preferencias. Si así lo prefiere, también puede desplazar los datos grabados por una instancia del plug-in hacia una carpeta específica (preferentemente la carpeta del proyecto) para que las grabaciones posteriores realizadas con esa instancia se almacenen en esa carpeta. Este último procedimiento es útil, por ejemplo, si en lugar de exportar el material inmediatamente, usted quiere transportar a otra computadora un proyecto que contiene una instancia abierta de Melodyne plugin, junto con el material que ya ha sido transferido. Encontrará más información relacionada con esta manera de administrar archivos, en la sección que describe los comandos del menú.

3) Inicie la reproducción en la aplicación Host, a fin de transferir el material al plug-in.

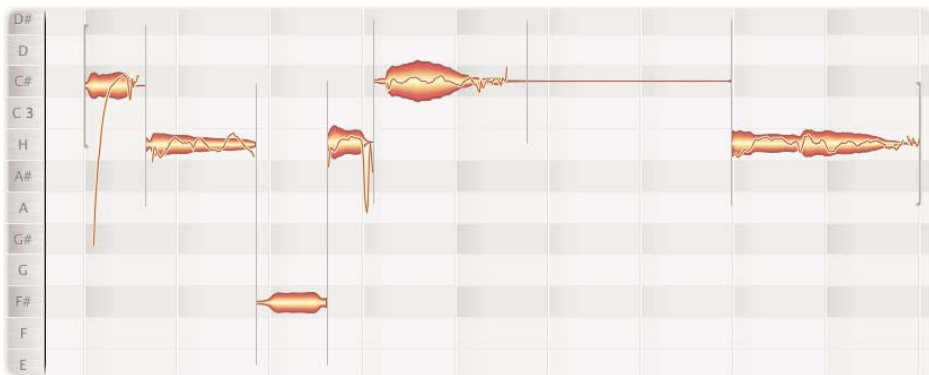
Las flechas en el botón de transferencia titilarán en un patrón de desplazamiento. El color naranja en el Editor indica que se está realizando la grabación. También puede activar el botón Transferir mientras el programa Host se encuentra corriendo. En ese caso, *Melodyne plugin* cambiará instantáneamente al modo grabación.

4) Detenga la reproducción en la aplicación Host, o bien, presione nuevamente el botón Transferir, para detener la transferencia. *Melodyne plugin* comenzará a analizar el material transferido, mostrando una barra que indica el progreso de la operación. Inmediatamente que se completa el análisis, aparecerán las notas, dentro del Editor **del plug-in, representadas en formas de "gotas"**.

Dependiendo de sus características, Melodyne plugin interpretará el material como "Melódico" o "Percusivo", seleccionando, automáticamente, el algoritmo de reproducción, y también, la manera más adecuada de mostrar el material en el

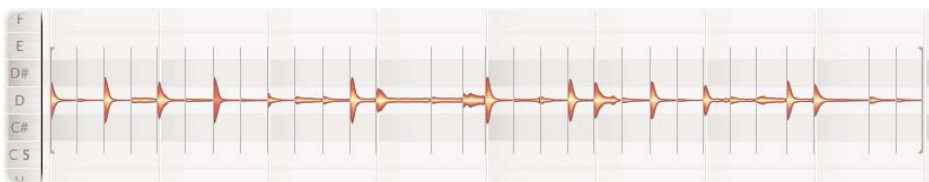
3. Operación

Editor. Si el material es melódico, las representaciones de las notas se mostrarán en diferentes posiciones verticales, indicando su afinación individual.



El Editor mostrando un segmento de audio melódicos

Por otra parte, con material percusivo, las representaciones de las notas se muestran en una única fila debido a que la afinación no fue detectada. Por la misma razón, tampoco existe una curva de afinación.



El Editor mostrando un segmento que contiene material percusivo

Las posibilidades de edición para ambos tipos de materiales son un tanto diferentes. Podrá obtener más información sobre este tema leyendo el capítulo que describe las herramientas y las funciones de edición.

5) Transfiera cualquier otro pasaje que requiera edición, desde la pista en la aplicación Host, hacia el plug-in. Puede transferir material en segmentos cortos; es decir, un poco por aquí, y otro poco en otro lado. *Melodyne plugin* grabará, en cada ocasión, un nuevo segmento en el lugar preciso de la línea de tiempo, sobrescribiendo cualquier grabación anterior en esa posición. Por lo tanto, debe poner atención en no eliminar, accidentalmente, mediante una nueva transferencia, el trabajo que realizó con anterioridad. No obstante, si eso sucede, puede utilizar la

función Deshacer, del menú Edición de *Melodyne plugin*, o presionar el botón correspondiente. Esa acción anulará la transferencia, restaurando el contenido previo del plug-in.

Nota: Si su canción contiene complejos cambios de métrica, y realiza una transferencia de material que se encuentra después de esos cambios, notará que la regla del plug-in no coincide con la de la aplicación Host; y también, que las líneas de los compases aparecen en lugares equivocados, aún cuando las notas transferidas se escuchan de manera correcta. La solución es transferir a Melodyne plugin todos los pasajes que contienen cambios de métrica, aún si no piensa editarlos. (Si lo desea, puede eliminar esas notas inmediatamente después de la transferencia). Al transferir esos pasajes, usted hace saber a Melodyne plugin, acerca de los cambios de métrica, permitiéndole colocar las restantes líneas de compases en los mismos lugares donde aparecen en la aplicación Host. Si su aplicación Host pertenece a aquellas mencionadas en el segundo capítulo, que sólo procesan los plug-ins en los lugares de la pista donde hay audio presente, y precisamente el cambio de métrica se produce en lugares donde no hay audio, utilice la sugerencia anterior: copie un fragmento de "audio con silencio" en los compases que contienen el cambio de métrica.

6) Edite el material transferido hasta quedar satisfecho con los resultados. El en capítulo titulado "Herramientas y Funciones de edición" se encuentran descripciones de los elementos que *Melodyne plugin* ofrece a tal fin.

Una sugerencia: antes de comenzar a editar, ponga especial atención en los comienzos y finales de los segmentos transferidos. Recordará que en esos lugares, *Melodyne plugin* realiza los cambios de reproducción entre su salida y la de la aplicación Host. Si comenzó o finalizó la transferencia en el medio de una nota, el cambio se producirá, también, *en el medio de la nota*, escuchando, quizá, un clic inadecuado, que no hubiera obtenido de haber iniciado o finalizado la transferencia entre las notas. Por lo tanto, el mejor camino es comenzar la transferencia un poco antes del pasaje que desea editar, y finalizarla un poco después. Posteriormente, podrá eliminar las notas que se superpongan, asegurando que la entrada y la salida del pasaje a editar se producen en los momentos exactos.

7) Exporte - "Bounce", "Render" - los resultados de la edición realizada. Esta es la etapa final del proceso de utilización de *Melodyne plugin*, aunque no está obligado a realizarla. Las funciones llamadas "Exportar", "Render", "Bounce", "Audio Mixdown", "Mezclar Audio" (los nombres varían de acuerdo a la aplicación Host utilizada), crean un nuevo archivo de audio - o más de uno - en el disco duro de

3. Operación

su computadora, a partir de las señales de una o más pistas después de ser procesadas, incluyendo en este caso, los cambios introducidos por *Melodyne plugin*.

Si utilizó *Melodyne plugin* en una pista, y luego la exportó (en forma completa, o bien, sólo la sección que ha editado), el resultado será un nuevo archivo de audio que contiene la versión editada del material. Puede mover este archivo a la pista original de la aplicación Host, hasta el mismo punto de la línea de tiempo donde se realizó el proceso de exportación. De esta manera, reemplazará el pasaje originalmente transferido a *Melodyne plugin*, por un nuevo archivo que contiene el resultado de los procesos de edición que acaba de realizar. Ahora, puede - y debería - desactivar *Melodyne plugin* en la pista, puesto que el trabajo está realizado y ya no resulta necesario. Continúe trabajando como antes, con las regiones de audio dentro de su aplicación Host.

Antes mencionamos que el punto 7 no es obligatorio: en lugar de exportar, puede optar por permitir que el plug-in realice los cambios necesarios entre las salidas de las pistas de la aplicación Host, y la suya; continuando así hasta llegar a la etapa de Masterización. Por supuesto, si planea pasar la canción a otra persona, o transferirla a otra computadora en la que no se encuentra instalado *Melodyne plugin*, deberá exportar la/s pista/s hacia la ubicación desde donde transfirió material al plug-in. No obstante, puede llevar a cabo esa tarea con el objetivo de reducir la carga de procesamiento de su equipo, o para finalizar su trabajo con el plug-in aplicando los cambios realizados en forma permanente.

Sugerencia: intente con diferentes tempos

Melodyne plugin le ofrece la manera más sencilla de experimentar con diferentes valores de tempo durante el proceso de composición, para comprobar cuál se adapta mejor. Para probar, inserte una instancia de *Melodyne plugin* en cada una de las pistas de su producción, y transfiera el contenido completo de cada una. Ahora, puede acelerar o desacelerar el tempo a voluntad, y las pistas de audio seguirán los cambios de la misma manera como si estuviesen trabajando con pistas MIDI o instrumentos virtuales. Sin embargo, debe tener en cuenta lo siguiente:

Es una buena idea investigar asignaciones de tempo en una etapa temprana de la producción, cuando, por ejemplo, lo único grabado - además de las pistas MIDI - es sólo una pequeña cantidad de pistas de audio: el bajo, un loop de batería, y las partes vocales, por mencionar sólo algunas. Mientras menos instancias del plug-in se inserten en el proyecto, menor será la carga de procesamiento requerida.

Los cambios de tempo sólo afectarán al material transferido al plug-in, por lo tanto si existe material que se encuentra solamente en las pistas de la aplicación Host, no habrá sincronización entre ambos grupos de pistas. Este fenómeno puede ocasionar una confusión óptica (lo que ve no será lo que está escuchando), ya que en las pausas entre las notas del material transferido, escuchará las pistas de la aplicación Host. Para evitar que esto suceda, reemplace las pistas originales en la aplicación Host, con audio que contenga sólo silencio. En ciertas aplicaciones, tales como Logic (como fue explicado en el capítulo 2) la extensión de audio que contiene únicamente silencio debe cubrir toda la duración de la canción; de otra manera, como ya hemos desarrollado, la ausencia de audio en cualquier punto de la pista, silenciará la salida de audio desde el plug-in.

Una vez establecido el nuevo tempo, es buena idea exportar - "Bounce", "Render" - individualmente todas las pistas, para reemplazar el audio con silencio antes colocado en la aplicación Host. Luego de realizar el proceso, las formas de onda visualizadas en pantalla coincidirán nuevamente con el audio que está escuchando; dicho de otro modo, la pantalla y la reproducción estarán sincronizados nuevamente.

Si se propone hacer uso intensivo y regular de *Melodyne plugin* para experimentar con diferentes asignaciones de tempo, con toda franqueza, deberíamos mencionarle que las versiones multipistas de Melodyne (Melodyne cre8 y Melodyne studio), al ser vinculadas con la aplicación Host utilizando *Melodyne-Bridge* o *ReWire*, le ofrecerán una manera más rápida e intuitiva de conseguir su propósito.

4. Interfaz de usuario y funciones del menú

Generalidades

La barra de menú se encuentra en la parte superior de la ventana de *Melodyne plugin*. A continuación de la introducción se encuentra un recorrido por los diversos comandos del menú.



Debajo del mismo, a la izquierda de la pantalla, se encuentra el panel de Transferencia, que contiene el botón Transferir. El mismo es un conmutador utilizado para activar y desactivar la transferencia de información hacia el plug-in, cuyo funcionamiento fue descrito en el capítulo 3. A ambos lados se encuentran los medidores de nivel rotulados Host y Plugin. Si lo que está escuchando es la señal que proviene de la aplicación Host, notará que la palabra "Host" se ilumina en color verde, y en el medidor que se encuentre debajo, observará la indicación del nivel de señal. Por otra parte, si está escuchando la señal que proviene del plug-in, la palabra "Plugin" se iluminará en color verde, y el indicador mostrará el nivel de la señal. De esta manera, puede reconocer con un golpe de vista, qué señal está escuchando en un momento determinado. Debajo del botón Transferir se encuentra una línea de texto que muestra el estado actual de la transferencia.

El segundo cuadro desde la izquierda contiene las herramientas de edición de audio, y el área de Inspección, que muestra información relacionada con las notas seleccionadas, y que al mismo tiempo, se utiliza para ingresar nuevos valores. El botón que se destaca de alguna manera y que muestra la representación de una llave de tuercas, se utiliza para activar el modo Corregir Detección, en el que

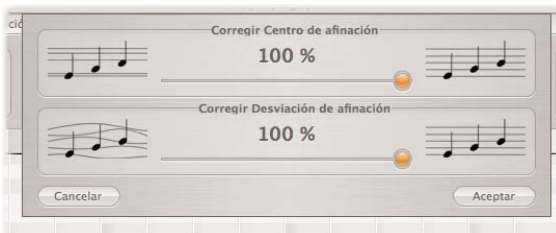
4. Interfaz de usuario y funciones del menú

puede desplazar cualquier nota que *Melodyne plugin* no haya podido identificar, o que lo hubiese hecho de manera incorrecta, a fin de corregir el inconveniente. Por lo general ese tipo de problemas se presenta como una incorrecta asignación de la octava a la que pertenece la nota en cuestión. En el capítulo 5 encontrará información más detallada sobre el modo Corregir Detección.

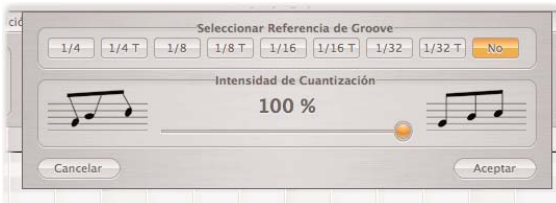
El tercer cuadro desde la izquierda presenta los botones Deshacer y Rehacer, que cuentan con capacidad multi-nivel. Los mismos, duplican el funcionamiento de los comandos con idéntico nombre, que se encuentran en el menú Edición. Los botones Deshacer y Rehacer permanecen en color gris cuando no existe un proceso sobre el que pueden aplicarse.

El siguiente cuadro presenta a los botones utilizados para activar las funciones macro Corregir afinación y Cuantizar tiempo. Estos botones abren ventanas exclusivas, lo que significa que usted no podrá seleccionar notas o utilizar otra función del plug-in mientras la ventana se encuentre abierta. Los efectos de cualquier modificación de un parámetro, realizados utilizando estas ventanas, se muestran y escuchan inmediatamente.

En el capítulo 5 encontrará información detallada acerca del uso de estas funciones.



Panel Corregir afinación



El panel Cuantizar tiempo utilizado para corregir y volver a cuantizar notas

El panel ubicado a la derecha contiene controles giratorios para ajustar en tiempo real, afinación, formantes y volumen; los mismos pueden ser automatizados en la aplicación Host, asignados a un controlador MIDI, o ambos. Haciendo clic derecho en los controles Afinac. y Form. se consigue la apertura del menú de

4. Interfaz de usuario y funciones del menú

contexto desde el que se selecciona el rango de control, de acuerdo a tres opciones: ± 2 , ± 12 o ± 24 semitonos. Estas ruedas le ofrecen acceso rápido a los parámetros más importantes del material de audio; no obstante, no se trata de 'controles de edición': de hecho, los mismos no tienen efecto en su trabajo en el Editor o en el estado visualizado de las notas. Su función es agregar o quitar algo en tiempo real, a los valores asignados en el Editor, dando el mismo trato a todas las notas dentro del plug-in. Tenga en consideración que al trabajar con material percusivo, o, para ser más precisos, cuando se selecciona el algoritmo para reproducción llamado "Percusivo", no es posible transportar los formantes; por lo tanto, el control Form. se encontrará desactivado.

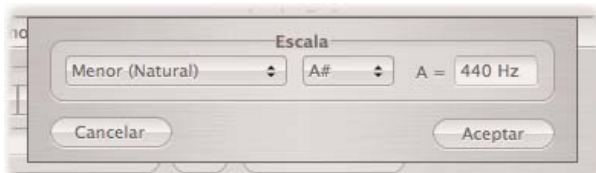
Tenga en consideración que la transposición de afinación en tiempo real está orientada primordialmente a aplicaciones de efectos. Los parámetros de tiempo real tienen que reaccionar rápidamente, por lo tanto, internamente, no se puede obtener el mismo grado de autenticidad de sonido que el conseguido cuando la melodía se modifica utilizando las representaciones de las notas. Para obtener una calidad de sonido óptima, usted debería llevar a cabo la modificación de la melodía utilizando las representaciones de las notas, reservando el uso de la transposición en tiempo real para efecto.

El menú de Melodyne plugin

Melodyne plugin posee una barra de menú que brinda acceso a diversas asignaciones y funciones de edición. Existen seis opciones de menú: *Ajustes*, *Seleccionar*, *Edición*, *Ver* y *Ayuda*.

Menú Ajustes

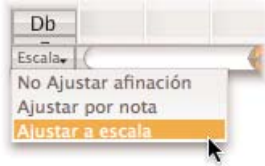
El comando *Escala* abre una pequeña ventana desde donde se elige el tipo de escala, su tónica o raíz (la primera nota de la escala), y la afinación general.



La acción de seleccionar una escala afecta a los movimientos que usted realiza cuando desplaza notas en forma vertical, siempre y cuando la función Ajustar a escala, del

menú ubicado en la zona inferior izquierda de la ventana, se encuentre activa. Al activar Ajustar a escala, la Regla de notas, que se encuentra en la parte izquierda del Editor, cambia su apariencia, y le permite seleccionar la tonalidad, simplemente haciendo clic en la nota tónica. Presionando Shift-clic, en forma alternada, puede cambiar la modalidad entre mayor y menor.

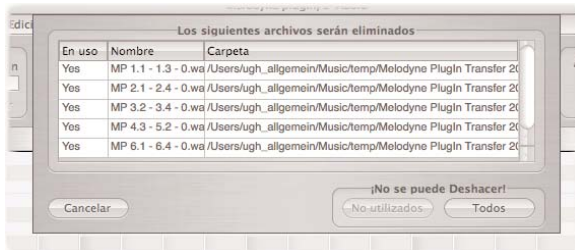
4. Interfaz de usuario y funciones del menú



Desde aquí se activa la función **Ajustar a escala**

Los comandos *Mover/Grabar archivos a...* y *Eliminar archivos grabados...*, le ayudan a administrar los archivos de audio creados por *Melodyne plugin*. La primera vez que inicie el plug-in se le solicitará que seleccione una carpeta de grabación temporal; en ese lugar (sin otras preguntas, en el futuro) *Melodyne plugin* almacenará todos los archivos que contienen el audio transferido. Si desea guardar la información grabada por una instancia del plug-in en una carpeta específica, con vista a transferir el proyecto completo (incluyendo esta información) a otra computadora, seleccione el comando *Mover/Grabar archivos a...* Notará la aparición de una caja para selección de archivos que le permite seleccionar la localización del almacenamiento. Cuando confirma su elección, las grabaciones que fueron realizadas utilizando esta instancia del plug-in, serán transferidas a la carpeta seleccionada, y todos los archivos que sean creados a continuación, serán almacenados en el mismo lugar. Después de seleccionar una nueva carpeta, asegúrese de guardar su proyecto para asignar las referencias modificadas a la nueva localización de almacenamiento de los archivos.

El comando *Eliminar archivos grabados...* le ayuda a poner orden. Resulta muy útil cuando ha finalizado el trabajo sobre una pista en particular y exporta los resultados a un nuevo archivo de audio que reemplazará el material original de la pista en la aplicación Host (encontrará más información sobre esta manera de operar en el capítulo 3). Elija *Eliminar archivos grabados...* antes de quitar *Melodyne plugin* de la pista. Verá la aparición de una ventana que contiene una lista con todos los segmentos de audio transferidos a esta instancia del plug-in.



La lista de los segmentos de audio transferidos

Al lado de cada segmento, verá una indicación que muestra si el mismo está siendo utilizado o no por el plug-in (como sería el caso si usted ya lo hubiera eliminado - las notas no se encuentran en el plug-in, sin embargo, sus archivos de audio continúan en el disco). Así, usted puede elegir eliminar todos los archivos que han sido creados por esta instancia del plug-in, o bien, sólo aquellos que ya no están siendo utilizados. Aplicando esta función con regularidad, se asegura que

4. Interfaz de usuario y funciones del menú

la carpeta de grabación no consuma una cantidad de espacio innecesario del disco duro, mediante la eliminación de aquellos archivos o fragmentos que ya no son necesarios. Tenga en cuenta que los archivos eliminados no se pueden recuperar.



Si después de cargar un proyecto, Melodyne plugin no encuentra los archivos de audio transferidos, se presentará una ventana con la correspondiente lista. Puede hacer doble clic en las entradas de la lista para localizar los archivos perdidos.

Comando *Preferencias...* abre otra ventana en la que se encuentran tres opciones. Con la primera, se selecciona una carpeta que se utilizará como carpeta de grabación temporal; con la segunda, se determina el tamaño de la ventana del plug-in; y con la tercera, se escoge el idioma; (recuerde que el cambio de idioma no se



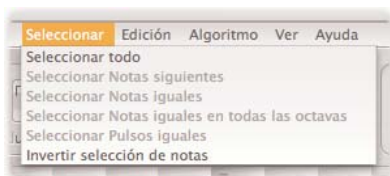
hará efectivo hasta que cierre y reinicie su aplicación Host).

Puede escoger entre tres tamaños de ventana, además de utilizar un tamaño personalizado. El cambio de tamaño se aplicará luego de cerrar y volver a abrir la ventana del plug-in.

Por último, el comando *Licencia...* abre la Ventana de licencia. Desde este sitio se realiza la autorización del plug-in para ser utilizado en su equipo; tal como se describió en el Capítulo 1.

Menú Seleccionar

En este menú encontrará varios comandos que no necesitan mayores explicaciones, que se relacionan con la selección de notas. Sugerencia: Si desea eliminar un pasaje que acaba de transferir al plug-in, no es necesario seleccionar todas las notas y aplicar *Eliminar*. Es más sencillo hacer clic en el botón *Deshacer*.



4. Interfaz de usuario y funciones del menú

Menú Edición

Este menú contiene los comandos *Deshacer* y *Rehacer*, los cuales también puede invocar haciendo clic en sus respectivos botones ubicados en la interfaz del plug-in.

El siguiente comando se utiliza para eliminar las notas seleccionadas.

Recuerde que cuando elimina una nota en el plug-in, escuchará nuevamente, en ese preciso lugar de la canción, el audio de la pista de la aplicación Host. No obstante, si su intención es crear un silencio en ese sitio, debería silenciar - mute - la nota en cuestión, en lugar de eliminarla. Para silenciar una nota, haga doble clic sobre ella con la herramienta Amplitud. En el capítulo 5 encontrará más información relacionada con este proceso.



Nota: Recuerde que Melodyne plugin no responde a los comandos ingresados desde el teclado; ¡los mismos sólo afectan a la aplicación Host! Si desea eliminar una nota dentro del plug-in, debe utilizar el comando Eliminar, del menú Edición, en lugar de presionar la tecla Eliminar o Supr del teclado de su ordenador/computadora. De otra manera, estaría eliminando el objeto que se encuentra seleccionado en ese momento en la aplicación Host. Lo mismo se aplica para las funciones Deshacer y Rehacer. Los habituales accesos directos desde teclado para estos comandos tendrán efecto sobre la aplicación Host en lugar de hacerlo sobre el plug-in. Si desea utilizar las funciones Deshacer o Rehacer dentro de Melodyne plugin, sólo podrá hacerlo a través del menú o de los botones ubicados en la interfaz del plugin. De otra forma los resultados no serán los esperados.

Los restantes comandos del menú *Edición* están contenidos en sub-menús que corresponden a las herramientas de *Melodyne plugin*. Estos comandos se describen en la sección dedicada a las herramientas, en el capítulo 5.

Menú Algoritmo

Desde este menú se selecciona el algoritmo de reproducción a utilizar. Las opciones son: Melódico o Percusivo. La elección afectará a todas las notas de la instancia del plug-in. Inicialmente, *Melodyne plugin* determinará de forma automática - basado en el resultado de su propio análisis del material de audio - cuál de los dos algoritmos disponibles es el más adecuado; no obstante,



4. Interfaz de usuario y funciones del menú

usted puede modificar esa decisión, utilizando este menú. La experimentación es la manera indicada para determinar la elección cuando se trabaje con material que presenta ambas características, como el caso de una línea de bajo "Slap", o voces "Scat".

El algoritmo para material melódico presenta las notas transferidas de manera tal que usted puede leer su afinación en la Regla de notas; además, permite visualizar una curva de afinación, y también posibilita transportar los formantes. Por otra parte, el algoritmo para material percusivo, presenta a todas las notas utilizando la misma afinación, debido a que este tipo de sonidos, por lo general no tiene una afinación reconocible. Por la misma razón, no se visualiza una curva de afinación. El algoritmo Percusivo fue diseñado para preservar los transientes y la estructura rítmica del material aún después de aplicar cambios mayores. A diferencia de lo que sucede con el algoritmo para material melódico, el algoritmo Percusivo no permite transportar los formantes.

Menú Ver

Este menú contiene tres opciones relacionadas con el visor del plug-in.



Si se selecciona *Autodesplazamiento*, la pantalla o visor del

Editor seguirá continuamente a la posición actual de la canción, a menos que usted se desplace por la canción en forma manual; en cuyo caso, la función Autodesplazamiento quedará temporalmente anulada (dando así, más tiempo para examinar el pasaje en cuestión, o bien para llevar a cabo un determinado proceso de edición). Inmediatamente que usted detiene y reinicia la reproducción en la aplicación Host, la función se activa nuevamente.

Las dos opciones restantes están vinculadas a la visualización de la curva de afinación y a las líneas que muestran las separaciones de las notas (las líneas verticales de color gris que aparecen entre las representaciones de las notas). Utilizando estos comandos puede seleccionar si desea visualizarlas, o no. Tenga en cuenta que:

La curva de afinación se visualizará, sin importar la selección realizada, y más allá de elegir las herramientas Afinación, Formantes o Separación de notas.

Las separaciones de notas se visualizarán, sin importar la selección realizada, y más allá de elegir la herramienta Principal o Separación de notas.

4. Interfaz de usuario y funciones del menú

Menú Ayuda

El menú *Ayuda* ofrece accesos directos a la documentación del plug-in y a ciertas páginas Web:

- la página de *Preguntas frecuentes - FAQ* - de *Celemony*
- la página de *Soporte*, de la *empresa*, donde puede solicitar asistencia, en el caso de no encontrar una respuesta en la página de Preguntas frecuentes.
- la página principal del sitio Web de *Celemony*
- el comando *Buscar Actualizaciones* comprueba en Internet la existencia de una versión más reciente de *Melodyne plugin*, de aquella que está utilizando.
- el comando *IMSTA* lo dirige directamente al sitio Web de International Music Software Trade Association, de lucha contra la piratería de software, donde *Celemony* es uno de los miembros.

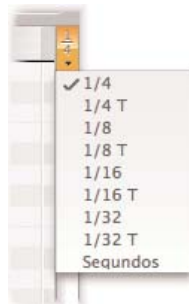


Otros elementos de la interfaz de usuario

Seleccionar Cuadrícula de tiempo

Cuando desplaza notas en forma horizontal, o cuando altera su duración, el valor de la cuadrícula, seleccionado desde el menú ubicado en el extremo derecho de la Regla, tiene influencia en el comportamiento del plug-in. Al hacer clic en ese botón se activa/desactiva la función Ajustar a la cuadrícula. Al mismo tiempo, si mantiene presionado el botón del mouse, se consigue desplegar el menú desde donde se elige la resolución de la cuadrícula, utilizando cualquier valor rítmico de notas, o bien, *Segundos*. Considere que, dependiendo de la resolución del zoom de la pantalla, es posible realizar movimientos hasta cuatro veces más finos que el valor de la resolución elegido. Si por ejemplo, adoptó el valor 1/4, y acercó bastante la pantalla, es posible desplazar las notas en tiempos tan pequeños como 1/16 por vez.

Nota: si mantiene presionada la tecla Alt mientras arrastra las notas, la función Ajustar se desactivará en forma temporal.

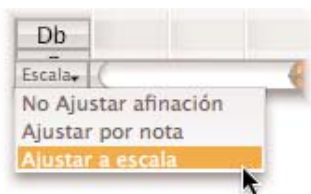


**Menú
Cuadrícula de
tiempo**

4. Interfaz de usuario y funciones del menú

Elegir Cuadrícula de afinación

Cuando usted desplaza notas en forma vertical (es decir, transportándolas), entra en acción otra cuadrícula, cuyas opciones se eligen en el rincón inferior izquierdo de la ventana del plug-in.



Menú Nota (Ajustar afinación)

Encontramos tres opciones:

- *No ajustar afinación*: las notas pueden transportarse libremente, en términos de afinación.
- *Ajustar por nota*: las notas se ajustarán al semitono más cercano.
- *Ajustar a escala*: las notas se ajustarán al sonido más cercano de la escala que ha sido definida utilizando el menú *Ajustes*. Para determinar una escala, seleccione la primera nota - la tónica -, haciendo clic en su identificación o nombre en la Regla de notas ubicada en el margen izquierdo de la pantalla. Shift - clic permite intercambiar entre los modos Mayor y Menor.

Nota: si mantiene presionada la tecla Alt mientras arrastra las notas, la función Ajustar se desactiva de manera temporal.

Mostrar / Ocultar pentagrama

Si necesita ver las notas en notación convencional - sobre un pentagrama -, y editarlas en pantalla de esta manera, haga clic en el icono con la clave de Sol, ubicado en el extremo izquierdo de la Barra de Regla. Puede arrastrar las notas en el pentagrama, hacia arriba/abajo, para transportarla. Haga clic en el icono por segunda vez, para ocultar el pentagrama.



Botón Mostrar / Ocultar pentagrama

4. Interfaz de usuario y funciones del menú

Haciendo zoom y desplazándose por la pantalla

Melodyne plugin le ofrece diferentes maneras de determinar qué parte, y qué extensión del material se visualiza en la ventana del Editor, en cualquier momento.

Para ajustar el nivel de zoom y de desplazamiento, utilice los iconos ubicados en la parte inferior derecha de la pantalla; para desplazarse utilice los iconos con forma de flecha; para hacer zoom; es decir, aumentar o reducir la resolución de la pantalla, utilice los iconos con forma de dientes de sierra.



Iconos para ajustar Desplazamiento y nivel de zoom

Melodyne plugin le permite utilizar las barras de desplazamiento horizontal y vertical para modificar la resolución de la pantalla: arrastre el centro de los segmentos deslizables para desplazar la pantalla, y los bordes para acercar o alejar la visualización. Verá en los segmentos deslizables una representación en miniatura de las notas. Las partes del material que se encuentran fuera del rango de notas, de acuerdo a la resolución de zoom elegida (o las que quedarían si se realiza un desplazamiento en ese lugar) permanecen en color oscuro.



Segmentos deslizables para ajustar Zoom y desplazamiento

Arrastre el centro del segmento deslizable para desplazar la ventana; arrastre los lados para aumentar o reducir la resolución de la pantalla.

Por último, hay dos herramientas adicionales que permiten desplazar la pantalla, o hacer zoom en la misma, en forma vertical y horizontal, al mismo tiempo. Si mantiene presionada la tecla Command (CTRL, en PC; la tecla Apple, en Mac), la forma del cursor cambia a una mano que se utiliza para mover el foco de la pantalla del Editor en cualquier dirección. Si al mismo tiempo, mantiene presionada la tecla Alt, el cursor toma la forma de una lupa que se utiliza para aumentar o reducir la resolución de la pantalla haciendo clic hacia arriba/abajo (para cambiar la resolución vertical), y/o hacia los lados (para cambiar la resolución horizontal).

5. Herramientas y Funciones de edición

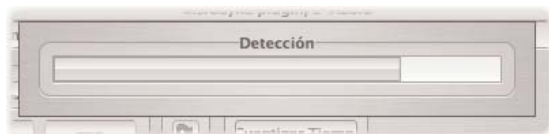
En este capítulo conocerá las numerosas opciones de edición que ofrece *Melodyne plugin*, y cómo utilizar las herramientas y funciones correspondientes.

Para evitar confusión y frustración, es de fundamental importancia entender cómo opera *Melodyne plugin* antes de comenzar a experimentar. Si aún no lo ha hecho, por favor, consulte el capítulo 2 para conocer los principios básicos de funcionamiento.

Para probar las técnicas descritas a continuación, primero debe transferir al plug-in, un archivo de audio. El capítulo 3 muestra cómo llevar a cabo esa tarea. Para comenzar, elija una grabación con material cuyo contenido sea exclusivamente melódico, tal como una línea solista de voz, saxo, o un sonido de esa clase, ya que este tipo de material es el indicado para explorar las funciones de edición de *Melodyne plugin*.

Acompañando a *Melodyne plugin* encontrará una carpeta conteniendo algunos archivos de audio de muestra. Con ellos podrá comprobar las funciones que comenzaremos a describir; de manera que si no dispone de otro material, utilícelos.

Inmediatamente después de transferir un segmento de audio, desde su aplicación Host, *Melodyne plugin* realiza un análisis. Este análisis - llamado "Detección" - constituye el fundamento para las destacadas capacidades de edición ofrecidas por el programa. Una barra de progreso le permite visualizar el avance del análisis.



*Nota: Melodyne plugin almacena la información recabada durante el análisis, en un archivo separado, con el mismo nombre pero con la extensión *.mdd, dentro*

5. Herramientas y Funciones de edición

de la misma carpeta donde se encuentra el archivo de audio grabado (generalmente, la carpeta de grabación temporal que usted seleccionó la primera vez que inició el programa).

Al finalizar el análisis, el archivo se presenta en forma completa en el área de edición, utilizando las famosas representaciones de notas que utiliza Melodyne; indicando la afinación exacta y la envolvente de amplitud de cada nota. Si el material transferido es exclusivamente melódico, las representaciones de las notas se visualizarán en diferentes alturas, dependiendo de su afinación. Puede descubrir la afinación de cada nota tomando como referencia la Regla de notas ubicada a la izquierda de la ventana. Si, por el contrario, el material fue identificado como 'percusivo', o 'no melódico', las representaciones de las notas aparecen en una línea horizontal, sin mostrar la Curva de Afinación.

Ahora, puede comenzar a editar.

Editando afinación con la herramienta Principal

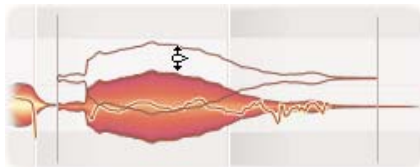
Asegúrese de haber seleccionado la herramienta con la tradicional forma de puntero de mouse - flecha. Esta es la herramienta Principal de *Melodyne plugin*.



La herramienta Principal

Dentro del área de edición, desplace el puntero del mouse, hacia el centro de una de las representaciones de notas.

Notará que la apariencia del puntero cambia y se transforma en la herramienta Editar afinación. Haga clic en una de las representaciones de notas y arrástrela hacia arriba o hacia abajo. Cuando suelte el botón del mouse notará que con esa acción usted ha cambiado la afinación de la nota. Utilizando este método que, consiste en "arrastrar y soltar", puede transportar las notas hacia arriba/abajo, la cantidad de semitonos que necesite, de la misma manera como si se tratasen de notas MIDI en un secuenciador. Por supuesto, usted no está obligado a mover cada nota en forma individual. Puede seleccionar una frase entera y transportarla de la misma manera. Rodee las notas encerrándolas con el mouse, o bien, presione la tecla Shift a medida que hace clic sobre las notas que desea elegir. En cualquier caso, al desplazar una nota, las otras seguirán el movimiento.



Haciendo clic en el centro de una representación de nota, arrastrándola hacia arriba/abajo, conseguimos subir o bajar la afinación.

5. Herramientas y Funciones de edición

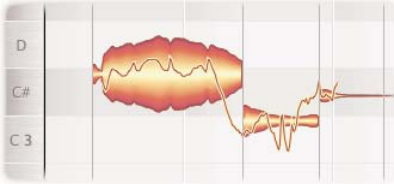
Sugerencia: es probable, que luego de transferir un archivo extenso, las representaciones de notas presenten un tamaño demasiado pequeño para moverlas de la manera que se describe. En ese caso, utilice los iconos para hacer zoom horizontal y vertical, ubicados en el rincón inferior derecho de la pantalla, o los controles deslizables de las barras de desplazamiento que ajustan Desplazamiento/Zoom, para incrementar la resolución de la pantalla. Utilizando la herramienta Navegación - la "mano" -, que se presenta al presionar la tecla CTRL, en PC, o Apple, en Mac, usted puede tomar el contenido de la pantalla y moverlo. También puede utilizar esta herramienta para hacer acercar o alejar la visualización, presionando la tecla ALT, antes o durante el movimiento. Con esto, aumentará o se reducirá la resolución horizontal y/o vertical de la pantalla.

Cuando transporte una nota, o una serie de notas, en un intervalo mayor a un semitono - digamos, una quinta - notará que las propiedades del timbre del sonido original, sea una voz o instrumento, se conservan: en lugar de los temidos efectos "ardillitas" o "Darth Vader", típicos de las convencionales herramientas de transposición, *Melodyne plugin* consigue resultados notablemente similares al sonido que está editando, solamente que lo escuchará en un registro diferente. Si está familiarizado con los principios de acústica que entran en juego aquí, se habrá preguntado cómo se consigue esto: cuando se transporta el sonido de una voz o instrumento, *Melodyne plugin* conserva los formantes (su huella digital acústica) en su sitio, consiguiendo de esta manera, resultados mucho más reales que los obtenidos con las tradicionales aplicaciones utilizadas para transportar afinación, las que sólo aumentan o bajan la frecuencia de la forma de onda completa, moviendo también los formantes.

Nota: en raras ocasiones, debido a las características de la grabación, Melodyne plugin puede identificar de manera incorrecta la afinación de una nota, confundiéndola, generalmente, con la misma nota ubicada una octava por encima o por debajo de la correcta. En esos casos, existe una manera muy sencilla de corregir la detección en forma manual, pero veremos eso más adelante, en este capítulo.

Por el momento, mire el fondo del área de edición. Notará que está compuesto por tiras horizontales, cada una representando la nota con las que se encuentran alineadas en el margen izquierdo (Regla de notas). Si mira con más detenimiento a las representaciones de notas de su grabación, notará que no todas se encuentran perfectamente alineadas en el centro de su fila; algunas hasta pueden aparecer en el límite con la nota siguiente.

5. Herramientas y Funciones de edición



Un ejemplo de entonación indefinida

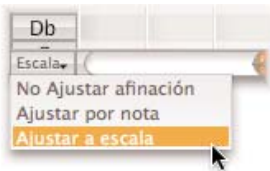
En estos casos, las opciones para ajustes finos de afinación de *Melodyne plugin*, juegan un papel fundamental:

nuevamente, dirija el puntero del mouse hacia el centro de la representación de nota, pero en esta oportunidad presione la tecla ALT antes de hacer clic. A continuación, desplace la nota mientras mantiene el botón del mouse presionado. De esa manera, en lugar de mover la nota por semitonos, puede ajustarla de manera fina y desplazarla hacia el centro de la línea; es decir, a la afinación correcta.

La cuadrícula para editar afinación

En el rincón inferior izquierdo de la ventana del plug-in, se encuentra un botón que activa la cuadrícula para editar afinación. Haciendo clic en el botón, y manteniendo presionado el mouse, verá la aparición de un menú desplegable que presenta tres opciones:

- *No ajustar afinación*: le permite mover las notas libremente, de la misma manera a cuando mantiene presionada la tecla ALT, con la cuadrícula activa.
- *Ajustar por nota*: puede mover las notas dentro de una cuadrícula de semitonos. Esta es la asignación estándar.
- *Ajustar a escala*: las notas se ajustan sólo a notas de la escala elegido en el menú *Ajustes* (consulte el Capítulo 4).



El menú Ajustar a afinación (Nota)

Cuando la cuadrícula de escala se encuentra activa, la Regla de notas se convierte en una hilera de botones. Haga clic en una nota para seleccionar la nota tónica de la escala. Utilizando la tecla Shift puede intercambiar entre los modos Mayor y Menor. La afinación de las representaciones de notas seleccionadas se ajustará automáticamente hacia la nota más cercana de la escala elegida. Utilizando la cuadrícula de escala, puede adaptar rápidamente una línea vocal o instrumental, a otra tonalidad.



Cuando el comando Ajustar a escala se encuentra activo, un clic sobre una nota la define como tónica de la escala

5. Herramientas y Funciones de edición

La función macro Corregir afinación

No es necesario corregir cada nota desafinada de manera manual. *Melodyne plugin* le ofrece una función macro para la corrección automática de notas. Inicie la reproducción; haga clic en algún lugar del fondo del área de edición (para cancelar la selección de todas las notas); y luego presione el botón Corregir afinación ubicado en el área de edición.



Función macro Corregir afinación

El cuadro Corregir afinación se abre mostrando dos controles deslizables. El control superior se utiliza para especificar la extensión del rango de las notas fuera de tono. Las notas dentro de ese rango se acercarán automáticamente hacia la nota que se supone sería la afinación exacta. La asignación predeterminada - 100% -, como notará, desplaza a todas las representaciones de notas hacia el centro exacto de sus respectivas filas. Asignaciones más moderadas mejoran la entonación sin imponer lo que se percibiría como "perfección mecánica". Una asignación de 50%, por ejemplo, desplaza las notas desafinadas a medio camino hacia la "perfección". Mueva el control deslizable y experimente hasta encontrar el balance, musicalmente, más adecuado.

Melodyne plugin hace una distinción importante entre vibrato, que generalmente se realiza de modo intencional, y fluctuación, que se presenta sin intención. Cuando los ejecutantes de cuerdas y los guitarristas clásicos, por ejemplo, sacuden deliberadamente sus manos sobre una cuerda, lo hacen para agregar vibrato (cambios rápidos en la afinación de una nota que dan al sonido mayor presencia y movimiento). Cuando *Melodyne plugin* corrige la afinación de las notas fuera de tono, lo hace poniendo cuidado de no eliminar el vibrato, ya que constituye un elemento de importancia en la expresión musical. Cuando los cantantes fluctúan en la afinación de notas largas, ese hecho raramente es intencional, sino que está más asociado a técnicas pobres de respiración o desconcentración. Por esta razón *Melodyne plugin* ofrece la posibilidad de corregir cualquier fluctuación de afinación provocada sin intención, conservando el vibrato. Si lo desea, también puede optar por eliminar el vibrato, o acomodarlo, pero nos ocuparemos de eso más tarde.

5. Herramientas y Funciones de edición

Si, utilizando el control deslizable superior, usted corrige solamente el centro de afinación, la fluctuación de afinación aún permanecerá. Sin embargo, puede eliminarla también, utilizando el control deslizable inferior. Desplace el control hasta alcanzar el valor 100% y escuche los resultados: las fluctuaciones de afinación desaparecen, pero el vibrato o trino existentes en la señal se conservan. Esto debería dejar claro, si aún no lo es, el grado de sofisticación del análisis de la señal realizado por *Melodyne plugin*, y la sensibilidad de las posibilidades de edición.

Ambos parámetros, Corregir Centro de afinación, y Corregir Fluctuación de afinación, son completamente independientes; es decir, puede asignar cualquier intensidad (de 0 a 100%) en cada parámetro. Si está satisfecho con los resultados, salga presionando Aceptar; si, en cambio, prefiere dejar las cosas como estaban antes de abrir el cuadro de diálogo Corregir Afinación, salga presionando Cancelar. Recuerda además que, en cualquier momento, utilizando la función Deshacer, puede revertir los cambios realizados con la función macro.

Nota: si en el momento de abrir el cuadro Corregir afinación, no hay notas seleccionadas, Melodyne plugin interpretará que usted necesita 'corregir la afinación de todas las notas'. Por el contrario, si una o más notas se encuentran seleccionadas, ellas y sólo ellas, se verán afectadas por los cambios que usted indique. En este contexto, considere las diferentes opciones de selección de notas disponibles desde el submenú del menú Edición.

Ahora que ya domina las funciones de edición de afinación básicas de *Melodyne plugin*, debería recordar que las mismas operan de la manera descrita, únicamente con grabaciones de una única línea melódica. El problema con el material polifónico (aquí: cualquier archivo que contenga dos o más partes) es que *Melodyne plugin* no tiene manera de aislar de forma individual, las notas que forman cada acorde; por lo tanto, el grupo de funciones disponibles para editar afinación se encuentra limitado. Lo mismo se aplica para material percusivo.

Antes de presentar más funciones dedicadas a la edición de afinación, relacionadas con otras herramientas ofrecidas por *Melodyne plugin*, trataremos brevemente con otro grupo de posibilidades fundamentales y no menos fascinantes: las utilizadas para manipular la estructura rítmica y el tempo de grabaciones.

5. Herramientas y Funciones de edición

Editando la estructura rítmica con la herramienta Principal

Melodyne plugin le permite alterar, no sólo la afinación, sino también la posición y duración de notas individuales, empleando la herramienta Principal. Teniendo en cuenta estas posibilidades, nos concentraremos en los siguientes párrafos. Transfiera un loop de batería desde los archivos disponibles que acompañan a *Melodyne plugin*, y utilícelo para probar las técnicas que estamos a punto de describir.

Puesto que *Melodyne plugin* hace posible modificar la afinación de notas individuales, obviamente, el programa debe conocer donde finaliza cada nota, y donde comienza la siguiente. Verá esta información, representada en la forma de finas líneas verticales, si la herramienta con forma de flecha se encuentra seleccionada en el área de edición de *Melodyne plugin*, o si la opción *Mostrar siempre Separaciones de Notas* se encuentra seleccionada en el menú *Ver*.



Un separador de notas

Habrá notado, mientras editaba la afinación de las notas, que la apariencia de la herramienta Principal (una flecha, en la mayor parte de las áreas de la pantalla) cambia a medida que se aproxima y pasa por una representación de nota: en el centro de una nota, toma la forma de la herramienta Editar afinación, mientras que cuando la desplaza al inicio o final, cambia nuevamente de forma, y se convierte en la herramienta Editar tiempo.

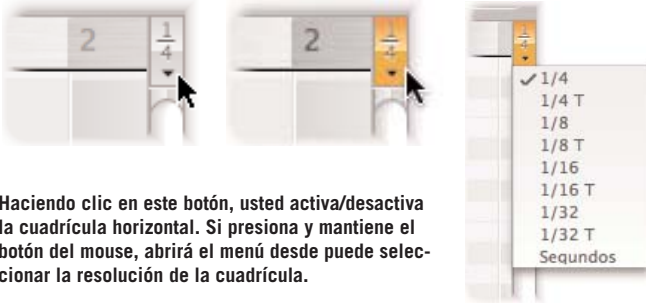


Colocando la herramienta Editar tiempo - sensible al contexto - en el frente de una representación de nota, usted puede mover el inicio de la misma; colocando la herramienta en la parte trasera, puede desplazar el extremo final; en otras palabras, alterar la posición y duración de la nota.

Haciendo clic con esta herramienta en el inicio de una nota, y arrastrando el puntero hacia la derecha o izquierda, puede desplazar el principio de la misma, obteniendo, de esta manera, el alargamiento de la nota, y el acortamiento de la nota que sigue, en la misma cantidad. Uno de los usos de este tipo de función, obviamente, es el ajuste de interpretaciones flojas de tiempo, colocando el inicio y final de las notas en el lugar adecuado.

5. Herramientas y Funciones de edición

Nota: no confunda la acción de mover un separador de notas (consulte además, la siguiente sección de este capítulo), con mover el inicio de la misma. Cuando usted mueve un separador de nota, se altera el punto en el que una nota termina y otra comienza. Usted está moviendo hasta un determinado lugar, un marcador de límite, dentro de la misma nota. En consecuencia, las notas sólo se estiran o acortan cuando usted mueve su inicio o final, tomando y jalando las representaciones de notas, y no los separadores.



Haciendo clic en este botón, usted activa/desactiva la cuadrícula horizontal. Si presiona y mantiene el botón del mouse, abrirá el menú desde puede seleccionar la resolución de la cuadrícula.

La capacidad para estirar o acortar las notas a voluntad tiene además, implicaciones creativas. Veamos un ejemplo: seleccione una nota; elimínela utilizando el comando *Eliminar* del menú *Edición*; y arrastre el comienzo de la nota siguiente hacia la izquierda, de manera de llenar el hueco que se ha creado. Con estas técnicas, usted puede modificar sus grabaciones de una manera sumamente flexible.

A medida que estire o acorte las notas, notará que los movimientos se producen por saltos; es decir que están cuantizados. De la misma manera que las representaciones de notas se ajustan automáticamente por semitonos, cuando se altera su posición o duración, la cuadrícula de tiempo afecta esos movimientos. La herramienta *Editar afinación* modifica la duración de la nota en pasos que - si el nivel de zoom consigue acercar la pantalla suficientemente cerca - equivalen a un máximo de una figura de negra (1/4), de la cuadrícula mostrada en el área de edición. Si la visualización no posee el tamaño adecuado, sólo estarán disponibles la mitad o un salto completo de la cuadrícula mostrada. Si hace zoom sobre una zona muy amplia, notará menos etapas o pasos que los indicados en el menú. La cuadrícula estándar muestra figuras equivalentes a 1/4 de compás (negras). Por lo tanto, cuando modifique la duración, la base serán etapas o pasos de semicorchea (1/16).

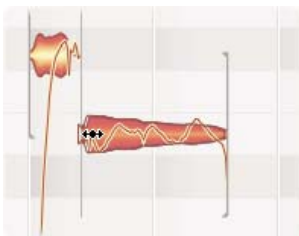
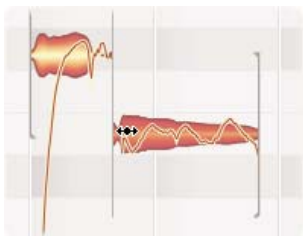
Usted puede cambiar o desactivar la cuadrícula, presionando el conmutador ubicado en el rincón superior derecho del área de edición. Además, puede desac-

5. Herramientas y Funciones de edición

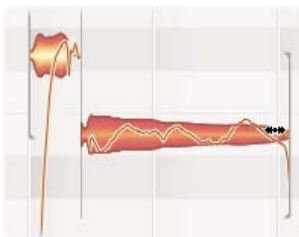
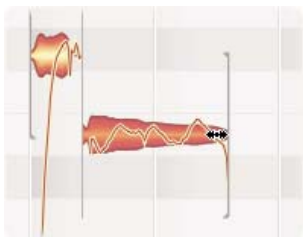
tiarla temporalmente, manteniendo presionada la tecla ALT, de la misma manera como cuando edita la afinación.

Tenga en cuenta que: los extremos de las notas siempre se desplazan de acuerdo al tamaño de las etapas establecido en la cuadrícula, y no hacia un determinado lugar de la misma; de esta manera, al realizar movimientos, se conservan los espacios que pudiesen existir originalmente, con respecto a las posiciones de la cuadrícula. Si así lo desea, puede modificar este comportamiento para realizar ajustes finos, presionando y manteniendo la tecla ALT.

Hasta el momento, hemos tratado la modificación de la duración de una nota que es seguida por otra. En este caso, no interesa si arrastra el final de la primera nota, o el inicio de la segunda, el resultado es el mismo: en ambos casos, una nota se estira y la otra se acorta, en la misma cantidad. Las cosas son diferentes cuando encontramos notas con espacios a la derecha, o a ambos lados, debido, por ejemplo, a que sus notas vecinas fueron eliminadas. Si arrastra una nota como esas, hacia la izquierda, el movimiento se aplica sin alterar la duración. Si habría una nota que la precede, como resultado del movimiento, se produciría un estiramiento o acortamiento.



Si arrastra una nota "aislada" desde el frente, el movimiento se realiza sin cambios en la duración.



Si arrastra una nota "aislada" desde la parte posterior, el movimiento altera su duración.

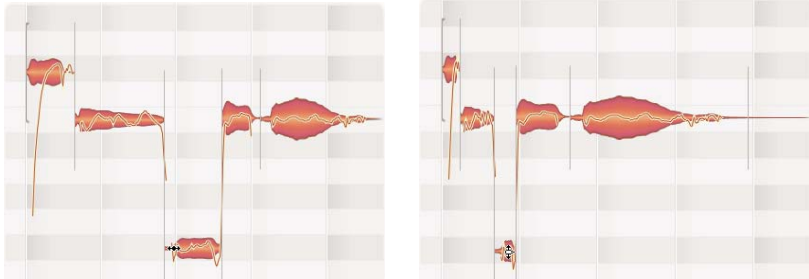
Hagamos una pausa para practicar movimientos y modificaciones de tamaño de notas. Si su grabación no posee notas aisladas, elimine alguna de ellas para hacer lugar, a fin de poder trabajar. Mientras la cuantización se encuentre desactivada, es posible desplazar las notas con movimientos más suaves. Una vez que se sienta

5. Herramientas y Funciones de edición

cómodo con el uso de las herramientas, pase al siguiente párrafo. Y, por favor, no olvide que si existen "huecos" en la secuencia de notas dentro del plug-in, escuchará el audio que proviene de la aplicación, en caso de existir audio en esa parte de la pista. Durante sus experimentos, debería mover las notas del plug-in a posiciones de la Regla de tiempo donde no existe audio en la pista de la aplicación Host; de otra forma, reemplace el material de la pista con audio conteniendo silencio.

Si selecciona dos o más notas, las mismas se comportan como una: si arrastra el inicio del grupo, el grupo entero se desplaza (en este caso, si no existe espacio en blanco después de la última nota, se estira o acorta); si arrastra el final del grupo hacia la derecha, se estirarán todos los integrantes del mismo.

Cuando estira una nota dentro de una selección, todas las notas seleccionadas que se encuentran a la izquierda de la nota modificada, se estiran en forma proporcional. De la misma manera, las notas seleccionadas ubicadas después de la nota estirada, son tratadas como un grupo conectado, y se acortan, también, en forma proporcional. El mismo comportamiento se aplica cuando se arrastra el final de una nota. Si arrastra el frente de una nota, el grupo entero siempre se mueve en la misma dirección, sin importar qué nota se mueve. Si la Cuadrícula de tiempo se encuentra activa, la posición de la nota desplazada se ve afectada por la cuantización. Los límites de las notas estiradas en forma proporcional no coinciden con la cuadrícula.



Cuando se trata de estirar o acortar varias notas seleccionadas, aquellas ubicadas antes y después de la nota estirada, son tratadas como un grupo, estirándose/acortándose, en forma proporcional.

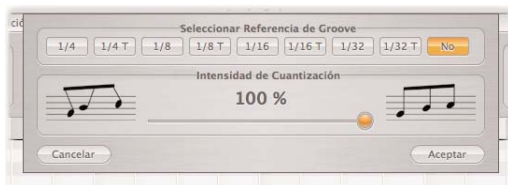
Corrección automática de tiempo

Al igual que la corrección de afinación, *Melodyne plugin* corrige automáticamente errores en la estructura rítmica. Esto significa, que en lugar de corregir cada nota de manera individual, el plug-in puede realizar los ajustes en la estructura rítmica, de manera inteligente, de acuerdo al contexto musical, en todas o aquellas notas seleccionadas.

5. Herramientas y Funciones de edición

Si leyó las secciones anteriores que describen los ajustes de duración y posición de las notas, es probable que haya adivinado de qué se trata esto: los inicios de las notas se ajustan automáticamente a las posiciones más cercanas de la cuadrícula, con lo cual, *Melodyne plugin* altera la duración de las notas preservando la naturalidad - en términos de afinación, timbre y volumen - de las transiciones entre ellas.

Pruebe esta función ahora mismo. Seleccione algunas notas que necesiten ser mejoradas rítmicamente, o bien, haga clic en el fondo del área de edición para cancelar una selección anterior, y presione el botón Cuantizar tiempo.



La ventana de la función macro Cuantizar tiempo

Si así lo prefiere, puede salir inmediatamente presionando Aceptar, corrigiendo, efectiva-

mente, todas las irregularidades de tiempo en el archivo o en las notas seleccionadas, utilizando sólo dos clics de mouse; pero por esta vez experimente con diferentes asignaciones e intente sentir el efecto musical de cada una. Si mira las representaciones de las notas, a medida que mueve el control deslizante Intensidad de Cuantización, notará movimientos y que la extensión de la misma se estira o contrae para conformarse más adecuadamente a las líneas de la cuadrícula, dependiendo de la posición del control deslizante.

Pondremos ahora nuestra atención en los botones Seleccionar Resolución para Cuantización, ubicados en la parte superior del control de intensidad. Como puede ver, la opción predeterminada es 'No'. En ese caso *Melodyne plugin* no utiliza una cuadrícula separada, sino que hace una suposición inteligente – basada en el análisis del material que realiza previamente – acerca de dónde debería comenzar cada nota y cuánto debería durar. Generalmente, encontrará que se define el punto inicial y que la mayoría de las notas termina en los lugares pensados, con los valores de nota correctos. No obstante, *Melodyne plugin* no puede leer su mente; por lo tanto, ocasionalmente, necesitará corregir una o dos notas de forma manual utilizando la herramienta Editar Tiempo.

Si por el contrario, usted prefiere asignar un factor de cuantización (la graduación de la malla) en forma manual, haga clic en el botón adecuado. Observará los cambios inmediatamente: las líneas de la cuadrícula aparecen de acuerdo al inter-

valo especificado, y el comienzo y final de todas las notas seleccionadas se ajustan de acuerdo a esa graduación. Experimente durante unos momentos con las funciones de cuantización, debido a que los resultados musicales de las numerosas opciones, se comprenden de mejor manera, simplemente escuchando.

Si en alguna oportunidad utilizó un secuenciador MIDI, sin dudas habrá realizado la misma tarea con notas MIDI; no obstante, aquí hay una diferencia importante: *Melodyne plugin* realiza una cuantización de manera inteligente y no en forma mecánica. De esta manera usted no está obligado a asignar un factor de cuantización de acuerdo al valor de nota más pequeño de la melodía. El hecho que usted haya asignado un factor de cuantización de tresillos de negras ($1/4 T$), no significa que el valor de la nota más pequeña será automáticamente redondeado y que todos los inicios de las notas se ajustarán a la línea de la cuadrícula más cercana (como sucede con el tradicional método de cuantización MIDI). En lugar de eso, *Melodyne plugin* mueve el ritmo subyacente y el énfasis rítmico de las notas, para ajustarlo perfectamente con la cuadrícula seleccionada, permitiendo valores de notas más pequeños que aquellos actualmente seleccionados en la cuadrícula elegida.

Modificación normal de tiempo

El tempo de reproducción de audio en *Melodyne plugin* es variable. Sin embargo, el propio plug-in, no posee parámetros de tempo; sino que continuamente, sigue el tempo establecido en la aplicación Host. El audio dentro del plug-in sigue los cambios realizados en el tempo, y responde de manera consecuente, acelerando o retrasando la reproducción. La calidad de sonido que *Melodyne plugin* es capaz de conseguir, aunque se encuentre aplicando los cambios más extremos de compresión y estiramiento de tiempo, sorprende incluso a los más experimentados profesionales de audio, y da valor a la tecnología adoptada por Celemony. Si desea utilizar estas características de *Melodyne plugin* para aplicar estiramiento de tiempo en un archivo de audio, en la forma habitual, puede hacerlo de esta manera:

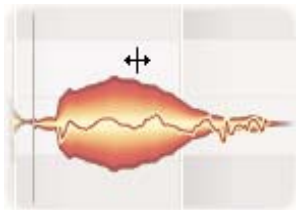
- cargue el archivo en cuestión en su aplicación Host, y ajuste el tempo de acuerdo al tempo del archivo;
- transfiera el archivo a *Melodyne plugin*
- ajuste el tempo en la aplicación Host para llevarlo al valor deseado; el plug-in reproducirá el archivo a ese tempo;
- exporte el segmento correspondiente, en su aplicación Host, hacia el disco duro, como un nuevo archivo de audio.

El archivo que se encuentra en el disco duro posee el tempo asignado en el programa Host en el momento de la exportación.

5. Herramientas y Funciones de edición

Editando separadores de notas y segmentos utilizando la herramienta Principal

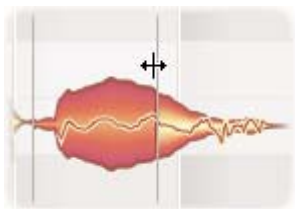
Cuando usted acerca la herramienta con forma de flecha a un separador de nota, su forma cambia y se convierte en la herramienta Separación de notas. Puede utilizarla para mover libremente los límites entre las notas, hacia la



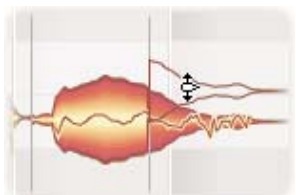
derecha/izquierda. El término "libremente" significa, "de manera independiente" al factor de cuantización. En otras palabras, los límites no se ajustan automáticamente a la línea más cercana de la cuadrícula.

La herramienta Separación de notas, y la nota que se dividirá

La herramienta con forma de flecha también se transforma en la herramienta Separación de notas cuando usted la coloca justo encima o debajo de una nota. Si ahora, hace doble clic, la nota se dividirá en ese punto, creando un nuevo separador. Esta acción no tiene influencia sobre el sonido, pero le permite, por ejemplo, cambiar la afinación de la primera parte de la nota (la sección ubicada a la izquierda del separador recientemente creado) sin modificar la segunda parte, o viceversa. Por ejemplo, suponga que quiere crear un échappée o cambiata (o cualquier otro ornamento melódico de esa clase) que no está presente en la grabación original.



Utilizando la herramienta Separación de notas, haga doble clic en el punto donde quiere dividir la nota. Notará la aparición de un nuevo separador. La nota está compuesta ahora por dos mitades.



Puede tomar la segunda parte, por el centro, utilizando la herramienta Corregir afinación, y transportarla de manera independiente de la primera.

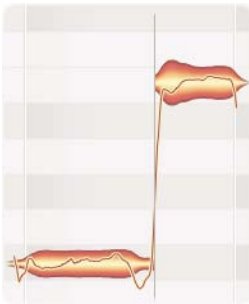
Cuando usted crea una división dentro de una nota, *Melodyne plugin* calcula la afinación promedio de cada una de las partes en forma separada, y entonces intenta seleccionar el punto de separación más adecuado. Esto puede provocar que el nuevo separador aparezca levemente a la derecha/izquierda del lugar donde usted hizo clic. Sin embargo, no tendrá inconvenientes en modificar la posición elegida; sólo necesita arrastrar el separador hasta el punto exacto que usted necesita.

5. Herramientas y Funciones de edición

Para eliminar un separador de notas haga doble clic en el mismo. Si presiona la tecla ALT y mueve el puntero del mouse hacia un separador, éste se convierte en la herramienta Separación de segmentos. En este caso, haciendo doble clic en el separador de notas, se transformará en un separador de segmentos, indicado por la presencia de un par de corchetes colocados "de espaldas". Pero, ¿qué es un separador de segmentos, y qué es un segmento?

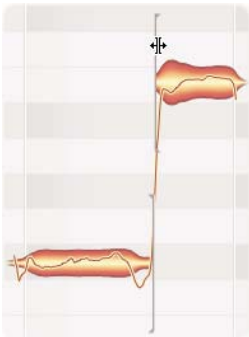
La respuesta es sencilla: cada vez que usted transfiera audio a *Melodyne plugin*, un segmento con las correspondientes representaciones de notas, aparecerá en el área de edición. No obstante, los segmentos no sirven sólo para distinguir entre separadores de transferencias; sino que tienen implicaciones de mucho más alcance.

Como hemos mencionado, y como habrá observado indudablemente, durante el transcurso de sus experimentos; las notas adyacentes en *Melodyne plugin* permanecen adyacentes: cuando usted acorta una nota, no se producen huecos. En su lugar, la nota que sigue comienza antes, y se estira para completar el espacio creado. De esta manera, se preserva el efecto legato. Pero, existe otra razón para esto que se hará más evidente si observa nuevamente la Curva de Afinación que *Melodyne plugin* muestra después de analizar el material monofónico.



En el caso de notas consecutivas, *Melodyne plugin* siempre toma en cuenta su contexto

Con la voz humana, y con la mayoría de los instrumentos - a diferencia de los teclados e instrumentos de percusión -, el inicio de una nota depende de lo ocurrido antes: la primera nota de cada frase posee un ataque más claro y definido que las notas siguientes, las que tienden a fundirse una en otra - a menudo con un portamento (pasar de una nota a otra sin interrumpir el sonido) más o menos marcado entre ellas. Dependiendo de la naturaleza del archivo de audio que está cargado, esto puede resultar obvio con sólo mirar la Curva de Afinación. Para *Melodyne plugin* ninguna nota es un "ente aislado en sí mismo", a menos que se encuentre verdaderamente aislada; de otra manera, a medida que usted mueve y cambia el tamaño de notas en *Melodyne plugin*, se pone cuidado para asegurar que las transiciones retengan un verdadero carácter musical. La mayor



La herramienta Separación de segmentos, y un separador de segmentos

5. Herramientas y Funciones de edición

parte del tiempo, usted buscará: ser capaz de ajustar el ritmo de una interpretación sin la aparición de huecos cada vez que una nota necesite ser acortada. No obstante, pueden presentarse situaciones donde usted preferiría modificar el comienzo o final de una nota sin que esa acción afecte a las notas que la rodean; en otras palabras, ser capaz de tratar a cada nota como una entidad independiente. Precisamente en ese momento, es cuando la herramienta Separación de segmentos, a la que antes aludimos, entra en acción. La separación de segmentos opera de esta manera:

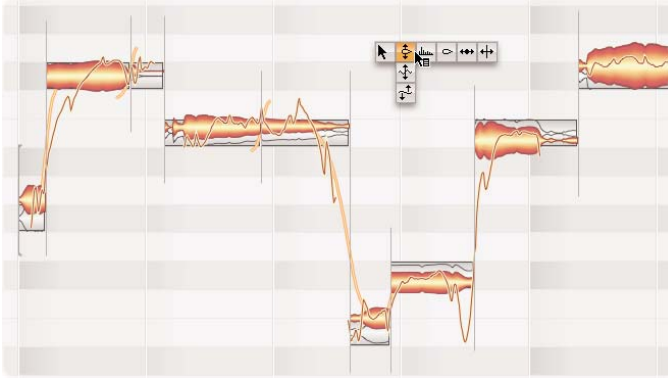
- Si hace doble clic con la herramienta Separación de segmentos, o con la herramienta Separación de notas mientras presiona la tecla ALT, sobre un separador de notas, el mismo se convertirá en un separador de segmentos, indicado por corchetes un tanto más gruesos que un separador de notas normal. El resultado es destacar la nota en cuestión de aquellas ubicadas a los lados, permitiéndole moverla sin afectar a las otras. Cuando elimina una nota de un segmento existente, se obtienen dos nuevos segmentos: uno a cada lado de la representación de nota eliminada. En el caso más simple, un segmento consiste de una única representación de nota.
- Haciendo doble clic en un separador de segmentos, vuelve a convertirlo en un separador de notas normal. Pero, recuerde: esa acción sólo es posible en lugares donde la nota adyacente (secciones) estaba en contacto antes de la separación de segmentos. Si este no fue el caso, el separador de segmentos entre ellas no puede ser eliminado. No es posible conectar dos transferencias adyacentes.

Las herramientas para editar afinación

La herramienta Principal de *Melodyne plugin* cuenta con potente grupo de opciones de edición; pero, por supuesto, eso no es todo lo que *Melodyne plugin* tiene para ofrecer. En este capítulo, veremos otras herramientas de edición que ofrecen métodos adicionales para editar audio. Para acceder a estas herramientas haga clic en la ventana del plug-in, o clic derecho (CTRL clic, en Mac) en el área de edición.

La primera herramienta después de la herramienta Flecha ya debería tener un aspecto familiar: es la herramienta Editar afinación que hemos visto antes. No obstante, allí fue una instancia sensible al contexto de la herramienta Principal: aparecía cuando usted desplazaba la flecha sobre el centro de una nota, y desaparecía rápidamente cuando la retiraba de ese sitio. No obstante, mientras la herramienta Principal resulta muy útil si planea editar la estructura rítmica, junto con la afinación de la nota, la herramienta dedicada Editar afinación ofrece un rango más amplio de funciones, únicamente para la corrección de problemas de entonación.

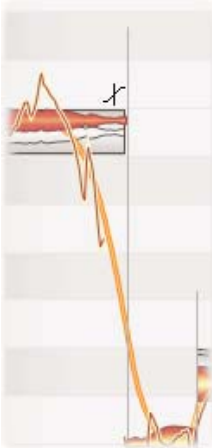
5. Herramientas y Funciones de edición



El visor de notas con la herramienta Editar afinación seleccionada

Cuando esta herramienta se encuentra activa, verá en el semitono más cercano a cada representación de nota - o en la nota de la escala más cercana, si la función Ajustar a escala se encuentra activa - una pequeña caja de color azul que contiene el contorno de la misma representación. Esta representación "fantasma" indica dónde debería ubicarse la nota si la nota a la que refiere estuviese perfectamente afinada. Para corregir la afinación de una nota, simplemente haga doble clic en la representación de nota con la herramienta Editar afinación. Automáticamente se ajustará al lugar indicado por la caja de color azul (la representación "fantasma"). Para cuantizar la afinación de varias notas empleando este método, selecciónelas y haga doble clic en cualquiera de ellas.

Debajo de la barra de herramientas verá dos campos de inspección. Cuando una nota se encuentra seleccionada con la herramienta Editar afinación, este lugar muestra el nombre de la nota y un número - expresado en centésimos de semitono - que indica cuánto está alejada la afinación actual de la nota de la afinación ideal. Si así lo desea, puede editar los valores directamente, transportando, de esa manera, la nota. El mismo método funciona cuando se seleccionan varias notas, aunque en este caso se visualizan valores relativos.



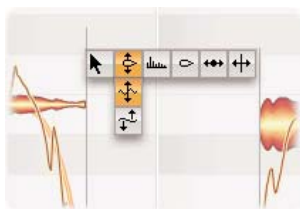
A medida que desplace la herramienta Editar afinación desde el inicio o centro de una nota, hacia el final, la misma se transforma en la herramienta Transición de afinación.

La herramienta Transición de afinación

5. Herramientas y Funciones de edición

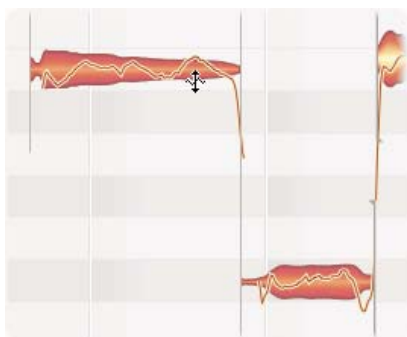
Generalmente, la afinación no cambia abruptamente, de nota en nota, sino que se desliza de una manera más o menos notable. *Melodyne plugin* toma en cuenta tales transiciones, representándolas con una línea color naranja, ubicada en el final de las notas. Si hace clic en la parte trasera de la nota, y arrastra hacia arriba/abajo, la inclinación de la línea anaranjada se altera, modificando la transición de afinación entre las notas. Puede llevar a cabo la misma modificación en varias notas simultáneamente. Si quiere crear transiciones por razones creativas, o después de mover notas de la melodía (por ejemplo, buscando suavizar discontinuidades), haga doble clic en la parte trasera de la representación de la nota. De esta manera se activa/desactiva la transición manual. Tenga en cuenta que esto sólo es posible dentro de segmentos, y no en los límites de los mismos.

Si hace clic y mantiene presionada la herramienta Editar afinación, aparecen, debajo, dos herramientas secundarias. La primera se denomina Modulación de afinación.

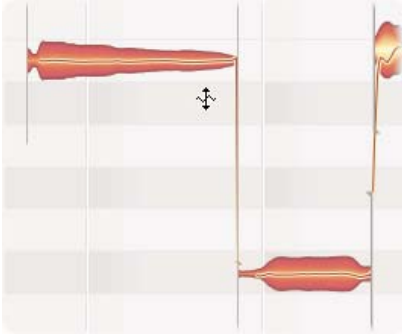


La herramienta Modulación de afinación

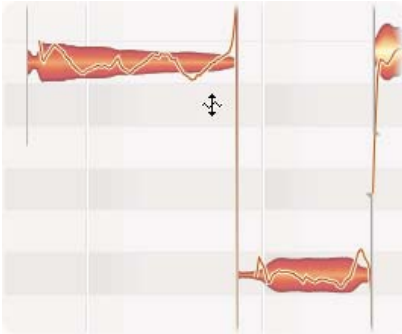
La herramienta Modulación de afinación puede utilizarse para aumentar o disminuir al cantidad de vibrato aplicado a la/s nota/s seleccionada/s. Por ejemplo, la amplitud del vibrato aplicado en esta nota...



... puede reducirse totalmente con sólo arrastrar el mouse.



Si continúa arrastrando hacia abajo, puede incluso, cambiar la fase del vibrato.



La herramienta Modulación de afinación brinda una forma interesante de modificar un aspecto crucial de la interpretación musical de una interpretación; no sólo puede disminuir el vibrato de una pista completa, sino que también puede agregarlo en secciones de una interpretación que necesiten un poco de brillo, o que parezcan débiles. También puede dividir notas para modificar la cantidad de

vibrato presente sólo en algunas partes. Haciendo doble clic en una nota utilizando la herramienta Modulación de afinación, conseguimos escuchar, alternativamente, el archivo con el vibrato original, y sin vibrato. Puede leer la intensidad del vibrato presente en la nota, observando la caja ubicada debajo de la barra de herramientas; incluso, puede ingresar un nuevo valor, si así lo desea.

La segunda herramienta secundaria es la herramienta Fluctuación de afinación. "Fluctuación de afinación", como recordará, es el término reservado para las variaciones de afinación diferentes al vibrato. La diferencia principal radica en que el vibrato es más rápido. La herramienta Fluctuación de afinación opera de la misma manera que el parámetro del panel Corregir afinación, con el agregado de incrementar o revertir la fluctuación de afinación. Esto la convierte en una herramienta muy potente para volver a dibujar la curva de afinación de una nota. Cuando usted hace doble clic con la herramienta Fluctuación de afinación, conseguimos escuchar, alternativamente, el archivo con la fluctuación original, y sin fluctuación. Puede leer la intensidad de la fluctuación existente observando la caja ubicada debajo de la barra de herramientas; incluso, puede ingresar un nuevo valor, si así lo desea.

5. Herramientas y Funciones de edición

*Nota: Cada vez que seleccione alguna de las herramientas de Afinación desde la barra de herramientas, la Curva de Afinación será superpuesta en las representaciones de las notas, aún si la casilla *Mostrar Siempre Curva de Afinación* en el menú *Ver*, no se encuentra marcada.*

*Sugerencia: Puede ocurrir, como resultado de la edición de vibrato o fluctuación, corte de notas o transposición de partes, que aparezcan discontinuidades en la Curva de Afinación, provocando transiciones duras o con saltos. Tal vez eso es precisamente lo que usted busca, pero en caso que no lo sea, puede utilizar la herramienta *Transición de afinación* para suavizar las transiciones. Su tarea es agregar *Portamento* - cuya intensidad puede controlar - entre las notas adyacentes.*



El submenú Editar Afinación

En el submenú *Edición*>*Editar Afinación* encontrará más funciones. La mayoría fueron diseñadas para asistirle a revertir cualquier cambio que haya agregado en las notas seleccionadas, permitiéndole restablecer el centro de afinación, modulación de afinación, transiciones o fluctuación de afinación, a su estado original. Estas funciones son más flexibles que el botón *Deshacer*, debido a que permiten, por ejemplo, revertir el primero de una serie de cuatro pasos sin revertir el segundo, tercero o cuarto. Por ejemplo, seleccionado *Editar* > *Editar Afinación* > *Restablecer Modulación de Afinación a Original*, puede restablecer el vibrato original de la grabación sin sacrificar cualquier otro proceso de edición que haya realizado posteriormente. Sin embargo, el comando que se encuentra en la parte inferior del submenú *Editar* > *Editar Afinación*, llamado *Agregar Desfase aleatorio a Centro de afinación* pertenece a otra categoría: puede usarse para crear efectos de Chorus. Por ejemplo, si en la aplicación *Host* realiza varias copias de una parte vocal, y entonces las modifica con *Melodyne plugin*, aplicando este comando y mezclando posteriormente las copias en el secuenciador, puede crear un efecto de doblado de voces muy natural, al mismo tiempo de conseguir ampliar el sonido.

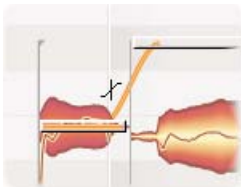
La herramienta Editar Formantes

Los formantes son grupos de armónicos enfatizados que provienen de aspectos tales como volumen y forma de la cámara de resonancia. Se presentan en las mismas posiciones dentro del espectro de frecuencias, sin importar la afinación de la fundamental. Cuando las herramientas convencionales de transposición - samplers - transportan la frecuencia fundamental, también transportan los formantes, produciendo un timbre antinatural. El resultado, en el caso de realizar transposiciones hacia arriba, es similar a si el/la intérprete hubiera inhalado helio antes de cantar; fenómeno conocido como "efecto arduillas". Lo contrario, producido al transportar los formantes hacia abajo, se conoce como "efecto Darth Vader". Una de las reglas de *Melodyne plugin* es dejar los formantes en su lugar cuando realiza una transposición de audio, obteniendo, de esta manera, resultados mucho más naturales. Sin embargo, en ocasiones usted realizará ajustes menores (para efectos especiales) o mayores, en forma manual, a la estructura de formantes. Precisamente, en esos momentos es cuando la herramienta Editar Formantes entra en acción.



La herramienta Editar Formantes

Cuando selecciona la herramienta Editar Formantes, una barra horizontal aparece en el medio de cada representación de nota. Si arrastra la barra hacia arriba, usted transporta los formantes hacia arriba, dando a la voz un carácter más femenino. Realizar lo mismo en un instrumento musical es equivalente a reducir el tamaño de su caja de resonancia, convirtiendo una guitarra en un ukelele o en un violín. Por el contrario, transportar los formantes hacia abajo es equivalente a agrandar el tamaño el tamaño de la caja de resonancia. Aquí también, puede aplicar los cambios a todas las notas - o a aquellas seleccionadas - y escribir un valor, expresado en centésimos de semitono, si no quiere utilizar el mouse. Si desea restablecer los formantes originales de una nota, simplemente haga doble clic en la misma, con la herramienta Editar Formantes.



Edita Formantes es una herramienta sensible al contexto: cuando la mantiene sobre la última parte de una nota, controla la transición de los formantes.

La herramienta Transición de Formantes

5. Herramientas y Funciones de edición

Esta herramienta opera de la misma manera que la herramienta para ajustar las transiciones de afinación. Cuando se trata de formantes, las transiciones se crean automáticamente cada vez que usted cambia los formantes de una nota. Aquí también, las líneas anaranjadas representan la transición. Como sucede con la herramienta Transición de afinación, arrastrando el puntero del mouse hacia arriba/abajo (haciendo palanca con el extremo de una nota) puede ajustar la velocidad de la transición de los formantes hacia la siguiente nota, haciendo que la línea de color naranja entre dos notas aparezca más o menos plana. Tenga en cuenta que estas transiciones sólo son posibles dentro de segmentos, y no en los límites de los mismos.

El submenú *Edición > Editar Formantes* ofrece dos opciones: *Restablecer Formantes a Original* y *Restablecer Transición de formantes a Original*. Ambos comandos son útiles debido a que son independientes de la habitual función Deshacer.



El submenú Editar Formantes

La herramienta Amplitud

La dinámica, como es obvio, juega un papel fundamental en la expresión musical, por lo tanto *Melodyne plugin* posee potentes funciones que le permitirán editar este aspecto de una interpretación. Las mismas están implementadas con la ayuda de la herramienta Amplitud. Si hace clic sobre una nota con la herramienta Amplitud y arrastra hacia arriba, la nota gana volumen; si arrastra hacia abajo se reduce el volumen. Los cambios, expresados en decibeles, se indican en cada caso en el área de Inspección. Como es habitual: puede editar una nota, las notas seleccionadas, o todas las notas, con un simple movimiento de mouse, o si lo prefiere, ingresar el valor adecuado en la caja de edición ubicada debajo de la barra de herramientas.



La herramienta Amplitud

5. Herramientas y Funciones de edición

Como sucede con la afinación y formantes, usted puede editar las transiciones de amplitud entre las notas, presentando así, variaciones sutiles en la dinámica de una interpretación. Cuando después de arrastrar para cambiar la amplitud de una nota, usted desplaza la herramienta Amplitud hacia el final de ésta, notará una línea de color naranja indicando la pendiente de la transición de amplitud a la nota siguiente, que usted puede modificar arrastrando la línea de la manera habitual. Tenga en cuenta que estas transiciones sólo son posibles dentro de segmentos, y no en los límites de los mismos.

Cuando usted hace doble clic con la herramienta Amplitud sobre una o varias notas, las mismas son temporalmente silenciadas - mute -, y sus representaciones se reemplazan con una línea recta. Para volver a activarlas haga doble clic por segunda vez. Recuerde que, a diferencia de lo que sucede cuando se eliminan, cada vez que se silencian notas en el plug-in, el resultado es silencio; esto significa que no escuchará el material que se encuentra en la pista de la aplicación Host.

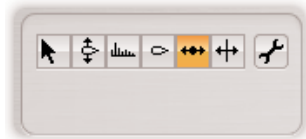
El submenú *Edición > Editar Amplitud* contiene los ítems que se esperarían: comandos para restablecer la amplitud, y las transiciones de amplitud, a sus valores originales, de la misma manera que el estado de silencio de las notas seleccionadas.



El submenú Editar Amplitud

Herramientas para editar la estructura rítmica

La siguiente opción de la barra es la herramienta Tiempo. Esta herramienta opera de la misma manera que la herramienta Principal cuando la misma se posiciona en el inicio o final de una nota.

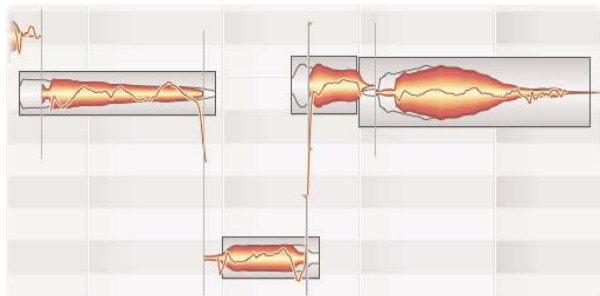


La herramienta Tiempo

5. Herramientas y Funciones de edición

Sin embargo, en este caso los contornos de los cuadros de color gris indican las posiciones que el análisis de *Melodyne plugin* identificó como los lugares indicados para colocar las representaciones de las notas. Esos lugares son las posiciones indicadas en el pentagrama. Los marcos de color gris también indican las posiciones de destino para cuantización que se utilizarán cuando se aplica la función macro Cuantizar tiempo.

El siguiente experimento le ayudará a entender la función de los cuadros grises. Seleccione la herramienta Tiempo, y active la notación en pentagrama. Elija un factor de cuantización más pequeño - o de tresillos -, en el menú desplegable de Cuantización, ubicado a la derecha de la Regla de Compás/Tiempo. A continuación seleccione todas las notas y elija *Edición > Editar Separaciones de notas > Reasignar Notas a Pulsos*. Esto provocará que los cuadros de color gris salten a nuevas posiciones, alineados con el nuevo factor de cuantización seleccionado.



Los pequeños cuadros de color gris representan las posiciones objetivo de las notas para cuantización

Puede cambiar las posiciones de las notas arrastrándolas y moviéndolas en dirección horizontal. La distancia exacta depende del factor de cuantización. En este caso las notas siempre se desplazan de acuerdo al factor actual de cuantización (la diferencia horizontal entre las líneas de la cuadrícula), y no se ajustan automáticamente a las líneas de la cuadrícula. Haciendo doble clic en una nota, o seleccionando varias y haciendo doble clic en una de ellas, provocará que la nota o notas, se ajusten automáticamente a la línea de la cuadrícula más cercana, siendo estiradas o acortadas si es necesario.

Desde el submenú *Edición > Editar Tiempo de Notas*, puede restablecer los parámetros de tiempo de las notas seleccionadas a sus valores originales.

5. Herramientas y Funciones de edición

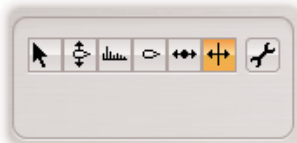


Submenú Editar
Tiempo de Notas

- *Restablecer Esquema de tiempo relativo a Original* restablece la relación de tiempo original entre las notas, dejando su extensión total sin cambios, en caso que el área haya sido estirada o comprimida.
- *Restablecer Tiempo y Duración a Original* obliga a que cualquier cambio realizado con la herramienta en cuestión se revierta a los valores originalmente almacenados. Si las notas fueron apretadas o acortadas, y hay suficiente espacio disponible a la derecha de las mismas, su duración original será restaurada.
- *Agrupar Desfase aleatorio a Esquema de Tiempo* es la compañía de *Agrupar Desfase aleatorio a Centro de afinación* (ya vistos en el submenú *Edición > Editar Afinación*). Ambas funciones tienen el mismo propósito: introducir variaciones menores a una o múltiples copias de una parte, de manera que al ser escuchadas juntas, se consiga un efecto de coro – chorus – en lugar de una sola voz; o de dos o más instrumentos tocando en unísono (como sucede con los primeros violines de una orquesta, por ejemplo), en lugar de un único violín.

La herramienta Separación de notas

La herramienta Separación de notas tiene la misma función que cuando se selecciona como herramienta independiente, cuando aparece en forma automática al mover la herramienta Principal, sensible al contexto, sobre un separador de nota.



La herramienta Separación de notas

Puede utilizar la herramienta Separación de Notas para mover libremente los límites entre las notas, hacia la derecha o izquierda. Al mencionar la palabra “libremente” queremos decir, de manera independiente del factor de cuantización asignado. Si hace doble clic, la nota se dividirá en ese punto y aparecerá un nuevo separador de nota. Si hace doble clic sobre un separador existente (sin mantener presionada la tecla Alt), el separador desaparece. Si mantiene presionada la tecla

5. Herramientas y Funciones de edición

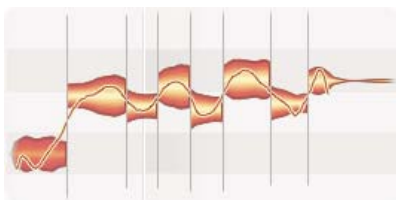
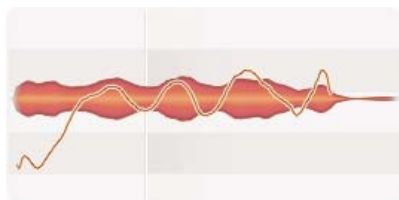
Alt y mueve el puntero del mouse hacia un separador de nota, la herramienta se transforma en el Separador de Segmentos. En este caso, si hace doble clic sobre un separador de nota, se transforma en un separador de segmentos. La herramienta Separación de segmentos también está disponible como herramienta secundaria de Separación de Notas.

En el submenú *Edición > Editar Separaciones de notas*, encontrará los siguientes ítems:

Separar Nota según Trino reinterpreta una nota que contiene un vibrato muy marcado, como si fuera, de hecho un trino, y lo que fue mostrado como una única nota se divide en una sucesión de notas individuales alternando su afinación, y que pueden ser editadas de manera individual. Más allá de eso, el comando no tiene influencia sobre el sonido.



El submenú Editar Separaciones de notas

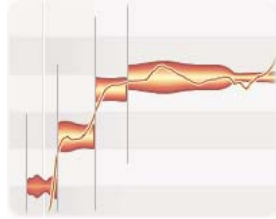
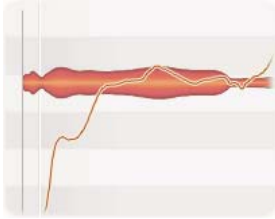


Una nota antes y después de la separación aplicando el comando Separar Nota según Trino

El comando *Separar Notas según Slide* está diseñado para separar las notas creadas, por ejemplo, cuando un guitarrista o bajista desliza el dedo por las cuerdas hacia arriba o hacia abajo; en otras palabras, la función separa un glissando ascendente o descendente en una serie de semitonos. Cuando existe potencial para un glissando, se representa una curva de afinación continua,

5. Herramientas y Funciones de edición

ascendente o descendente. En instrumentos con divisiones marcadas – trastes – la curva puede tener una apariencia escalonada. Para que sea reconocido como tal por *Melodyne plugin*, el desplazamiento debe tener al menos tres semitonos, donde la primera y última nota definen el rango del desplazamiento.



Una nota antes y después de la separación aplicando el comando Separar Notas según Slide

El rango de notas que desea tratar y separar como slide o glissando debería, en primer lugar, estar separado de cualquier otra nota principal, situada delante o detrás, y estar integrado por sólo una nota. Seleccione esa nota slide y a continuación aplique *Separar Notas según Slide*. El deslizamiento – slide – será dividido en la cantidad de partes que lo forman.

Cuando usted selecciona la herramienta Editar Tiempo, como se describió arriba, se presentan cuadros pequeños de color gris conteniendo el contorno de las notas. Estos cuadros indican la posición ideal "presunta" de las notas, y representan el lugar donde se visualizan en el pentagrama, (en la parte superior de la pantalla). Cuando aplica cuantización, los cuadros indican las posiciones donde se dirigirán las notas. Si así lo desea, puede modificar estas posiciones de destino. Para hacerlo, seleccione en el menú desplegable Cuantización, ubicado a la derecha de la Regla de Compás/Tiempo, un factor de cuantización diferente (por ejemplo, algún valor de nota más pequeño, o tresillos). Luego, seleccione las notas adecuadas, y aplique *Edición > Editar Separaciones de notas > Reasignar Notas a Pulsos*. Esto provocará que los marcos de color gris salten a nuevas posiciones alineados con el nuevo factor de cuantización. Sugerencia: las notas propiamente dichas no se ven alteradas por este comando. Lo que está haciendo es preparar el destino para una cuantización efectiva, cuando aplique con posterioridad, la macro correspondiente.

Con los comandos *Más separaciones* y *Menos Separaciones* usted tiene influencia sobre el número de separaciones de notas que *Melodyne plugin* detecta en el audio transferido. Si no logra obtener notas separadas, puede obligar a *Melodyne plugin* a ser más sensitivo (por lo tanto, detectará un número más grande de separaciones de notas) utilizando el comando *Más Separaciones*. Si, por el contrario, existen muchas separaciones en el material, puede provocar la acción

5. Herramientas y Funciones de edición

inversa con el comando *Menos Separaciones*. Tenga en cuenta que ambos comandos pueden utilizarse varias veces, en forma consecutiva, para tener influencia en el número de separaciones.

Si activa la opción *Usar Afinación para separaciones*, *Melodyne plugin* será más influenciado por el contenido melódico del material (y menos por la amplitud) cuando decida o no, separar notas. Quitando la marca se debilita la influencia del contenido melódico en las separaciones. Pruebe esta opción (vinculándola con los comandos para obtener más/menos separaciones), si no está satisfecho con las separaciones detectadas en materiales complejos.

Es preferible utilizar los métodos recién mencionados antes de comenzar a editar las notas, de manera que la edición no se vea afectada por alteraciones en las separaciones de notas.

Corrigiendo la detección automática

Como señalamos en el comienzo de este manual, para que *Melodyne plugin* pueda brindar todo su potencial de edición, el audio transferido debe ser previamente analizado e interpretado ("detectado", en la terminología de *Melodyne*). El proceso de detección es automático, y no requiere participación del usuario. Generalmente, los resultados del análisis son muy precisos, sin embargo con cierto tipo de material de audio, pueden presentarse errores de identificación:

- En ocasiones la frecuencia fundamental no posee la claridad suficiente, provocando que *Melodyne plugin* confunda el primer armónico y lo interprete, de modo equivocado, como nota fundamental. Como resultado, la nota aparece en el pentagrama, y en el área de edición, ubicada una octava más arriba de lo que se esperaría. También puede presentarse la situación opuesta: por ejemplo, usted tiene una molestia en su garganta, por lo que *Melodyne plugin* interpreta que la nota cantada corresponde a un Do central, cuando en realidad, fue un Do pero de una octava debajo de la detectada. Es muy raro que se produzcan errores de otros intervalos (diferentes a la octava).
- A veces, las notas no poseen una separación clara; es decir, dos notas aparecen como una sola nota.

Tales errores pueden corregirse en forma manual. A este propósito, *Melodyne plugin* cuenta con un modo de edición especial llamado modo Corregir Detección, al que puede ingresar presionando el botón con la imagen de la llave de tuercas. Cuando haya realizado las correcciones necesarias, puede retornar fácilmente al modo de edición normal.

5. Herramientas y Funciones de edición



El área de edición en el modo Corregir Detección

Cuando el modo Corregir Detección se encuentra activo, las representaciones de notas, en el área de edición, tienen color amarillo, mientras que la Curva de Afinación se muestra en color rojo fuerte.

En modo Corregir Detección, el puntero del mouse, nuevamente es sensible al contexto: cuando lo desplaza al centro de una representación de nota, se convierte en la herramienta Corregir

Afinación, aunque ahora las notas no se ajustan automáticamente en pasos o etapas de semitonos. Además, la acción de arrastrar una nota hacia una nueva ubicación no altera su afinación (como sucede en el área de edición normal), sino que inicia una nueva búsqueda en la nueva posición. En otras palabras, es una sugerencia equivalente a decir: "intenta buscar aquí". Si *Melodyne plugin* tiene éxito, la Curva de Afinación se volverá a dibujar, tomando en cuenta la nueva nota detectada. Sin embargo, si la curva no vuelve a dibujarse, haciendo doble clic en la nota, iniciará una nueva búsqueda en la posición designada.

Cuando desplace el puntero del mouse para colocarlo arriba o abajo (o al inicio o final) de una nota, cambiará de forma para transformarse en la herramienta Separación de notas, que puede utilizar si necesita dividir (o mover los límites entre) notas, como sucede en el área de edición normal.

Además de los errores de detección que fueron descritos, *Melodyne plugin* a veces confunde material melódico con material percusivo, y viceversa: por ejemplo con ciertos pasajes "Scat" (cantantes de Jazz imitando instrumentos), donde personas diferentes tendrían legítimas diferencias de opinión para decir si el material es melódico o percusivo. El significado de la decisión presenta tres aspectos: cuando el material es catalogado como "percusivo", todas las notas se mostrarán en la misma afinación o nota. Cuando se realiza una acción de transportación, los formantes también son transportados. No se permite edición manual de formantes.

Si la categorización del material realizada por *Melodyne plugin* no coincide con su pensamiento, usted puede cambiar, en forma manual, el algoritmo de reproducción, desde el menú Algoritmo.

5. Herramientas y Funciones de edición

Apéndice

Resumen de las funciones de teclas especiales y clic derecho.

- Cambiar el rango de los controles giratorios de afinación o formantes:
Clic derecho (Ctrl+clic en Mac) abre el menú de contexto
- Volver control a cero: *Command (CTRL, en PC; Apple, en Mac)+clic en el control*
- Intercambiar entre modos Mayor y Menor con el modo Ajustar a escala activado
Shift+clic en la nota indicada en la Regla de Notas
- Herramientas de selección en el área de edición: *Clic derecho (Ctrl+clic en Mac) abre la Barra de herramientas*
- Intercambiar la herramienta Principal entre Separación de notas y Separación de segmentos: *Presione y mantenga la tecla Alt mientras hace doble clic en el separador*
- Navegar utilizando la herramienta Mano en el área de edición: *Presione y mantenga la tecla Command (CTRL, en PC; Apple, en Mac) mientras hace clic y arrastra*
- Hacer zoom en forma vertical y horizontal con la herramienta Lupa en el área de edición: *Presione y mantenga las teclas Command y Alt mientras hace clic y arrastra*
- Desactivar temporalmente la cuadrícula horizontal (tiempo) y vertical (afinación) mientras edita: *Presione y mantenga la tecla Alt mientras hace clic en la representación de la nota y la desplaza*
- Mover la control deslizante de Desplazamiento con una resolución más alta: *Presione y mantenga la tecla Alt en el centro del control deslizante de Desplazamiento y arrastre*

Resumen de las funciones de doble clic

- Con la herramienta Principal arriba/abajo de una nota: *asigna/elimina un separador de nota*
- Con la herramienta Editar afinación en el centro de una nota: *cuantiza a la posición ideal de afinación mostrada*
- Con la herramienta Transición de afinación en el final de una nota: *activa/desactiva la transición de afinación*
- Con la herramienta Modulación de afinación: *intercambia entre modulación de afinación nula y original*
- Con la herramienta Fluctuación de afinación intercambia entre fluctuación de afinación nula y original
- Con la herramienta Formantes restablece los formantes a la posición original
- Con la herramienta Amplitud: *silencia/activa la nota*
- Con la herramienta Editar Tiempo en el centro de una nota (posición de la herramienta): *cuantiza a la posición ideal mostrada*
- Con la herramienta Separación de notas: *asigna/elimina un separador de nota*
- En el modo Corregir Detección, en una nota: *inicia una nueva detección de la nota en cuestión*
- En el modo Corregir Detección arriba/abajo de una nota: *asigna/elimina un separador de nota*

A

Autorización12

C

Corrección automática

de tiempo55

Corregir afinación50

Corrigiendo la detección

automática72

Cuadrícula horizontal53

Cuantizar tiempo56

D

Detección46, 73

E

Editando separadores

de notas y segmentos58

Editor32

Elegir Cuadrícula de afinación .44

Estrategias de trabajo26

H

Herramienta Amplitud66

Herramientas de

Melodyne plugin10

Herramienta Editar Formantes .65

Herramienta Modulación

de afinación62

Herramienta Principal47

Herramienta Separación

de notas69

Herramienta Transición

de afinación61

Herramienta Transición

de Formantes65

Herramientas para

editar afinación60

Herramientas para editar

la estructura rítmica67

I

Iconos para ajustar

Desplazamiento
y nivel de zoom45

iLok19

Instalación12

Intente con diferentes tempos .34

Interfaz de usuario36

Introducción23

L

La ventana de

Melodyne plugin8

M

Melódico o Percusivo31

Melodyne plugin y

el programa Host24

Menú Ajustes38

Menú Algoritmo41

Menú Ayuda43

Menú Edición41

Menú Seleccionar40

Menú Ver42

Modificación normal

de tiempo57

Mostrar / Ocultar pentagrama .44

N

Nota dentro de una selección .55

O

Operación30

P

Panel Corregir afinación37

Panel Cuantizar tiempo37

Preguntas Frecuentes29

S

Seleccionar Cuadrícula de tiempo	43
Separador de notas	52
Separar Nota según Trino	70
Separar Notas según Slide	71
Submenú Editar Afinación	64
Submenú Editar Amplitud	67
Submenú Editar Formantes	66
Submenú Editar Separaciones de notas	70
Submenú Editar Tiempo de Notas	69

T

Transferir	24, 31
----------------------	--------

V

Versión más nueva del programa	22
---	----