



ハンドブック

最終更新日 01.07.2026

MelodyneオンラインユーザーズマニュアルとこのPDF文書

このPDF文書は、Melodyneヘルプセンターの内容から自動生成されたものです。フロントページに記載されている日付の時点での最新バージョンのテキストと画像が含まれています。

数々のビデオやチュートリアルを含む最新のMelodyneヘルプセンター、最新バージョンのPDF文書は、弊社ウェブサイトにてご覧いただけます。ぜひ一度ご覧ください。

PDFの各ページのフッターに記載のリンクをご使用ください。

Melodyne 5 essential – クイックスタート

[統合](#) • [アルゴリズムを確認する](#) • [編集する](#) • [マクロ](#) • [その他の情報](#)

Melodyneエキスパートヒント

[リード・ボーカル](#) • [バックグラウンド・ボーカル](#) • [ギターとベース](#) • [その他のインストゥルメントとミキシング](#) • [ワークフローとテクニック](#)

Stefan's Quick Tips

[ワークフロー](#) • [編集](#)

リファレンスマニュアルビデオ

[基本とワークフロー](#) • [ツールと機能](#) • [アルゴリズムとノートアサイン](#) • [テンポ](#)

インストールとアクティベーション

[手順と用語](#) • [インストールされるファイルの種類と場所](#) • [お客様のユーザーアカウント](#) • [ライセンスオプション: アクティベーション解除](#) • [アップデートを確認する](#) • [ライセンスを譲渡する](#) • [Melodyneをアンインストールする](#)

アップデートとアップグレード

用語解説:メジャーアップデート、マイナーアップデート、アップグレード • アップデートを確認する • エディション、バージョン、シリアルナンバーに関する情報 • アップデートとアップグレードの実行とプロセス • アップデートやアップグレード時のiLok • アップデートやアップグレード後の互換性 • アップデートやアップグレード後の新旧バージョンの並行運用 • 旧バージョンのMelodyneに戻す • アップグレードの種類とそのメリット

オーディオをロードおよび保存する

オーディオファイルがロードされている際のテンポ調整 • メニューからファイルをロードする • ドラッグ&ドロップでファイルをロードする • ファイルブラウザー • オーディオを保存する:エクスポートウィンドウ • [オーディオを置換]コマンド

オーディオを録音する

オーディオと録音の環境設定 • テンポとメトロノームの操作 • 録音を有効化、開始、停止する

プロジェクトブラウザー

プロジェクトブラウザーを開く • Melodyneスタンドアロンのプロジェクトブラウザー • 使用されていないオーディオファイルや不明なオーディオファイル • ドロップダウンメニューとコンテキストメニューのコマンド

プロジェクトドキュメント

プロジェクトドキュメントを開く • 新しいプロジェクトドキュメントを作成する、プロジェクト間を切り替える • プロジェクトを開じる、保存する • プロジェクトのオーディオフォルダー • 開いているプロジェクトから別のプロジェクトへオーディオをコピーする • プロジェクトをインポートする

再生、ナビゲーション、ズーム

キーボードと転送バーを使って再生をコントロールする • タイムルーラーを使って再生、スクラブ、ズームをコントロールする • ウィンドウサイズを変更する • ノートエディターでのスクロールとズーム • ナビゲーションとズーム機能

サイクルモード

サイクルゾーンを定義する • サイクルモードのオンとオフを切り替える • サイクルゾーンの長さを変更して移動する • 選択されているblobを使用してサイクルゾーンを定義する

表示とその他のオプション

ユーザーインターフェイスの要素を表示/隠す • ピッチカーブを表示 • ノート分割を表示 • 歯擦音を表示する • blob情報を表示 • 対象ノートを表示 • blob編集時にモニター

環境設定とキーボードショートカット

ウィンドウとユーザーインターフェイス設定を開く • オーディオと録音の環境設定 • ショートカット • アップデートを確認

オーディオ特性とアルゴリズム

検出処理 • ユニバーサルアルゴリズム • [パーカッシブ]アルゴリズム • メロディック • [ポリフォニック]アルゴリズム
• アルゴリズムを切り替える • 自動または手動アルゴリズム

ノートアサインメントモード

検出結果の編集の内容 • 編集対象と場所 • 音の種類

ノートアサイン用ツール

ノートアサインメントモードのメインツール • アクティベーションツール • スタート位置ラインと指定のスタート位置 • ノート分割ツールと分割タイプツール • スタート位置ツール

タイムグリッド

タイムグリッドを有効にする、設定する • グリッドが有効な場合にノートを移動する

コード検出とコードトラック

Melodyne essential/assistantエディションの制約 • 倍音分析をトリガーする • 別の記号を選択する • コードを手動で入力する • コード編集のキーボードショートカット • コードを試聴 • コード表記オプション • コードをリードシートとしてMIDIエクスポートする • キートラックとキー変更 • キートラックと音階ルーラー • ノートアサインメントモードのコードとキー

ピッチグリッド

ピッチルーラーの機能とピッチグリッドへのアクセス • ピッチグリッドとノートエディターの背景 • 音階ルーラーと基準音高ルーラー • マスターチューニングを調整する • 主音と音階を選択する • 音階ウィンドウ

ノートを選択する

一般的な選択方法 • スネーク選択 • ピッチルーラーを使って選択する

ピッチ修正マクロ

マクロを開いて使用する • 再開時にマクロと補正値を閉じる • ピッチ修正マクロと歯擦音

[タイムをクオンタイズ]マクロ

クオンタイズのタイミング: 何がどこに移動するのか • [タイムをクオンタイズ]マクロを開きパラメーターを設定する • 再開時にマクロと補正値を閉じる

レベル調整マクロ

レベル調整マクロを開く、設定する • 平均音量 • マクロを閉じる、再開時の補正値

メインツール

ノートのピッチとタイミングを変更する • ノートの長さを変更する • ノート分割を編集する

ノートをコピーする

コピー時の選択、カーソル、グリッド • コピー時のテンポ調整: オートストレッチスイッチ

テンポ検出とオートストレッチ

はじめに • スタンドアロンとプラグインのテンポ • スタンドアロンでのテンポの検出 • 追加オーディオファイルをインポートする際のオートストレッチ • ノートを移動またはコピーする際のオートストレッチ

Melodyne studioトライアルモードに切り替える

トライアルモードに切り替える • エディションを比較する • トライアル期間の終了 • 気に入っていただけましたか？

Melodyne 5: アップデートガイド

[メロディック]アルゴリズムと歯擦音検出 • Melodyne 4との互換性 • レベル調整マクロ • ダブルクリックによるピッチ補正とピッチ補正マクロ • コード検出とコードトラック • 新アルゴリズム[パーカッシブ(ピッチ)] • キーボードショートカット

Melodyneをすでにご所有ですか？

クーポンの使用方法 • 誤ってMelodyne 5 essentialをアクティベートしてしまった場合 • クーポン: 一般取引条件

バージョン履歴

バージョン5.4.2の新機能 • バージョン5.4.1の新機能 • バージョン5.4の新機能 • バージョン5.3.1の新機能 • バージョン5.3の新機能 • バージョン5.2の新機能 • バージョン5.1.1の新機能 • バージョン5.1の新機能 • バージョン5.0.2の新機能 • バージョン5.0.1の新機能

以前のバージョンのユーザーマニュアル

Melodyne studio/editor/assistant/essential 4 • Melodyne editor、assistant、essential 2(シングルトラック) •

Melodyne studio 3 • Melodyne旧バージョンのサポート終了について

Melodyne 5 essential – クイックスタート

Melodyne 5 essentialはフルバージョンのMelodyneで、ボーカルやインストゥルメントトラックの編集に最重要となるMelodyne機能を提供します。

Melodyne 5 essentialは録音に含まれる音へのダイレクトなアクセスを提供し、ピッチ、一、長さを直感的な方法で編集できます。Melodyneのピッチ補正機能のクオリティはよく知られていますが、メロディのバリエーションを作成したり、ボーカルアレンジを作成したり、オーディオをクオンタイズしたり、タイミングを向上させたりと、他にもさまざまなことが行えます。

ここでは、Melodyne 5 essentialの使用をスタートするための簡単なガイドを紹介します。

統合

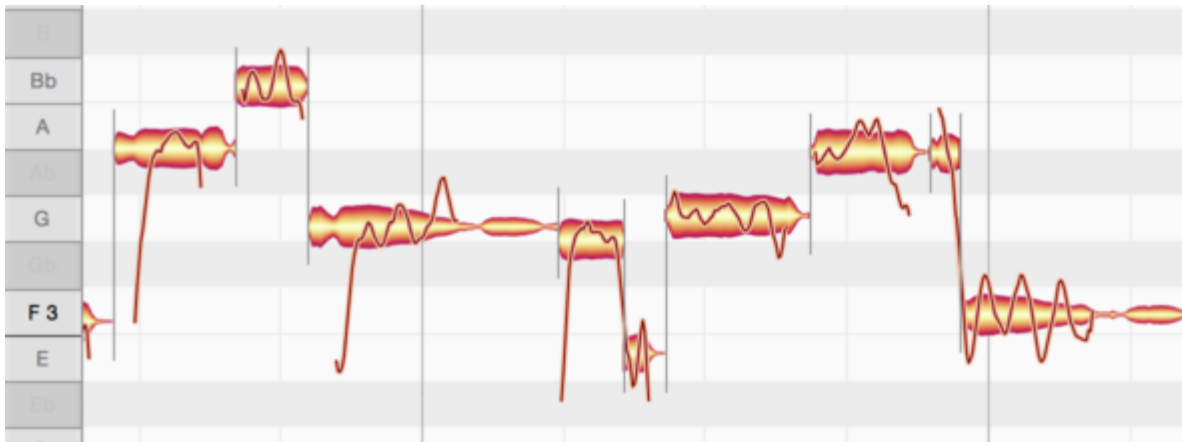
[ファイル]>[オーディオをインポート]を選択し、ファイルセクターを使用して希望のオーディオファイルを選択して開きます。オーディオは、WAV、AIFFなどのさまざまな非圧縮フォーマットのほか、MP3/CAFファイル、Apple Loopsでロードできます。

Melodyne 5 essentialはリードボーカルや単音楽器およびドラムやパーカッションのトラックの編集に適していますが、トランスポーズ、クオンタイズ、タイムストレッチといった機能を使用してミックス全体を編集することもできます。

アルゴリズムを確認する

Melodyne独自のblobは録音内容に検出された音を示しており、Melodyne essentialが提供するツールを使用して選択、ドラッグ、編集することができます。ただし、開始前にひとつ確認しておく必要があります。

オーディオ素材の分析に基づいて、Melodyne essentialは[メロディック]または[パーカッシブ]のいずれかのアルゴリズムを選択して使用します。[パーカッシブ]アルゴリズムが使用される場合、全てのノートが1本の水平線に表示されます。一方、[メロディック]アルゴリズムが使用される場合、ノートの縦方向の位置はピッチを示します。



思ったようにオーディオ素材が表示されない場合、[アルゴリズム]メニューで適宜[メロディック]または[パーカッシブ]を選択してアルゴリズムを選択できます。ただし、これを行うと、Melodyneでこれまでトラックに行った編集は失われますのでご注意ください。だからこそ、編集前に正しいアルゴリズムが選択されていることを確認する必要があるのです。

編集する

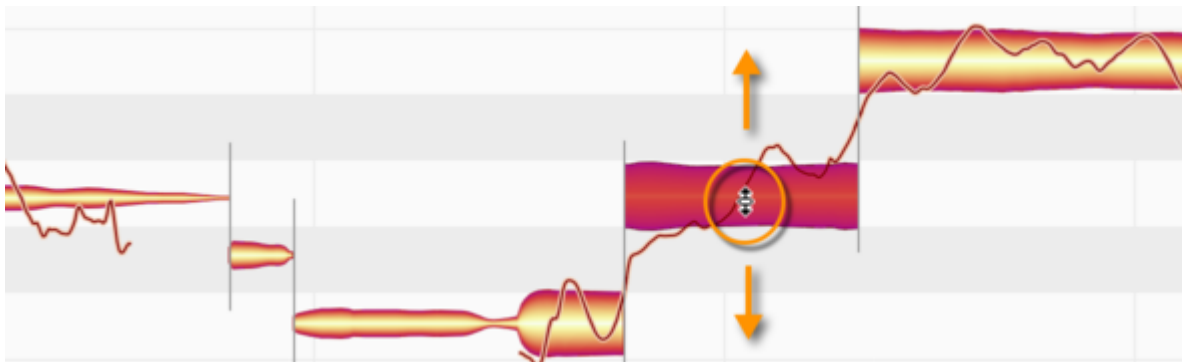
Melodyne essentialでは、Melodyneのメインツールでのみ作業を行います。これは、ノートのピッチを変更するだけでなく、時間上の位置と長さを変更したり分割したりするのにも使用できます。Melodyneの上位エディションは、ノートのビブラート、振幅、フォルマントスペクトルおよび内部のタイミングを編集するその他のツールを提供しています。



メインツールを使用して、個別または複数選択したノートを同時に編集できます。

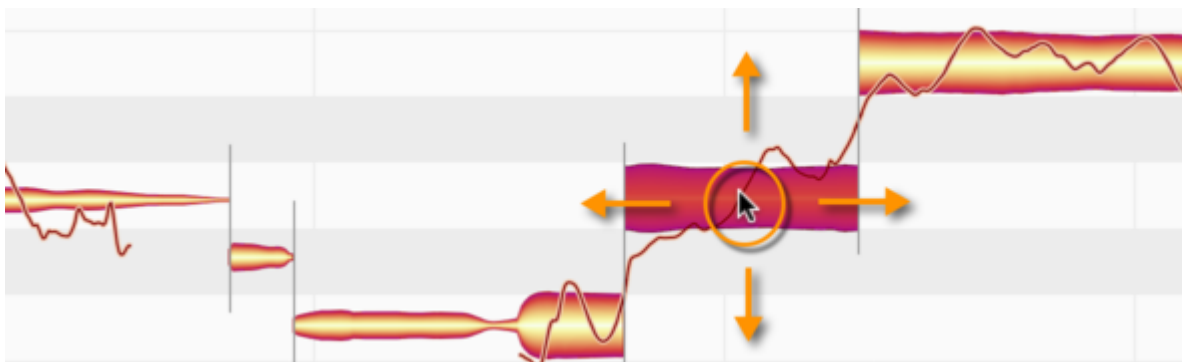
ノートのピッチを変更するには:

- blobの中央をクリックして上下にドラッグします。ノートは半音単位で移動します。
- Altキーを押したままドラッグすると、グリッドが無効になり、ノートをより小さな単位(セント)で移動できるようになります。
- 音程がずれているだけの場合、ノートをダブルクリックすると、意図されたピッチにスナップされます。



ノートの時間上の位置を変更するには:

- blobの中央をクリックして左右にドラッグします。リリースすると、直近のグリッド線にスナップします。
- ただし、Altキーを押したままドラッグすると、グリッドが無効になり、ノートを自由に配置できるようになります。



ノートの長さを…

- …先頭を前後に動かして変更するには: blobの左側をクリックして左右にドラッグします。
- …末尾を前後に動かして変更するには: blobの右側をクリックして左右にドラッグします。
- Altキーを押したままドラッグすると、グリッドが無効になり、ノートの先頭または末尾を自由に配置できるようになります。



ノートを2つに分割するには:

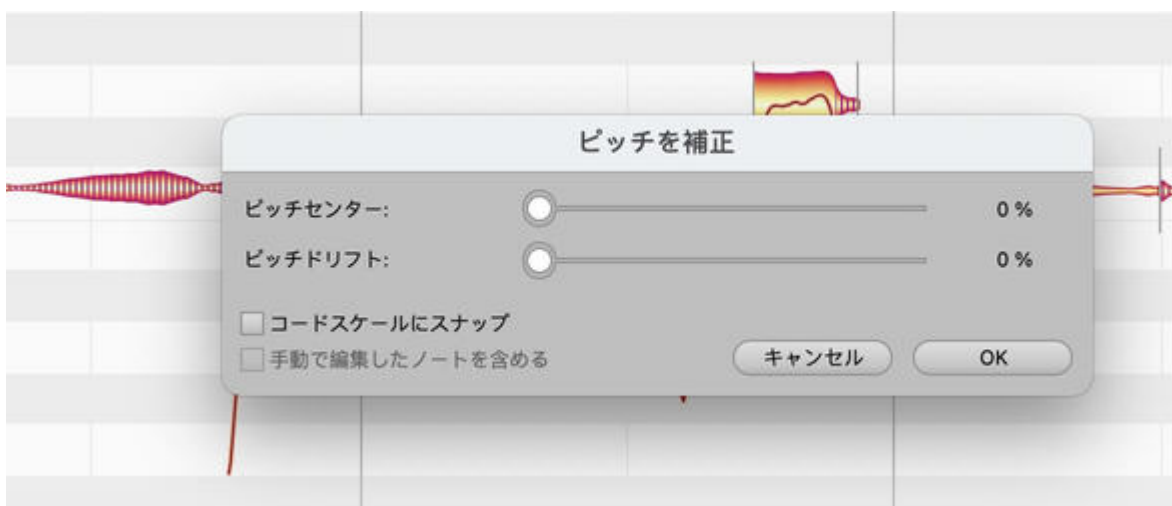
- ツールを、blobの少し上_の分割位置に置きます。マウスポインターの形が変わり、ダブルクリックするとノートを分割できるようになります。これはノートの修正と変形に優れた柔軟性を提供します。
- 作成したノート分割はダブルクリックして削除し、2部分をつなぎ合わせることができます。



マクロ

メインツールは特定のノートの特定の問題を解決するのに使用される一方、マクロでは複数のノートや録音全体を1回で編集することができます。マクロは現在選択されているノートだけに影響します。ひとつもノートが選択されていない場合、オーディオファイルのノート全てに影響します。3種類のマクロがあります。

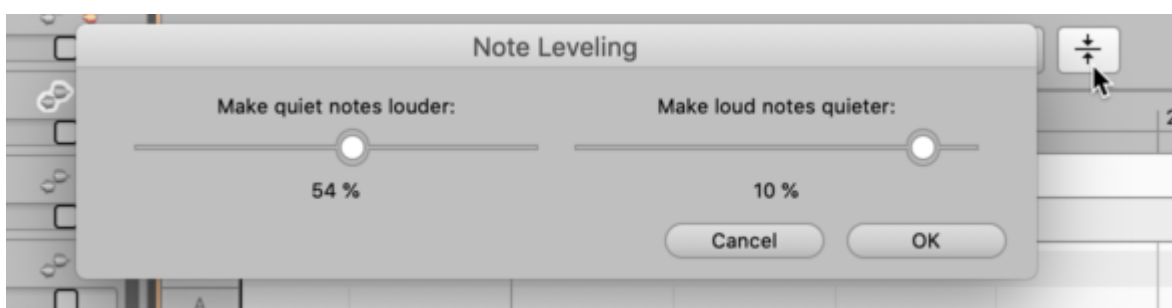
ピッチ補正: ノートを直近の半音に移動します。移動範囲は元の音の音程がどれだけ外れているかにより異なります。2つ目のスライダーで、ノート内のピッチドリフトを抑制できます。



時間クオンタイズ: 意図された拍または選択されているグリッドの直近の線にノートを移動します。



ノートレベル調整: 音の大きなノートをより静かに、小さなノートを大きな音にします。こうすることでボリュームの差を縮めることができ、より均一にすることができます。また、シグナルチェーン内のMelodyneの後続のコンプレッサーへの入力を最適化することもできます。



その他の情報

このツアーでは、Melodyneを使用するのに必要な要点だけをまとめていますが、他にもたくさんのアドバイスがあります。左のトピック一覧をご覧ください。ヘルプセンターでは、これらのトピックについての詳細な説明や、幅広いビデオチュートリアルをご覧ください。ヘルプセンターはMelodyneの[ヘルプ]メニューからいつでもアクセスできます。

Melodyneエキスパートヒント

Rich Crescentilはフリーランスエンジニアで、米国内のディストリビューターと連携するMelodyneスペシャリストです。オーディオ関連記事、インタビュー、レビューを執筆しており、コースやセミナーで10,000時間を超える授業を行ってきました。

Sensholはロサンゼルスของさまざまなレコーディング・スタジオで経験を積んだオーディオ・エンジニア/音楽プロデューサー、Melodyneスペシャリストです。音楽技術の最先端を走り続けるべく、制作プロセスへのユニークなアプローチを見つけ、共有することに情熱を注いでいます。

以下のビデオでは、エキスパートたちの肩越しにその仕事ぶりをご覧ください。彼らの経験から学び、新鮮なインスピレーションを得ましょう。全てのケースでMelodyne 5 studioが使用されています。下位エディションでは操作が異なる場合があります。

リード・ボーカル

バックグラウンド・ボーカル

ギターとベース

その他のインストゥルメントとミキシング

ワークフローとテクニック

Stefan's Quick Tips

シュテファンのクイック・ヒントは1本1〜2分と短いですが、Melodyne使用のヒントが満載です。より迅速なワークフロー、よりシンプルな操作、そして何よりも、より良い結果が得られます。シュテファンはMelodyne開発チームの一員で、製品スペシャリストとしてワークフローを担当しています。彼以上にMelodyneに詳しい人はいません。

そんなシュテファンが定期的にヒントをお届け。皆様がプロ並みにMelodyneに詳しくなれるよう、その背景にあるアイデアを説明します。ぜひチャンネル登録して楽しみください。

ワークフロー

編集

リファレンスマニュアルビデオ

ここではリファレンスマニュアルに関連するビデオをご覧ください。ビデオはトピック別に分類されています。ビデオは英語ですが、日本語、ドイツ語、フランス語、スペイン語の字幕をご利用いただけます。表示:
Melodyne 5 studioの場合。別エディションでは異なることがあります。

基本とワークフロー

ツールと機能

アルゴリズムとノートアサイン

テンポ

インストールとアクティベーション

このツアーでは、Melodyneのインストールとアクティベーションに必要な情報について説明します。まず、基本的な手順と重要な用語を説明し、さらにオプションや詳細について説明します。別のツアー「アップデートとアップグレード」では、アップデートとアップグレードの仕組みと、それらを検討する際の注意点について説明します。

手順と用語

シリアルナンバーとMelodyneライセンス:シリアルナンバーはMelodyneライセンスに対応する文字列です。弊社ウェブショップでご購入いただいた場合はサイトから、販売店でご購入いただいた場合は販売店からそれぞれシリアルナンバーが提供されます。Melodyne essentialをバンドルの一部として入手した場合、バンドル提供者によりシリアルナンバーも提供されます。

登録とユーザーアカウント:ユーザーアカウントは、Melodyneライセンスの初回登録時に作成されます。必要なのはシリアルナンバーの入力だけです。弊社ウェブショップでご購入いただいた場合、手順中に入力は完了します。その後、ユーザーアカウントからMelodyneライセンスを登録できます。ユーザーアカウントでは、Melodyneライセンスの管理、ニュースレターオプションの選択、インストーラーのダウンロードが行えます。

celemony_ユーザーアカウント



インストーラー:ユーザーアカウントからインストーラー(macOS用またはWindows用)をダウンロードすると、スタンドアロンのMelodyneおよび各種プラグインの最新バージョンがインストールされます。

アクティベーション: 特定のコンピューターでMelodyneを実行するには、まずそのコンピューターをMelodyne用にアクティベートする必要があります。この過程で、Melodyneがライセンスデータの有効性を弊社サーバーに確認するのにインターネット接続が必要となります。プログラムの初回起動時にMelodyneをアクティベートするようメッセージが表示されますが、数回のクリックで完了します。この処理にはシリアルナンバーが必要となります。注: アクティベーション解除手順(下記参照)とは異なり、アクティベーションはユーザーアカウントからではなく、コンピューター本体からのみ可能です。

ライセンス、アクティベーション数、ワークステーション数: 標準のMelodyneライセンスでは、一度に1台のワークステーションでのみMelodyneを使用できます。ただし、このライセンスでは2回のアクティベーションが可能です。2回目のアクティベーションは緊急用で、本番中にメインのコンピューターが故障した場合などに迅速かつ簡単に代替のコンピューターをアクティベートできます。

2台以上のワークステーションで同時にMelodyneを使用したい場合、アクティベーションを追加購入して標準ライセンスをチームライセンスに変更することが可能です。有償のチームライセンスのアップデートまたはアップグレードを行った場合、1台のワークステーションのアップデートまたはアップグレードと同じ価格で4台までのワークステーションが含まれます。5台以上のワークステーションの場合、特別購入割引やアップデート/アップグレード条件が適用されます。このオプションについて詳しくは、[弊社ウェブショップ](#)

インストールされるファイルの種類と場所

ユーザーアカウントからダウンロードしたインストーラーを使用すると、スタンドアロンのMelodyneおよび各種プラグインの最新バージョンがインストールされます。この過程で、以下のファイルが以下の場所に置かれます。

Windows 10

VST 3: C:\Program Files\Common Files\VST3\Celemony\Melodyne.vst3

AAX: C:\Program Files\Common Files\Avid\Audio\Plug-ins\Melodyne.aaxplugin

Melodyneスタンドアロン: C:\Program Files\Celemony\Melodyne 5\Melodyne.exe

Windowsユーザーのための注意事項: オーディオ処理のため、Melodyneはハードディスクに一時ファイルを保存し、読み取る必要があります。そのためには以下のディレクトリが必要です。C:\Users*\Documents\Celemony\Separationsこのディレクトリからデータが読み込まれるたびにWindows Defender(ウイルス保護)が起動する(Melodyneの動作が極端に遅くなります)のを防ぐため、Melodyneインストール時にこのフォルダにMicrosoft Defenderアンチウイルススキャンから除外するよう定義されます。

macOS 10.12(およびそれ以降)

VST 3: Macintosh HD/ライブラリ/Audio/Plug-Ins/VST3/Melodyne.vst3

AAX: Macintosh HD/ライブラリ/Application Support/Avid/Audio/Plug-Ins/Melodyne.aaxplugin

AU: Macintosh HD/ライブラリ/Audio/Plug-Ins/Components/Melodyne.component

Melodyneスタンドアロン: Macintosh HD/アプリケーション/Melodyne 5/Melodyne.app

お客様のユーザーアカウント

ユーザーアカウントへは、弊社ウェブサイトのメニュー(リンク: www.celemony.com/login)



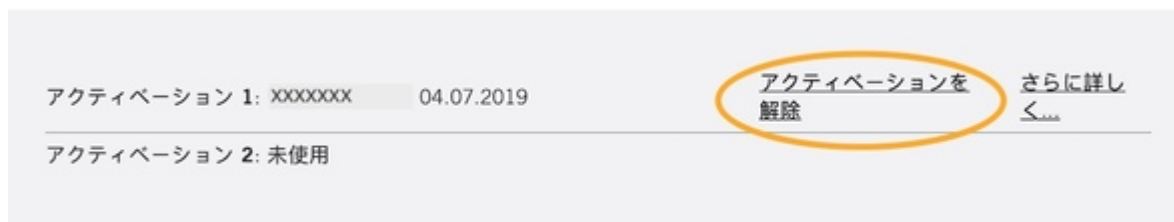
ユーザーアカウントには、Melodyneの最新インストーラーやニュースレター設定に加え、ライセンスを管理するためのさまざまなオプションが用意されています。たとえば、コンピューターのアクティベーションを無効にしたり、アクティベーションをiLokに転送したりできます(Melodyne essentialの場合または上述の緊急アクティベーションの場合を除く)。

ライセンスオプション: アクティベーション解除

Melodyneを実行するためにアクティベートされたコンピューターはすべてアクティベーションの解除が可能です。アクティベーションはユーザーアカウントに戻され、別のコンピューターに移譲できます。

つまり、ユーザーアカウントにアクティベーションが残っておらず、新しいコンピューターでMelodyneを使用したい場合、有効な別のコンピューターのアクティベーションを解除することで、新しいコンピューター用のアクティベーションを確保できます。こうしてコンピューターを何度でも交換できます。唯一の制限はコンピューター台数です。かなりの台数のコンピューター間でひんばんにアクティベーションを切り替えたい場合、iLok USBコピープロテクションドングルを使用するとよいでしょう(次項参照)。

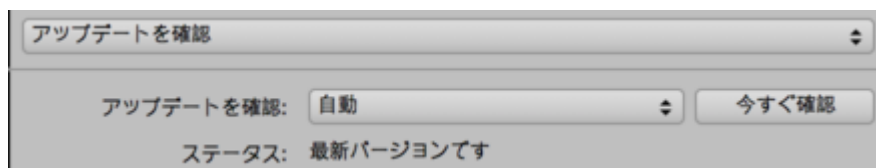
コンピューターのアクティベーションを解除するには: 弊社ウェブサイト経由、またはMelodyneの[ヘルプ]メニューから[ライセンス]を選択してユーザーアカウントにログインします。ウェブサイト経由でログインした場合、[ライセンスオプション]ボタンをクリックしてアクティベーション解除オプションのあるページに移動します。Melodyneの[ヘルプ]メニューで[ライセンス]を選択した場合、このページが直接表示されます。



ヒント: コンピューターのアクティベーションは、任意の別のコンピューター経由で解除できます(ただしユーザーアカウントへのログイン要)。このことを知っておくと、コンピューターの紛失、盗難、故障の際にMelodyneアクティベーションに戻すことができます。一方、コンピューターの「アクティベーション」はそのコンピューターからしか実行できず、ユーザーアカウントからは実行できません。

アップデートを確認する

Melodyneを起動すると、より新しいバージョンがダウンロード可能でないかが自動で確認されます。新しいバージョンが利用可能な場合、その詳細を示すページがブラウザーに表示され、そこから新しいバージョンをダウンロードできます。



Melodyneの[環境設定]ダイアログの[アップデートを確認]ページを開くと、プログラム起動時のMelodyneによるアップデート自動確認ではなく、手動での確認を選択できます([今すぐアップデート]ボタンをクリック)。重要なアップデートを見落とさないよう、デフォルト設定([自動])のままにしておくことをおすすめします。

ライセンスを譲渡する

ご所有のMelodyneは転売可能ですが、その際には必ずサポートまでご連絡ください。Melodyneを譲り受けた購入者には独自のユーザーアカウントとアカウントへのアクセス権が必要となるため、弊社にてお客様のユーザーアカウントからシリアルナンバーを削除し、iLokに転送したアクティベーションをキャンセルする必要があります。これらの手順を経て初めて、購入者にライセンスを譲渡できます。

注：弊社ウェブショップでクレジットカードで購入したMelodyneライセンスは、購入日から3か月以内は転売できません。これはクレジットカードの不正使用を防ぐためです。

Melodyneをアンインストールする

macOSでMelodyneをアンインストールするには、[アプリケーション]フォルダーの[Melodyne 5]フォルダーにあるMelodyne Uninstallerを実行します。Windowsでは、アプリケーションのアンインストールは標準の手順で行います。

アップデートとアップグレード

このツアーでは、Melodyneのアップデートとアップグレードについて説明します。ツアー「インストールとアクティベーション」では、インストール手順、Melodyneライセンス、プログラムのアクティベーションについて説明しています。

用語解説: メジャーアップデート、マイナーアップデート、アップグレード

マイナーアップデート: バグフィックスと重要度の低い新機能を含む無償アップデートです。この場合、バージョン番号は上がりますが、1桁目は変わりません(例: 5.0.3から5.1.0)。

メジャーアップデート: 重要な新機能を含むアップデートで、バージョン番号の1桁目が変わります(例: *4*.2.1から*5*.0.0)。このアップデートは無償ではありません。例外: Melodyne essentialはメジャーアップデートも無償です。

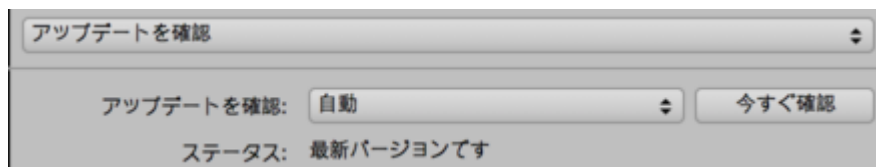
アップグレード: Melodyne 下位エディションからより多くの機能を備えた上位エディションに変更することを指し、有償となります(例: Melodyne essentialからMelodyne assistant)。

アップグレードには「メジャーアップデート」が含まれる場合があります。たとえば、Melodyne 4 editorからMelodyne 5 studioへのアップグレードでは、studio 5へのアップグレード前にeditor 5にアップデートする必要はありません。

アップデートを確認する

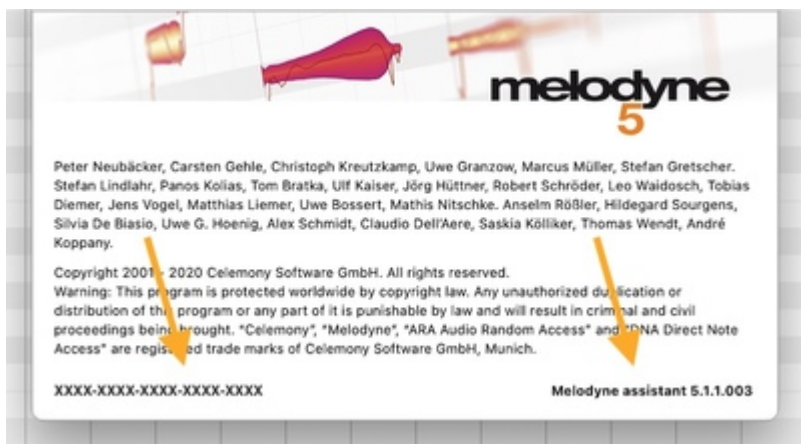
Melodyneを起動すると、より新しいバージョンがダウンロード可能でないかどうか自動で確認されます。新しいバージョンがある場合、ブラウザーにページとその詳細が表示され、新しいバージョンをダウンロードできます。

Melodyneの[環境設定]ダイアログには[アップデートの確認]ページがあり、自動確認(デフォルト)から[今すぐ確認]ボタンをクリックして実行する手動確認に切り替えることができます。重要なアップデートを見落とさないよう、デフォルト設定([自動])のままにしておくことをおすすめします。



エディション、バージョン、シリアルナンバーに関する情報

ご所有のバージョンとシリアルナンバーを確認するには、メインメニューから[Melodyne]>[Melodyneについて]を選択します。



ユーザーアカウントにはご所有のエディション名とシリアルナンバーも表示されます。ここでは、現在の基本バージョン(バージョン番号の1桁目:4, 5など)は表示されますが、現在コンピューターにインストールされている特定のアップデート(例:5.1.0)は表示されません。



アップデートとアップグレードの実行とプロセス

Melodyneの[アップデートを確認]機能やニュースレターなど、ご所有のMelodyneのアップデートが利用可能であることを通知するメッセージには、必ず対応するインストーラーのダウンロードリンクが記載されます。他の方法でアップデートを知った場合、または、*アップグレードを購入*した場合、ユーザーアカウントにインストーラーが表示されます。

アップデートやアップグレードのたびに、最新バージョンのMelodyneをインストールする必要があります。無償の_マイナー_アップデートの場合はそのままインストールできます。一方、_メジャー_アップデートまたはアップグレードの場合は、新しいライセンスが提供され、同時に古いライセンスは失効します。つまり、古いシリアルナンバーは新しいシリアルナンバーによって置き換わります。そのため、アップデートやアップグレード後にはMelodyne再起動しなければならない場合があります。

メジャーアップデートまたはアップグレード後にプログラムを再起動すると、新しいライセンスと共に新しいアクティベーションが受領されるため、これまでのアクティベーションはカウントされなくなります。

アップデートについてのヒント:複数のコンピューターでMelodyneを使用している場合、メジャーアップデートではプログラムに多くの変更が加えられ、その一部はサウンドにも影響を与える可能性があります。このため、制作用コンピューターで作業中のプロジェクトが完了してからMelodyneをアップデートすることをおすすめします。事前に別のコンピューターで新バージョンを試してみてもよいでしょう。Melodyne 4からMelodyne 5へのアップデートを購入した場合、Melodyne 4のアクティベーションは、Melodyne 5をインストールするまで削除されません。移行期間中、一方のコンピューターでMelodyneをアップデートし、もう一方のコンピューターでMelodyne 4を継続して実行できます。

アップデートやアップグレード時のiLok

iLokの場合も、_マイナー_アップデートと、_メジャー_アップデートまたはアップグレードを区別する必要があります。マイナーアップデートの場合、特別な操作は必要なく、iLok USBドングルはそのまま動作します。

メジャーアップデートまたはアップグレードの場合、新しいライセンスが発行されるため、iLokライセンスを更新する必要があります。iLokをご使用の場合、お客様のiLokアカウントに新しいライセンスが自動転送され、古いライセンスと置き換えられます。

ここでお客様による操作が必要となります: 新しいMelodyneを実行するには、新しいMelodyneライセンスをiLokアカウントからiLok USBドングルに転送しなければなりません。

アップデートやアップグレード後の互換性

アップデートでは新機能や可能性が追加されますが、既存のプロジェクトとの互換性は確保されます。ただし、ここで言う互換性とは、上位互換です。旧バージョンのMelodyneで保存したプロジェクトを新バージョンのMelodyneで開くことはできますが、新バージョンのMelodyneで保存したプロジェクトを旧バージョンのMelodyneで開くことはできません。

ただし、バージョン1からバージョン5といった大幅なバージョンアップの場合、当然ながら差異は大きくなります。処理手法やバグ修正、新機能や機能向上など、すべてが高音質(よりニュートラルな表現を選ぶとすれば「音響上の差」)で表れます。そのため、万が一のことを考えて、プロジェクト進行中はこのようなメジャーアップデートを実行しないことをおすすめします。

エディション間も、同じバージョン番号であれば互換性があります。たとえば、Melodyne editorバージョン5.0.1で作成したプロジェクトをMelodyne essentialバージョン5.0.1で開いたり、Melodyne player(アクティベートしていないMelodyne)バージョン5.0.1で開いたりすることができます。Melodyne editorで編集した際に使用した機能の一部または全部がMelodyne essentialまたはplayerでは使用できない場合も、すべてMelodyne editorで保存したときと同じサウンドになります。

これは、Melodyneのエディションは、使用されている技術ではなく、提供される機能の範囲の違いに相違があるためです。Melodyne essentialはMelodyne editorよりも機能が少ないため、Melodyne editorのプロジェクトをMelodyne essentialで編集する場合、essentialで使用可能な機能に限定されます。また、Melodyne playerでは編集はできません。一方、これと同じeditorプロジェクトを上位のMelodyne studioで開いた場合、より幅広い機能が利用できます。

アップデートやアップグレード後の新旧バージョンの並行運用

これは技術上の理由で不可能です。DAWはMelodyneプラグインを識別子で判別しますが、これは製品がアップグレードやアップデートされても変わりません。この利点として、プロジェクトの途中でMelodyneをアップデートまたはアップグレードしてもシームレスに作業を続けることができます。しかし、同じDAW内で新旧のMelodyneを並行して使用することはできません。DAWは同じ識別子を使用しなければならず、また同じ識別子を複数回使用することはできないためです。

旧バージョンのMelodyneに戻る

メジャーアップデートやアップグレード後、以前使用していたMelodyneのバージョンやエディションに戻すことは、通常は不可能です。ただし、アップデートやアップグレード後にお客様のシステムに重大な問題や互換性の問題が生じた場合、弊社サポートまでご連絡ください。解決策をご提案させていただきます。

アップグレードの種類とそのメリット

最下位のMelodyne essentialから最上位のMelodyne studioになど、どのエディションからでも上位エディションにアップグレードできます。

アップデートとアップグレードについての詳細はこちらをご覧ください。[さらに詳しく…]では、現在ご使用のモデルにはない、アップグレードがもたらす重要な機能や特徴を知ることができます。

各エディションの比較表は [こちら](#) をご覧ください。

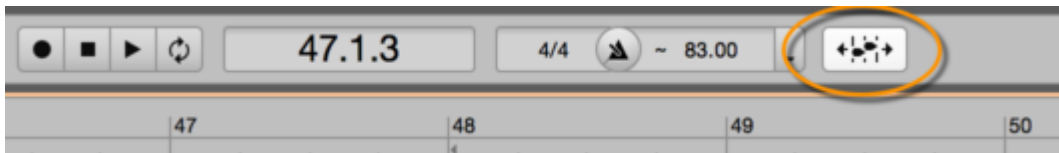
オーディオをロードおよび保存する

このツアーでは、Melodyneスタンドアロンでオーディオファイルを開いてエクスポートする方法について説明します。

注：Melodyneが必要とするメモリの量は、Melodyneに転送またはロードするファイルの長さによっても決まりますが、主には含まれるノートの数により決まります。ファイルに含まれるノートが多いほど、検出処理にかかる時間は長くなり、必要なメモリは多くなります。明確なルールを示すのは困難ですが、一般的に、ファイルが1時間より長いと、検出処理が遅くなります。ファイルが2時間を超えると、メモリ不足によりロードや転送が不可能な場合があります。このような場合、ファイルを分割してから、Melodyneで編集が必要な部分のみを転送またはロードしてください。

オーディオファイルがロードされている際のテンポ調整

オーディオファイルが開いている場合、Melodyneはオーディオファイルに含まれる音だけでなくテンポも検出します。このテンポ情報がファイルのテンポ調整に使用されるかどうかは、トランスポートバーのオートストレッチボタンの状態によって異なります。



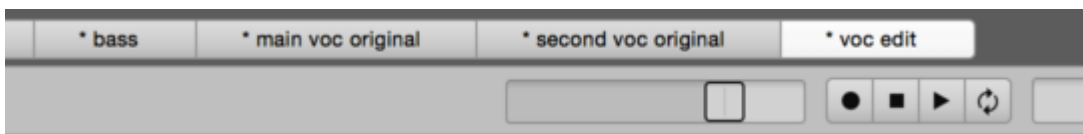
詳しくは、ツアーの「テンポ検出とオートストレッチ」をご参照ください。

メニューからファイルをロードする

[ファイル]>[オーディオをインポート]を選択し、ファイルセクターを使用して希望のオーディオファイルを選択して開きます。

オーディオは、WAV、AIFFなどのさまざまな非圧縮フォーマットのほか、MP3/CAFファイル、Apple Loopsでロードできます。

また、メニューバーから[ファイル]>[開く]を選択してオーディオファイルをロードすることもできます。この場合、複数のオーディオファイルを選択すると、各ファイルに対して個別のプロジェクト(トランスポートバー上に独自のタブを持つ)が作成されます。



ドラッグ&ドロップでファイルをロードする

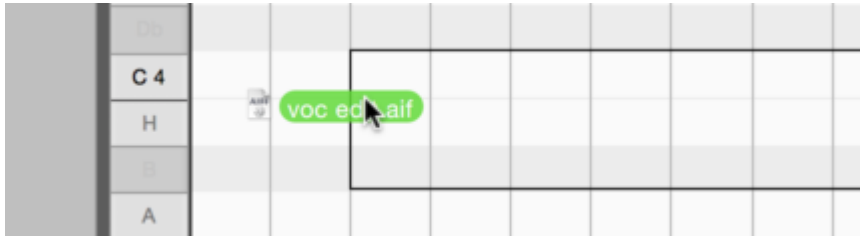
以下のロケーションから、ドラッグ&ドロップでファイルをロードすることができます。

*ご使用のオペレーティングシステムのファイルマネージャー（Finderやエクスプローラーなど）

- Melodyneのファイルブラウザー（ご使用のハードディスク上のフォルダーが表示されます。下記参照）
- Melodyneのプロジェクトブラウザー（プロジェクトが使用しているオーディオファイルが表示されます）
オーディオファイルをMelodyneにドロップする際、グリッドが有効の場合、ファイルはグリッドにスナップします。ファイルをグリッドの影響なく自由に配置したい場合、グリッドを無効にする必要があります。

アドバイス:オーディオファイルだけでなくMelodyneプロジェクトファイル（MPDファイル）もタイムライン上の任意の位置でドラッグ&ドロップできます。この場合、Melodyneは現在のプロジェクト内にMPDファイルのすべてのコンテンツをインポートします。

ドラッグ&ドロップ処理を使用する際は、オートストレッチスイッチの状態に注意してください。オートストレッチスイッチの状態により、インポートされるファイルがプロジェクトのテンポに適合するかどうかが決まります。

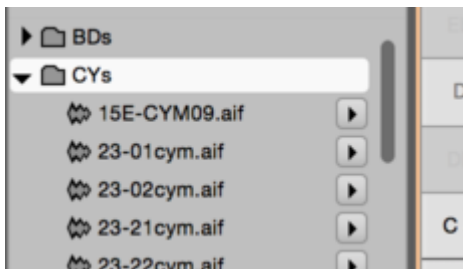


ファイルブラウザー

ファイルブラウザーは情報パネルに表示され、よく使用するオーディオファイルフォルダーへのすばやいアクセスを提供します。

はじめは、ファイルブラウザーは空の状態です。コンピューターのファイルマネージャー (Finder や エクスプローラー) から空の灰色のパネルへと、追加したいフォルダーをドラッグします。

ファイルブラウザーのフォルダーへは、さまざまなストレージデバイスやファイル構造内のさまざまな階層からドラッグできます。ブラウザー内部では、すべてのフォルダーが同一階層にシンプルにリストとして表示されます。各エントリの左の小さな三角形は、フォルダーを展開するのに使用します。こうすることで、フォルダー階層をナビゲートできます。



フォルダーをダブルクリックすると、フォルダーに直接「突入」するような感じになり、ファイルブラウザー内の残りのディレクトリ構造は表示されません。ブラウザー一番上のポップアップボタンには現在のフォルダーのパスが表示され、非表示のフォルダーを再浮上させ (最上階層に戻す)、フォルダーへのアクセスを復活させます。

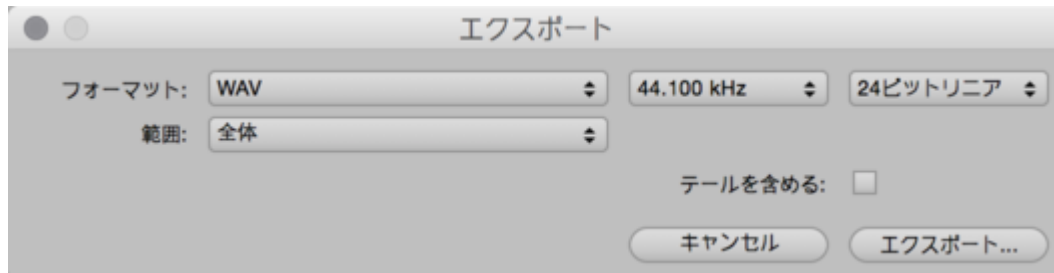


オーディオファイルは、色付きのblobまたは灰色の波形としてファイルブラウザー内に表示されます。色付きのblobで示されるファイルにはテンポまたはノート検出情報がすでに含まれているため、ロード時間が特に短くなります。灰色の波形で示されるファイルにはそういった情報は含まれていません。

各オーディオファイルの右には再生ボタンがあり、内容をプレビュー (試聴) できます。このプレビュー機能用のボリュームボタンは、フォルダー名またはレベルを表示するポップアップボタンの右にあります。

オーディオを保存する:エクスポートウィンドウ

オーディオ素材をオーディオファイルとしてハードディスクに保存するには、メニューバーから[ファイル]>[エクスポート]を選択します。[エクスポート]ダイアログが開きます。ダイアログにはさまざまなオプションがあります。



一番上の列から、エクスポートされるファイルのフォーマット、サンプルレート、ビット分解能を選択します。2番目の列から、エクスポートされる素材の範囲(時間単位)を選択します。素材がモノまたはステレオのどちらでエクスポートされるかは、オリジナルのファイルに含まれるチャンネル数により決まります。

[範囲](時間上)には、以下のオプションを選択できます。

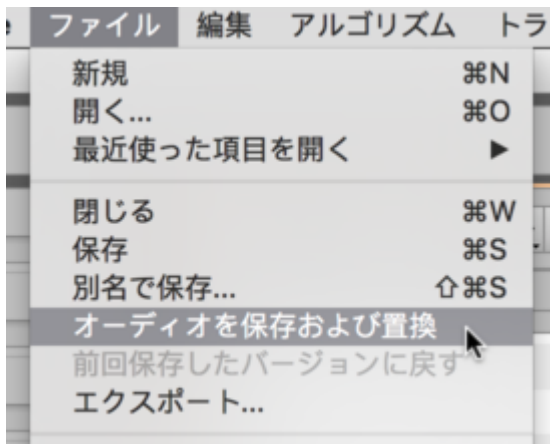
- 全体:最初のトラックの先頭から最後のトラックの末尾までのすべてです。
- サイクル範囲のみ:サイクルロケーター間のタイムラインの一部のみです。

[テールを含める]ボックスは、たとえば[サイクル範囲のみ]が選択されているが、選択範囲内のノートの一部が範囲の末尾に重なっている場合にチェックマークを入れます。このオプションを選択すると、ノートのテールが途中で切れないよう、またディケイが維持されるよう、範囲がわずかに広がります。

[エクスポート]ボタンをクリックして、選択されているオプションでのエクスポートを開始します。ファイルセレクトが開き、保存場所を選択できます。

【オーディオを置換】コマンド

[ファイル]メニューの[オーディオを置換]コマンドでは、[エクスポート]ダイアログを使用することなく、Melodyneで編集したオーディオファイルを元の名前で保存できます。オリジナルのファイルはMelodyneで編集されたバージョンにより置き換えられますが、同時に、Melodyneはオリジナルのファイルを保存してファイル名に「orig」を追加します。オリジナルのファイルは削除されたのではなく名前が変更されただけなので、今後も未編集のオリジナルにいつでもアクセスできます。



[オーディオを置換]での保存は、DAW内でMelodyneを外部サンプルエディターとして使用する場合に便利です。DAW内でボタンを押すと、Melodyne内での編集用にファイルを開くことができます。続いて[オーディオを置換]で保存すると、ファイルはDAWに自動的に「戻され」ます。これは、DAWがファイルの識別とアクセスにファイル名を使用しているため、Melodyneはそれ以降名前を変更しないため、[オーディオを置換]を使用してMelodyne内で編集されたファイルを保存すると、即時にファイルがDAWで使用可能になります。

Melodyneを(プラグインとして使用するのではなく)DAWのサンプルエディターとして使用することの利点に、長めのファイルでは時間がかかる転送処理をロード操作でより迅速な置き換えられることがあります。難点は、編集内容をアレンジ内で聞くことができず、「フリーズ」しなければオーディオファイルをDAWで使用できないことです。これはプラグインのMelodyneでの操作とは異なります。プラグインでは、ファイナルミックスまで開いたままにしておき、いつでも変更を加えて、DAWアレンジに照らして聞くことができます。

オーディオファイルの置換とMelodyneプロジェクトファイルの保存は互いに影響し合うプロセスです。たとえば、DAWのファイルをMelodyneで開いて編集を行う場合に、後でこの編集をやり直したいと考えているとしましょう。このような場合、編集内容をMelodyneプロジェクトファイル(拡張子「.mpd」)として保存します。この.mpdファイルはDAWにより提供されるオーディオファイルを内部参照します。

この時点で編集したオーディオファイルをDAWに戻したい場合に[オーディオを置換]コマンドを使用すれば意図しない結果がもたらされます。なぜなら、Melodyneの.mpdファイルは、オリジナルではなく、新たに編集されたバージョンのオーディオファイルを参照するからです。これはつまり、さらなる編集の過程で削除済みのノートを復元しようとする場合、このノートはもうファイル内には存在しないため、復元できないことを意味します。この問題を防ぐため、オーディオファイルを置き換えると、Melodyneは、再び.mpdファイルを保存する前に、.mpdファイル内の参照を編集済みオーディオファイルではなくオリジナル(各前に「orig」が付いているファイル)に変更します。.mpdファイルを作成すると[オーディオを置換]コマンドが[ファイル]メニューから消え、代わりに[オーディオを保存および置換]が表示されるのはそのためです。

これにより、一方DAW内の編集済みオーディオファイルに即時にアクセスできるようになり、また一方で、.mpdファイルをロードするだけでMelodyne内で取り消しや追加変更をいつでも行うことができます。

注:[オーディオを置換]コマンドはWAVまたはAIFファイルにのみ使用できます。.mp3 や .caf などの圧縮オーディオ形式ではオリジナルを上書きすることはできません。[ファイル]メニューの[エクスポート]コマンドを使用して新規WAVまたはAIFファイルを作成する必要があります。

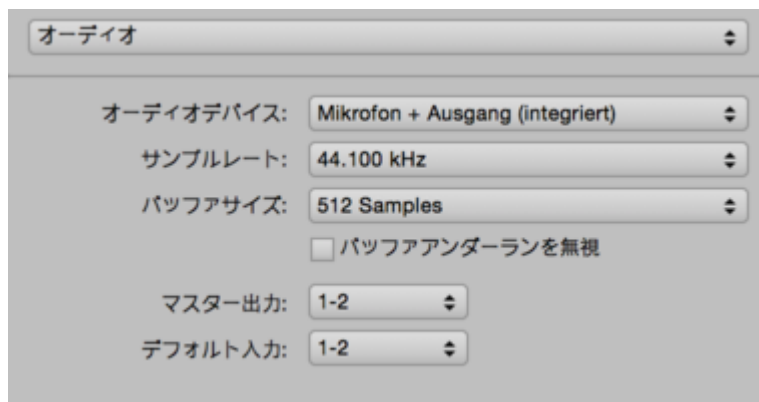
オーディオを録音する

このツアーでは、Melodyneスタンドアロンでオーディオファイルを録音する方法と、その際の注意点について説明します。

オーディオと録音の環境設定

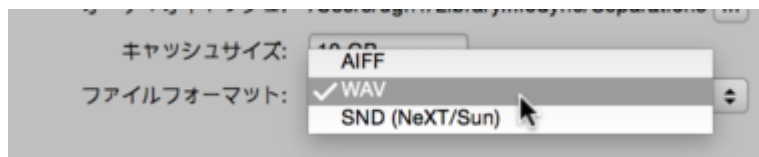
Melodyneスタンドアロンで初めて録音する場合は、録音前に[環境設定]を開き、オーディオと録音の設定を必要に応じて変更する必要があります。

[環境設定]を開くには、プログラムメニュー(macOS)またはファイルメニュー(Windows)から[環境設定]を選択します。



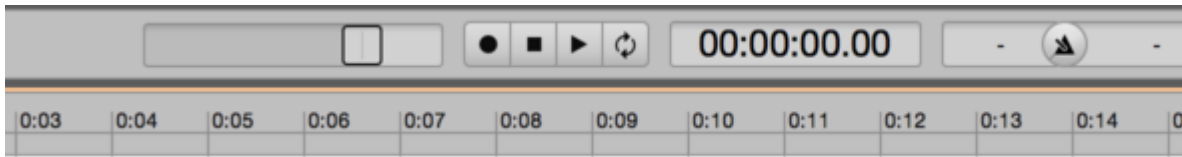
[オーディオ]ページには、オーディオの一般設定が表示されています。すでにMelodyneでファイルをロード・再生・編集し、問題なく機能するようであれば、設定を変更する必要はありません。(Macでは、デフォルトでは内蔵のCore Audioハードウェアを使用しています。PCでは、ご使用のオーディオハードウェアのASIOドライバを選択する必要があります。)

[録音]ページでは、WAVやAIFFなど録音のファイルフォーマットを選択できます。



テンポとメトロノームの操作

新規Melodyneプロジェクトに録音する前に、テンポについて考慮する必要があります。新規ドキュメントでは、テンポと拍子記号のフィールドは空になっており、値の代わりにダッシュ(-)が表示されています。タイムルーラーは、はじめは秒単位です。この段階では、テンポはありません。



選択肢は2つあります。テンポを手動で入力してメトロノームクリックに合わせて録音するか、テンポフィールドが空のまま録音を開始してMelodyneにテンポを検出させるかです。

テンポを手動で入力するには、次の手順に従います(手動で別の値を入力したのでない限り、デフォルト値はテンポが120BPM、拍子記号が4/4、タイムグリッドの間隔が4分音符です)。

- テンポフィールドに希望の値をBPMで入力します。
- 拍子記号の分母と分子に希望の値を入力します(例:6/8)。
- タイムグリッドのメニューに秒の代わりに音価を入力します。
- トラックバーの拍子記号とテンポフィールドの間のアイコンをクリックしてメトロノームを有効化します。この手順を選択した場合、Melodyneは、一定のテンポが意図されているものと判断し、テンポの揺れをblobの位置とグリッドラインの位置との差で示します。一定のテンポを選択したかどうかは、トラックバーのテンポの前の等号(=)で示されます。

メトロノームを有効化するには、トラックバーの拍子記号とテンポフィールドの間のアイコンをクリックします。クリックのスピードや音量を変更するには、メトロノームアイコンをクリックして、マウスボタンを押したまま上下にドラッグします。



DAWの操作に慣れた方なら、テンポを手動で設定し、クリックに合わせて録音するほうが安心かもしれません。Melodyneはテンポの検出に非常に優れているため、多くの場合、Melodyneのテンポ検出機能を使用してテンポを認識させる方がより簡単で実用的です。

- テンポ、拍子記号、タイムグリッドを手動で初期化する代わりに、テンポと拍子記号のフィールドが空の状態録音を開始します。録音中にメトロノームクリックを聴く必要はありません。Melodyneは録音内容に含まれるテンポとテンポの揺れを検出し、それに応じてグリッドラインとそれに続くクリックを調整します。つまり、テンポに数値を入力する代わりに、パフォーマンスを通じてテンポを定めるのです。

この場合、パフォーマンスに含まれるテンポの揺れが意図的なものであると判断され、テンポが可変であると判断されます。そのため、テンポフィールド内の値は再生の過程で常に変化ようになり、タイムグリッドの間隔もテンポ変更に従って伸縮します。テンポに揺れがあることは、テンポフィールドの値の前にチルダ(~)が表示されることで示されます。



録音を有効化、開始、停止する

- 録音を開始したい場所の少し左の位置に再生カーソルを動かします。開始地点前に少し余裕が生まれます。
- トランスポートバーの録音ボタンをクリックしてMelodyneの録音モードを有効化します。
- 再生ボタンをクリックして実際の録音を開始します。



録音時にサイクルゾーンを使用し、トラックの特定の部分を繰り返し再生させることもできます。しかし、録音はサイクルゾーンを無視し、トラック上にはトラックが無効であるかのように表示されます。

再生に沿って、トランスポートバーの録音ボタンをクリックすることで、パンチインとパンチアウト(録音モードのオンとオフの切り替え)が行えます。Melodyneでの再生を停止すると、すべての録音が停止します。

録音に難がある場合、[取り消す]を選択して消去できます。検出処理が実行中であっても、録音内容を再生して確認し、同じように取り消すことができます。

プロジェクトブラウザー

プロジェクトブラウザーには、各プロジェクトで使用されているすべてのオーディオファイルが表示され、ファイルの管理と不明なファイルの検索が行えます。

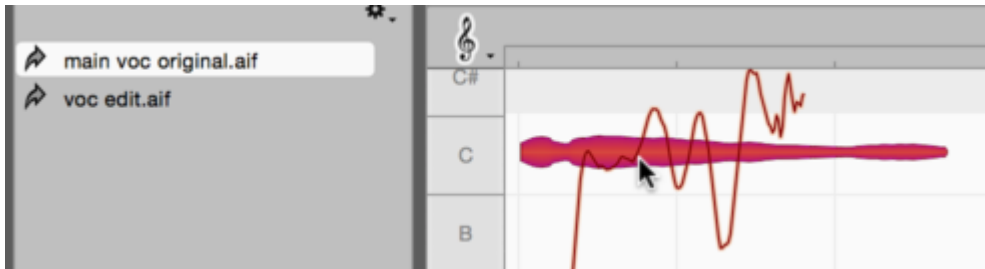
プロジェクトブラウザーを開く

スタンドアロンとプラグインの両方には、プロジェクトブラウザーがあります。どちらの場合も、[オプション]メニューで[情報パネルを表示]を選択すると開きます。



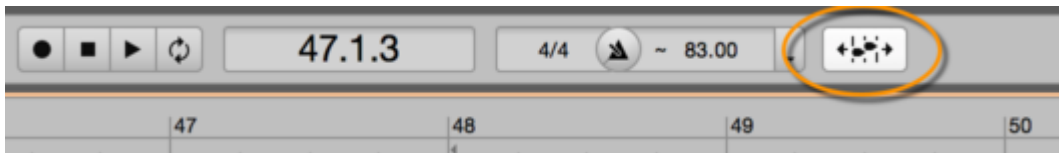
Melodyneスタンドアロンのプロジェクトブラウザー

Melodyneスタンドアロンでは、[ファイル]メニュー経由、ドラッグ&ドロップ、録音のいずれかによりプロジェクトに統合されているすべてのオーディオファイルがプロジェクトブラウザーに表示されます。ノートエディターのblobをクリックすると、該当するノートが属するオーディオファイルがプロジェクトブラウザーにハイライト表示されます。



プロジェクトブラウザーからは、ファイルブラウザーからと同様にプロジェクトへファイルをドラッグ&ドロップできます。たとえば、プロジェクト内の複数の場所で同一のファイルを使用したい場合にこれを行うとよいでしょう。

オートストレッチスイッチは、プロジェクトブラウザーからのファイルのドラッグを管理します。オートストレッチがオンの場合、ファイルのテンポはプロジェクトのテンポに合わせられます。スイッチがオフの場合、挿入されたファイルは元のテンポを維持します。



使用されていないオーディオファイルや不明なオーディオファイル

スタンドアロンとプラグインのどちらでも、オーディオファイルはブラウザー内で次のように色分けされています。

- 黒: ファイルは存在しており、プロジェクトで使用中
- 灰色: ファイルは存在しているが、使用されていない(プロジェクトに含まれている音すべてを削除している場合など)
- 赤: ファイルが必要だが使用できない

使用されていないファイルが自動削除されずプロジェクトブラウザーに残されている理由は、手動で行われたのでない削除は取り消しができないためです。

Melodyneが転送ファイルを見つけられない場合(ファイルが削除されていたり、プロジェクトファイルを別のコンピューターに移動した際に置き忘れがあった場合など)、不明なファイルがプロジェクトブラウザーに赤で表示されます。このようなファイルに属するノートは、ノートエディター内に灰色に赤の縁取りで表示され、再生中はミュートされます。



ドロップダウンメニューとコンテキストメニューのコマンド

プロジェクトブラウザーの歯車アイコンで開いたドロップダウンメニューおよび同じブラウザー内のコンテキストメニューは、次のコマンドを提供します(コマンドの一部は不明なファイルの割り当てに使用されます)。

転送用パスを設定... (プラグインのみ): 上記で説明したとおり、転送ファイルの保存場所を指定できます。

Finder/エクスプローラーに表示 : プロジェクトブラウザーでファイルを右クリックした後にこのコマンドを選択すると、Finder/エクスプローラーのウィンドウが開き、ファイルのロケーションが表示されます。

ファイルをコピー : 選択されているファイルをクリップボードにコピーします。これはたとえば、必要な転送ファイルが1つまたは複数不明なプロジェクトを別のユーザーに提供した場合に便利です。プロジェクトブラウザーで不明なファイルを選択して、[ファイルをコピー]を選択してからクリップボードの内容をハードディスクまたは保存用メディアにペーストすることで、不明なファイルを探し回ることなくエラーを迅速に解消できます。

ファイルのパスをコピー : 選択されているファイルのパスをテキストとしてクリップボードにコピーします。これは、不明なファイルのリストを誰かに送信する必要がある場合に便利です。

不明なファイルを検索 : ファイル選択ウィンドウが開き、ハードディスク上の不明なファイルを検索して Melodyne に伝えることができます。

再割り当て後は、更新された参照を保存するためにプロジェクトを保存することをおすすめします。

外部ファイルをプロジェクトフォルダーにコピー (スタンドアロン) : このコマンドを使用すると、ハードディスク上の別ロケーションからプロジェクトにインポート([ファイル]メニューまたはドラッグ&ドロップ)したファイルすべてが、Melodyneプロジェクトのオーディオフォルダーにコピーされます。このフォルダーはMelodyneプロジェクトを初めて保存する際に作成され、プロジェクトのMPDファイルと同じファイル階層にあり、MPDファイル名の後に「_Audio」が付きます。このコマンドを実行後は、更新された参照を保存するためにDAWプロジェクトを保存することをおすすめします。

プロジェクトフォルダー内の未使用のファイルを削除 : プロジェクトブラウザー内で「使用されていない」ファイルとして表示されているファイルについて、今後必要ないことがはっきりしている場合、このコマンドを使用してこれらのファイルを削除し、ハードディスクの空き容量を拡大できます。

コンテキストメニューの最後の2つのコマンドでは、プロジェクトブラウザー内のファイルをアルファベット順に表示するか、状態別(不明、使用中、未使用)に表示するかを指定できます。

プロジェクトドキュメント

Melodyneスタンドアロンでは、プロジェクトをMPDドキュメントとして保存できます。複数のプロジェクトを同時に開き、操作できます。

プロジェクトドキュメントを開く

Melodyneスタンドアロンを起動すると、新しい空のプロジェクトが作成されます。既存のプロジェクトをロードするには、メニューバーから[ファイル]>[開く]を選択します。[最近使った項目を開く]コマンドでは、以前に開いた直近のドキュメントにすばやくアクセスできます。

Melodyneのプロジェクトドキュメントには、「.mpd」の拡張子が付きます。

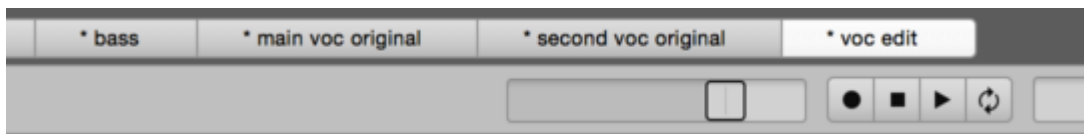


Melodyne.mpd

新しいプロジェクトドキュメントを作成する、プロジェクト間を切り替える

新しい空のドキュメントを作成するには、[ファイル]>[新規]を選択します。

Melodyneでは、複数のプロジェクトを同時に操作できます。そのため、別のプロジェクトを開いたり新しいプロジェクトを作成する前に現在のプロジェクトを閉じる必要はありません。開いているプロジェクトはそれぞれ画面左上のメニューバー下のタブで表示されます。タブは、2つ以上のプロジェクトが開いている場合にのみ表示されます。



別のプロジェクトに切り替えるには、相当するタブをクリックします。

プロジェクトを閉じる、保存する

プロジェクトを閉じるには、[ファイル]>[閉じる]を選択するか、キーボードショートカットCommand+Wを使用します。2つ以上のプロジェクトが開いている場合、タブ上のプロジェクト名の左にある[x]をクリックしてプロジェクトを閉じることもできます。プロジェクトに保存されていない変更内容がある場合、タブ上のプロジェクト名の横にアスタリスク(*)が表示されます。

保存されていない変更内容を含むプロジェクトを閉じようとする、変更内容を保存してから閉じるか([保存])、変更内容を保存しないでプロジェクトを閉じるか([保存しない])、開いているプロジェクトに戻るか([キャンセル])を尋ねるメッセージが表示されます。保存されていない変更内容を含むドキュメントが開いた状態のMelodyneを終了しようとするときも、同様のダイアログボックスが表示されます。

[ファイル]メニューの[保存]と[別名で保存]コマンドを使用すれば、既存名または新規名でいつでもプロジェクトを保存できます。

[前回保存したバージョンに戻す]コマンドは、前回の保存以降に行った変更内容を破棄し、プロジェクトを前回保存したときの状態に戻します。

プロジェクトのオーディオフォルダー

プロジェクトを初めて保存する際、プロジェクトのオーディオファイル用のフォルダーがプロジェクトのMPDファイルと同じディレクトリ階層内に作成されます。このフォルダーには、プロジェクトと同じ名前の後に「_Audio」が加えられた名前が付きます。

プロジェクトで行ったすべての録音内容とプロジェクトブラウザーを使用してインポートしたすべてのサンプルがこのフォルダー内に保存されます。

プロジェクトをアーカイブ保存する場合や別のユーザーに提供したい場合、MPDファイルとともにこのオーディオフォルダーもアーカイブ保存または提供する必要があります。

開いているプロジェクトから別のプロジェクトへオーディオをコピーする

Melodyneでプロジェクトが開いている場合、個々のノートまたはオーディオソース全体をあるプロジェクトから別のプロジェクトにコピーできます。オーディオ素材を選択してコピーし、プロジェクトを切り替えてペーストします。

プロジェクトブラウザーでオーディオファイルのあるプロジェクトから別のプロジェクトのタブにドラッグすることもできます。ファイルをタブにドラッグする際、ドロップ先のプロジェクト内の任意の位置にドロップする前に、ファイルをプロジェクトを切り替えるためにMelodyneが一時的に停止します。

プロジェクトをインポートする

プロジェクトのMPDファイルをコンピューターのFinder/エクスプローラーまたはMelodyneのファイルブラウザーからドラッグして、あるプロジェクトの内容を現在のプロジェクトにインポートできます。

Melodyneの[開く]ダイアログで複数のMPDファイルを選択した場合、複数のプロジェクトが同時にロードされ、それぞれ個別のタブで表示されます。

再生、ナビゲーション、ズーム

このツアーでは、Melodyneのナビゲーションとオーディオ再生機能の概要について説明します。

キーボードと転送バーを使って再生をコントロールする

MelodyneプラグインはDAWに統合され、DAWの再生に完全に合わせられます。DAWで再生位置を変更すると、その情報はMelodyneに伝達され、新規位置が反映されます。DAWがスタートすると、Melodyneもスタートします。Melodyneプラグインは、ご使用のDAWの「スレーブ」として動作します。MelodyneからDAWの再生カーソルの開始・停止・位置変更をコントロールすることはできません。

Melodyneスタンドアロンでは、最上部のトランスポートバーのボタンを使用するか、スペースバーを押して再生を開始または停止できます。Altを押したまま同じ操作を行うと、再生範囲が現在の選択範囲に限定されます。



Melodyneスタンドアロンではコンピューターキーボードのテンキーで再生をコントロールすることもできます。ショートカットは[環境設定]ダイアログから選択できます。デフォルト設定は以下のとおりです。

- 再生/停止(スペースバー):再生カーソルの現在の位置から再生を停止または開始します。
- 開始(停止中にEnter):再生カーソルの現在の位置から再生を再開します。
- 開始(再生中にEnter):前回開始した位置にジャンプしてから再生を再開します。
- 停止(再生中にテンキーの[0]):前回開始した位置にジャンプしてから停止します。
- 停止(テンキーの[0]を2回連続して押す):プロジェクトの先頭にジャンプします。

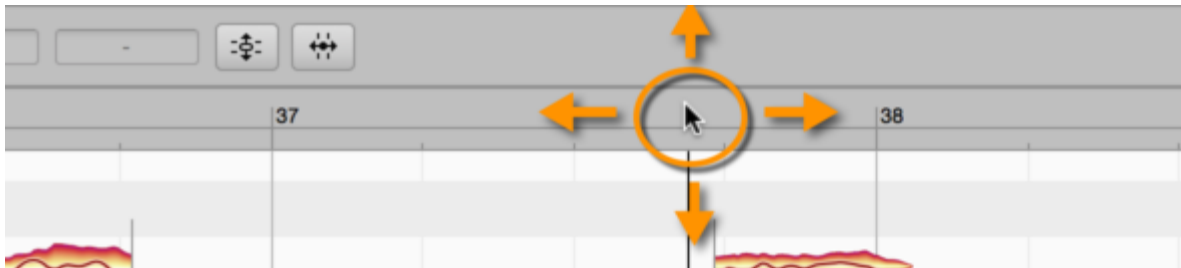
Melodyneスタンドアロンでもプラグインでも、キーボードの矢印キーを使用してblobを順に選択できます。再生が停止している場合、現在選択されているblobが発音されます。

Melodyneの[環境設定]ダイアログを使用して、新しい再生ショートカットを含むさまざまなキーボードショートカットを定義できます。デフォルトのショートカットに満足がいけない場合は、任意で再定義できます。

タイムルーラーを使って再生、スクラブ、ズームをコントロールする

以下の再生機能は、Melodyneスタンドアロンおよびプラグインの両方で使用できます。ただし、Melodyneプラグインでは、DAWが停止している場合のみ使用できます。再生が再び開始されると、Melodyneプラグインは前述のとおりDAWを追跡するようになります。

クリック位置から再生をスタートさせるには、Melodyneタイムルーラーを(またはノートエディター背景内を直接)ダブルクリックします。Altを押したままタイムルーラー内をダブルクリックすると、再生範囲が現在の選択範囲に限定されます。



再生の進行中にタイムルーラーを再びダブルクリックすると、再生が停止し、再生カーソルがクリック位置に移動します。

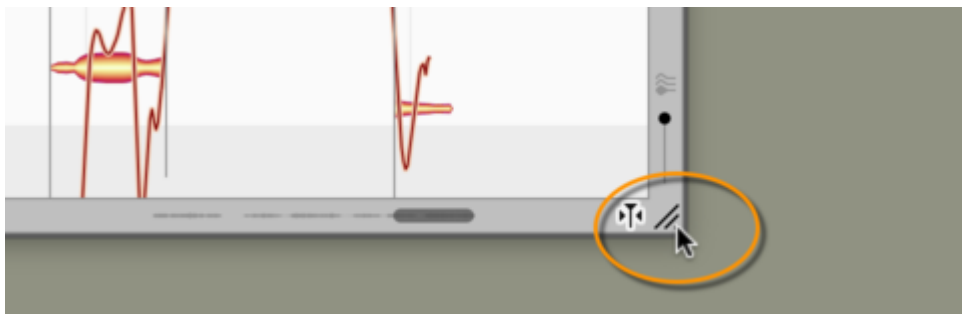
タイムルーラーをクリックすると、再生カーソルがクリック位置に移動します。再生の進行中にこれを行うと、再生は停止するのではなく、クリック位置にジャンプし、そこから再生が継続されます。再生の停止中にこれを行うと、再生カーソルがクリック位置に移動しますが、再生は停止したままで、タイムルーラーをダブルクリックするまで再生は再開しません。

再生の停止中、タイムルーラー内をクリック&ドラッグすることで、オーディオ素材内をスクラブできます

上または下にドラッグすると、表示を現在位置でズームすることができます。スクラブとズームは組み合わせて使用することができ、ズームの度合い調整しながらカーソルを直感的に操作できます。

ウィンドウサイズを変更する

ウィンドウのサイズを変更するには、右下隅をドラッグします。この操作は、Melodyneスタンドアロンでもプラグインでも同じです。



ノートエディターでのスクロールとズーム

マウスで表示エリアを移動するには、メインツールのドロップダウンからスクロールツール(手の形をしたアイコン)を選択するか、CommandとShiftキーを押したままドラッグします。

マウスで表示エリアをズームするには、ズームツール(ルーベの形をしたアイコン)を選択するか、Command+Altキーを押したままドラッグします。水平および垂直方向に同時にズームすることができます。ズームの度合いは場合により異なります。

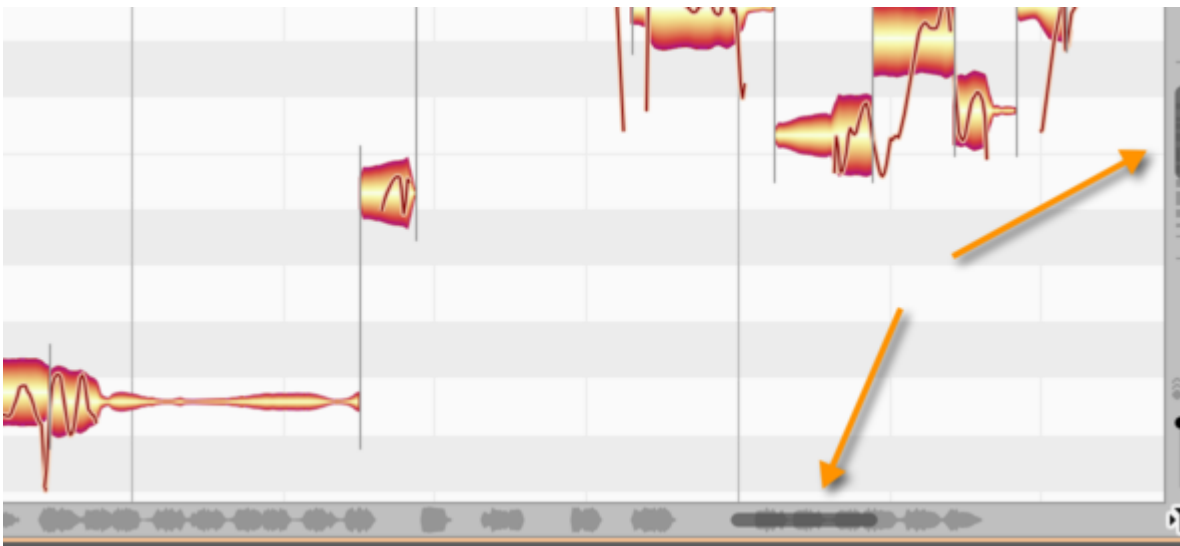


選択されている1つまたは複数のblobにズームするには、Command+Shift+ダブルクリックします。ズームアウトするには、編集エリアの背景をダブルクリックします。

ご使用のハードウェアが相当する機能に対応している場合、マウスやトラックパッドを使用してもスクロールやズームが行えます。

- 水平または垂直方向にスクロールするには、マウスホイール、およびトラックパッドの2本指スワイプを使用します。
- 水平方向と垂直方向に同時にズームするには、トラックパッドのピンチアウト(2本の指でタッチしてから指の間を広げる)を使用します。

表示範囲を移動するには、水平または垂直スクローラー(スクロールボックス)をドラッグします。スクローラーには、blobの配置を示す縮小イメージが表示されています。

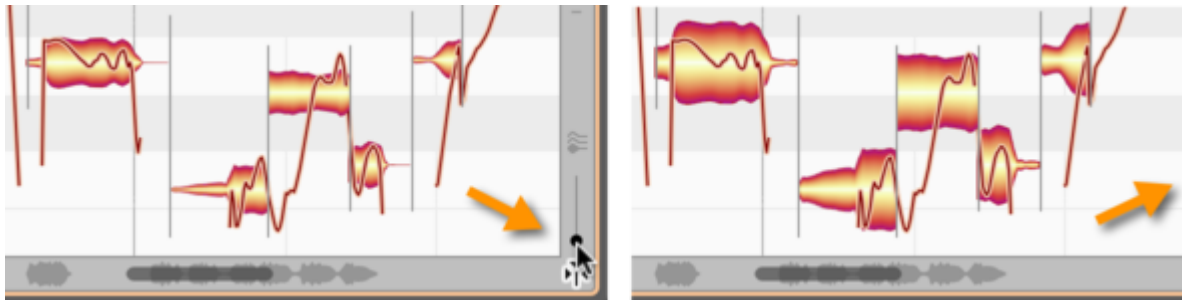


表示をズームするには、スクローラーの端をドラッグします。

特に長いオーディオファイルを編集する場合、サイズの小さいスクローラーでは必要なズーム解像度を得られにくいことがあります。このような場合、CtrlとAltキーを押したまま編集エリアをドラッグするか、タイムルーターで垂直方向にドラッグしてズームインすることができます。

垂直または水平スライダーの左端または右端を外向きにドラッグすると、表示部分のサイズを垂直方向または水平方向に広げることができます。この機能は、プラグインでの使用に便利です(最初の3小節だけを転送してこの部分を操作し、第20小節に何かを挿入したい場合など)。

すべてのblobが表示されるようズームを調整するには、スクローラーの中央をダブルクリックします。サイクルモードがアクティブの場合、水平スクロールをダブルクリックすると、サイクル範囲全体が表示されるようにディスプレイがズームされます。



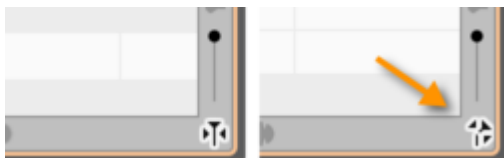
blobの高さを変更するには、ノートエディター近くの下隅のスライダーを使用します。この操作ではボリュームは変化しません。この機能は、音量の極端に小さいまたは極端に大きいノートが多数含まれる素材を表示させる場合に便利です。

ノートエディター内の自動スクロールについて

1つまたは複数のノートが選択されている場合、Melodyneは、選択対象が編集されるものと判断し、自動スクロールを一時的に無効に切り替えます。(ノートエディターの背景をクリックするなどして)ノートの選択が解除されると、再生カーソルの位置から表示エリアのスクロールが再開されます。

同様に、再生中に水平スクローラーを動かして再生カーソルが画面上から消えると、自動スクロールが無効になります。この場合、停止または再開しても自動スクロールは再び有効になりません。

自動スクロールが一時的に無効の場合、ノートエディター右下隅の自動スクロールアイコンがここに示すような形になります。



ナビゲーションとズーム機能

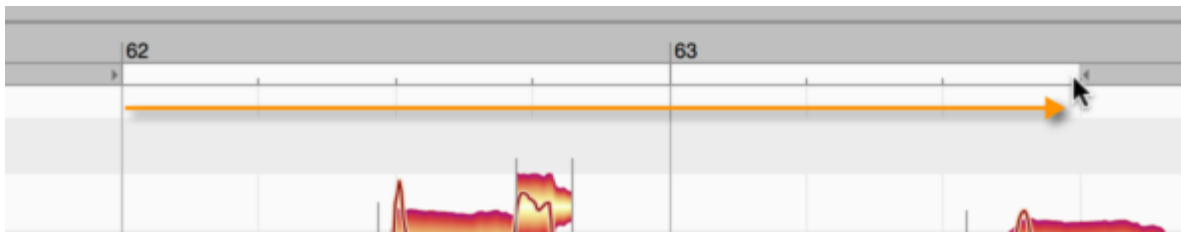
- ウィンドウのサイズを変更するには、右下隅をドラッグします。
- 表示エリアを移動するには、Command+Shiftキーを押したまま編集エリアの背景をドラッグします。
- 上下にスクロールするには、マウスホイールを使用します。左右にスクロールするには、Shiftを押したままマウスホイールを上下にスクロールします。
- 表示をスクロールするには、トラックパッドの2本指スワイプを使用します。
- 表示をズームするには、トラックパッドの2本指ピンチを使用します。
- 表示エリアを水平方向/垂直方向にズームするには、Command+Altを押したままノートエディターをドラッグします。
- 指定のエリア内をズームインするには、タイムルーラーを垂直方向にドラッグします。
- 縦軸と横軸を同時にズームするには、Command+Altを押したままマウスホイールを使用します。
- 現在選択している1つまたは複数のblobにズームするには、Command+Altを押したままダブルクリックします。
- ズームアウトするには、Command+Altを押したまま編集エリアの背景をダブルクリックします。
- 表示を水平方向/垂直方向に移動するには、スクローラーをドラッグします。
- 表示を水平方向/垂直方向にズームするには、スクローラーの端をドラッグします。
- 表示部分の長さを伸ばすには、スクローラーの左端または右端を外向きにドラッグします。この機能はプラグインでは重要となります(最初の4小節だけを転送してこの部分を操作し、第20小節に何かを挿入したい場合など)。
- 水平方向/垂直方向にズームインまたはズームアウトしてすべてのノートを表示させるには、スクローラーをダブルクリックします。
- blobの高さを変更するには、右下隅のスライダーを使用します。

サイクルモード

Melodyneのサイクルモードでは、選択されているパッセージがエンドレスでリピートされます。

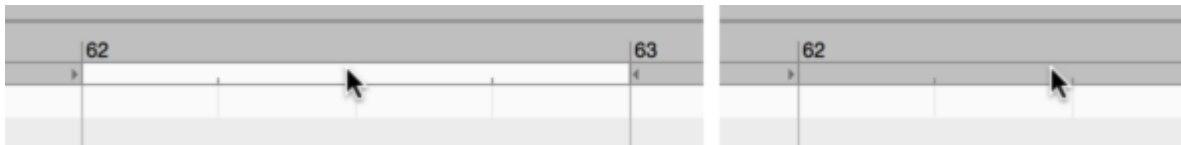
サイクルゾーンを定義する

サイクルゾーンを設定するには、タイムルーラーの下半分をクリック&ドラッグします。Altキーを押したまま操作すると、タイムグリッドを無視してスタート位置とエンド位置(「サイクルロケーター」)を自由に設定することができます。



サイクルモードのオンとオフを切り替える

タイムルーラー下の細い帯上のサイクルゾーンをダブルクリックしてサイクルモードのオンとオフを切り替えます。サイクルモードがオンの場合、サイクルゾーンが濃い灰色で表示されます。



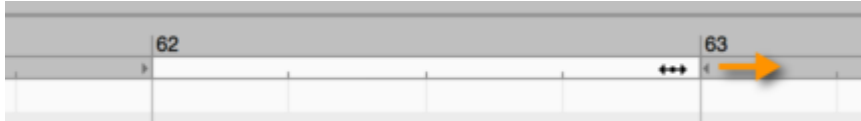
Melodyneスタンドアロンでは、トランスポートのアイコンを使ってオンとオフを切り替えることもできます。



[ファイル]>[環境設定]>[ショートカット]を選択し、サイクルモードのオンとオフを切り替えるキーボードショートカットを定義することもできます。

サイクルゾーンの長さを変更して移動する

サイクル範囲の長さを変更するには、右または左のロケーターをドラッグします。Altキーを押したまま操作すると、タイムグリッドを無視してロケーターを自由に設定することができます。



サイクルゾーン全体を左右に移動するには、範囲の中央をドラッグします。Altキーを押したまま操作すると、タイムグリッドが無視されます。



サイクルロケーターを左右に広げるには、サイクルゾーンの左右の任意の位置をShift+クリックします。Altキーを押したまま操作すると、タイムグリッドが無視されます。

選択されているblobを使用してサイクルゾーンを定義する

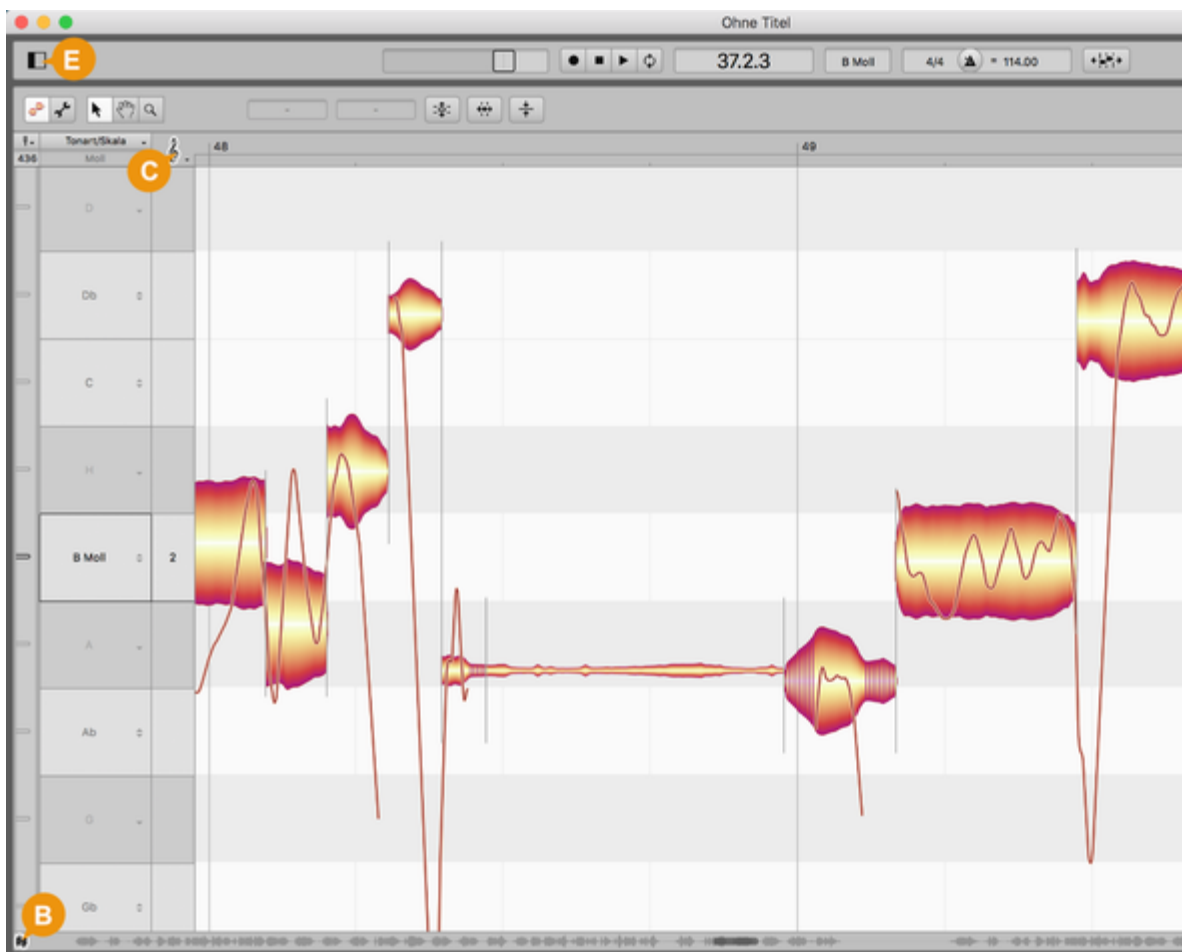
サイクルゾーンを選択されているblobの最初または最後へ移動させる(最も近いグリッドラインへスナップされます)には、Shiftキーを押したままサイクル範囲をダブルクリックします。Shiftキーに加えてAltキーも押したまま操作すると、サイクルゾーンはグリッドにスナップせず、選択されているblobの最初のblobの先頭と最後のblobの末尾の間に移動します。

表示とその他のオプション

Melodyneは、プログラムの外観と動作を好みに合わせて変更できる、ノートエディターのユーザーインターフェイスおよび操作のさまざまなオプションを提供します。

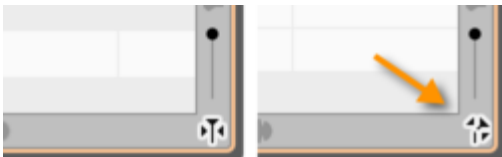
ユーザーインターフェイスの要素を表示/隠す

Melodyneのユーザーインターフェイスは、作業状況やニーズに合わせて変更できます。これらは[オプション]メニューまたはインターフェイス内で行えます。



図は、Melodyneスタンドアロンのユーザーインターフェイスのアイコンを示しています([オプション]メニューの項目に関連)。

- ノートエディター(A): ノートエディターのさまざまなオプションです。下で詳しく説明します。
- 音階エディター(B): 3つの音階エディターウィンドウのパネル1/2/3つの表示/非表示を切り替えます。
- ピッチグリッド(C): ピッチグリッドのオプションを提供します。
- タイムグリッド(D): タイムグリッドのオプションを提供します。
- 情報パネルを表示(E): 画面左および/または右の[情報]パネルの表示/非表示を切り替えます。
- [キー](F)と[コード](G)の各スイッチでキートラックおよび/またはコードトラックの表示と非表示を切り替えることができます。
- ノートエディター内の自動スクロール(H): このオプションを選択すると、再生カーソルに合わせてノートエディターの表示がスクロールします。



ノートエディター内の自動スクロールについて: 1つまたは複数のノートが選択されている場合、Melodyneは、選択対象が編集されるものと判断し、自動スクロールを一時的に無効に切り替えます。(ノートエディターの背景をクリックするなどして)ノートの選択が解除されると、再生カーソルの位置から表示エリアのスクロールが再開されます。

同様に、再生中に水平スクローラーを動かして再生カーソルが画面上から消えると、自動スクロールが無効になります。この場合、停止または再開しても自動スクロールは再び有効になりません。

自動スクロールが一時的に無効の場合、ノートエディター右下隅の自動スクロールアイコンがここに示すような形になります。

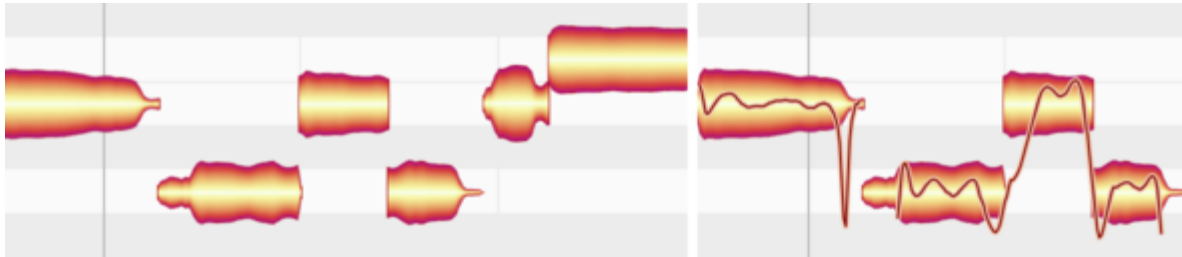
以下に説明しているオプションはすべてノートエディターに関連しており、メインメニューの[オプション]>[ノートエディターオプション]を選択するか、ノートエディター右上隅の歯車アイコンをクリックすると表示されます。

これらのオプションは、編集モードとノートアサインメントモードに対して個別に選択できます。

ピッチカーブを表示

[ピッチカーブを表示]を選択すると、音の音高を示す細い曲線が各blob内に表示されます。

左は何も表示されていない(ノートエディター表示オプションで何も選択していない場合の)blob、右はピッチカーブが選択されている場合のblobです。

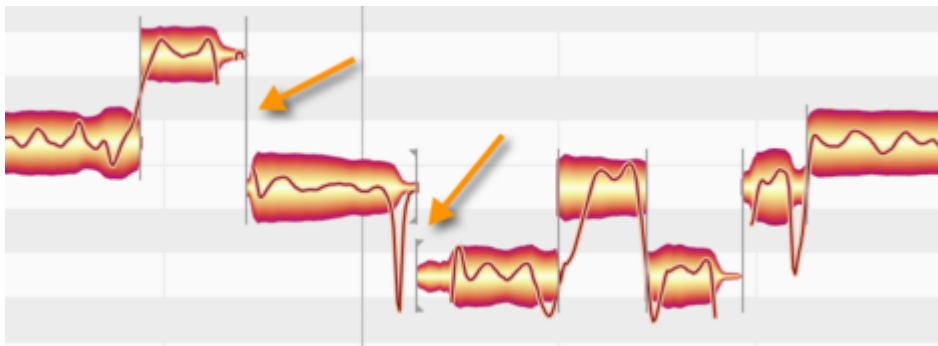


このオプションが選択されているかどうかに関係なく、ピッチツールが選択されている場合は常にピッチカーブが表示されます。

ノート分割を表示

[ノート分割を表示]を選択すると、ノートの最初と最後を示す境界線に灰色の垂直線が表示されます。

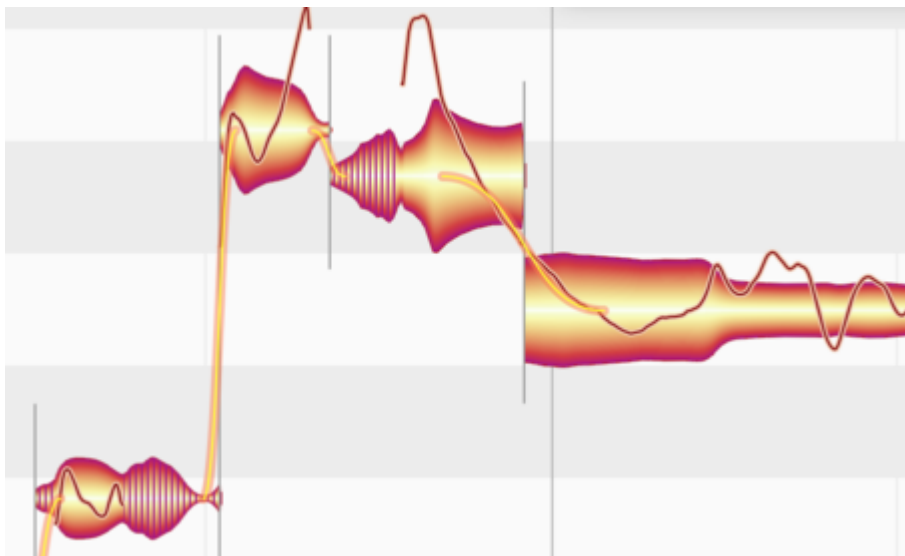
ノート分割は、線(つながっているノート間の「ソフト」な分割)または細括弧(ハードな分割)として表示されます。



このオプションが選択されているかどうかに関係なく、ノート分割ツールが使用されている場合は常にノート分割が表示されます。

歯擦音を表示する

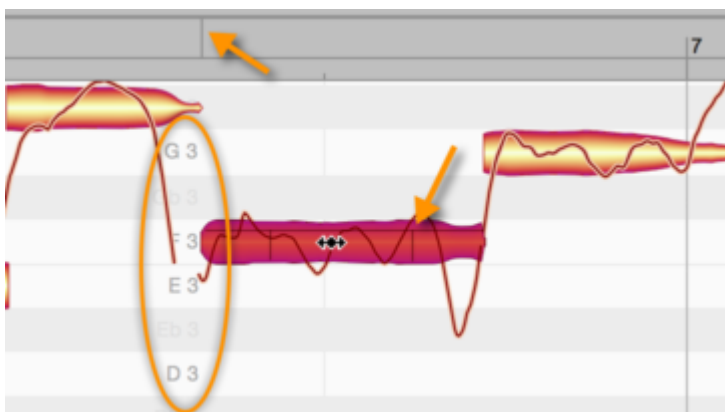
[歯擦音を表示]オプションにチェックマークを入れると、歯擦音(「S」や息の音)の存在が細掛け表示で示されます。



blob情報を表示

[blob情報を表示]では、各音を操作する際に参考となるさまざまな要素の表示と非表示を切り替えることができます。

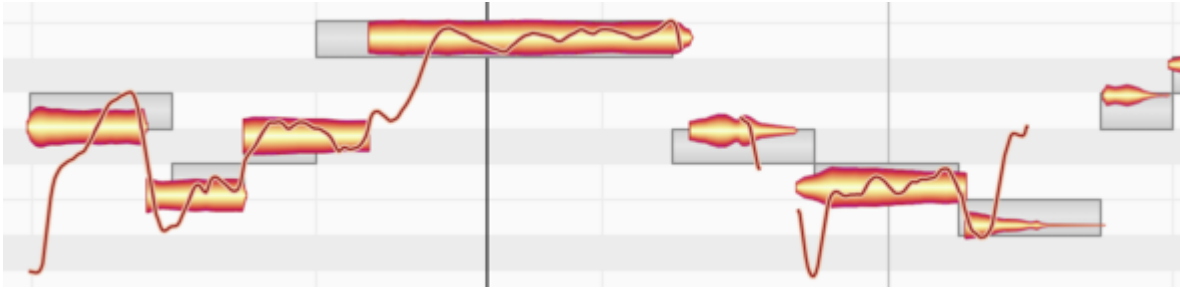
もっとも特筆すべき要素はローカルピッチルーラーです。マウスポインタをノート上に移動させると、ノートの前に表示されます。blobをドラッグしようとする、blobの形をしたドラッグゾーンを示す細線が表示されます。



[blob情報を表示]が選択されている場合、マウスポインタをノート上に移動させると、ノートの最初に合わせた垂直線もタイムルーラーに表示されます。これにより、より正確な位置合わせが行えます。

対象ノートを表示

[対象ノートを表示]を選択すると、各blobを囲む灰色の枠が表示されます。



この枠は、半音単位のグリッド線に一致しています。つまりこれは、Melodyneが(オーディオ分析に基づいて)ノートの音高と拍子または小節内の位置をどのように仮定しているかを示しています。ほとんどの場合この仮定は正確に行われますが、必ずしも正しいとは限りません。参考としてとらえておくといでしょう。

この枠は、マクロを使って部分的なクオンタイズをノートに適用する際にノートが引き寄せられる先の音高と時間上の位置も示しています。また、タイムツールまたはピッチツールを使ってダブルクリックするとスナップされる位置も示しています。

blob編集時にモニター

このオプションが選択された状態でノートエディター内でblobのピッチをシフトさせると、クリックされた位置のノートのサウンドが再生されます。このオプションはオンとオフを切り替えることができます。

環境設定とキーボードショートカット

[環境設定]ウィンドウでは、Melodyneの動作オプションおよびキーボードショートカットを設定できます。

ウィンドウとユーザーインターフェイス設定を開く

Melodyneプラグインでは、[設定]メニューから[環境設定]を開きます。Melodyneスタンドアロンでは、プログラムメニュー (macOS) またはファイルメニュー (Windows) から[環境設定]を選択します。スタンドアロンの設定オプションは、プラグインの設定オプションとは多少異なります。



以下のユーザーインターフェイスオプションは、両方のMelodyneで選択可能です。いずれかのMelodyneで変更を行うと、どちらのMelodyneにも適用されます。

- 言語: ユーザーインターフェイスの言語を選択します。
- ピッチラベル: 音名に使用する表記を、英語式 (C、B、Bb など)、ドイツ式 (C、H、B など)、ラテン式 (Do、Si、Sib など) に設定します。

*コード表記: コードラックで使用される表記を選択できます。

- アピアランス: ここでは、ユーザーインターフェイスに対するさまざまなコントラスト設定を選択できます。
- デフォルトチューニング: 新規作成されたドキュメントの基準音高Aのデフォルト周波数を設定します。
- 取り消しの最大回数: Melodyneでは最大100の編集操作を取り消しできます。デフォルト値は25です。必要に応じて、この値を上げることができます。値を上げるとより多くのRAMを消費し、下げるとRAMを節約できます。
- ツールチップを表示 Melodyneの操作に慣れたら、ツールチップ (アイコンやユーザーインターフェイスの要素にカーソルを重ねると表示される説明文) を非表示にすることができます。

オーディオと録音の環境設定

スタンドアロンとプラグインの両方で、次の2つのオプションを使用できます。

- オーディオキャッシュ: Melodyneが内部処理に必要とするオーディオキャッシュのハードディスクのロケーションが表示されます。
- オーディオキャッシュサイズ: キャッシュの最大サイズを設定します。

オーディオキャッシュはMelodyneがその作業に必要なファイルを一時的に保存するのに使用されます。生成されるファイルのサイズは、処理されるオーディオファイルおよびMelodyneが検出に使用するアルゴリズムにより異なります。

これらのファイルを削除し、それらを作成したあるいは使用していたMelodyneプロジェクトを再び開く場合、ファイルを再作成する必要があります。その場合、プロジェクトを開くのに時間がかかります。一方、ファイルがある場合、Melodyneはそれまでどおりファイルを使用します。

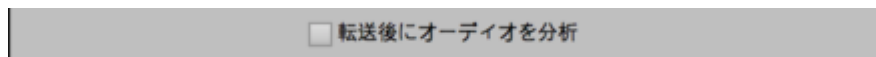
キャッシュサイズは調整できます。次回プログラムを開いた際にキャッシュがいっぱいの場合、Melodyneは新しいデータのために自動でスペースを解放します。

注: オーディオキャッシュのロケーションはあらかじめ決められており、変更することはできません。

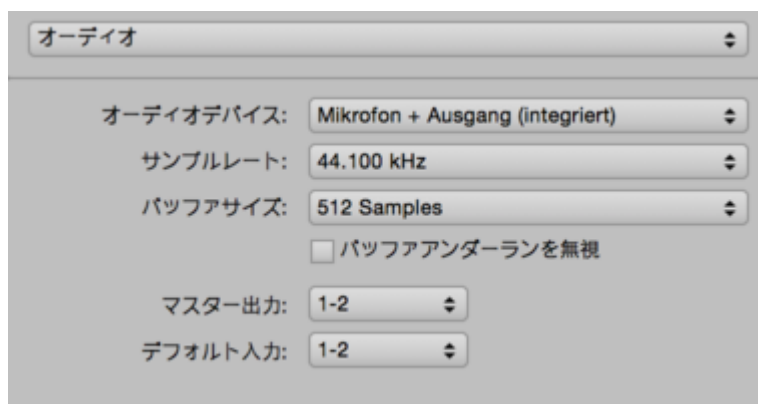
Windows: C:\Users\USERNAME\AppData\Local\com.celemony.melodyne\Separations

macOS: /ユーザ/(ユーザー名)/ライブラリ/Caches/com.celemony.Melodyne/Separations

以下のオプションはプラグインでのみ使用できます。

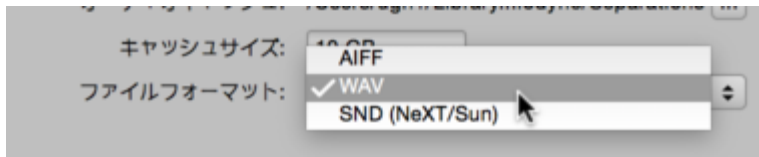


- 転送後にオーディオを分析: このオプションを選択すると、オーディオ素材の検出(分析)は転送が完了するまで開始されず、転送時のCPU負荷が低減されます。ご使用のコンピューターの能力がそれほど高くなく、転送中にクリックノイズやドロップアウトが聞こえたりシステムのスピードが低下するようなことがある場合、このオプションを選択します。



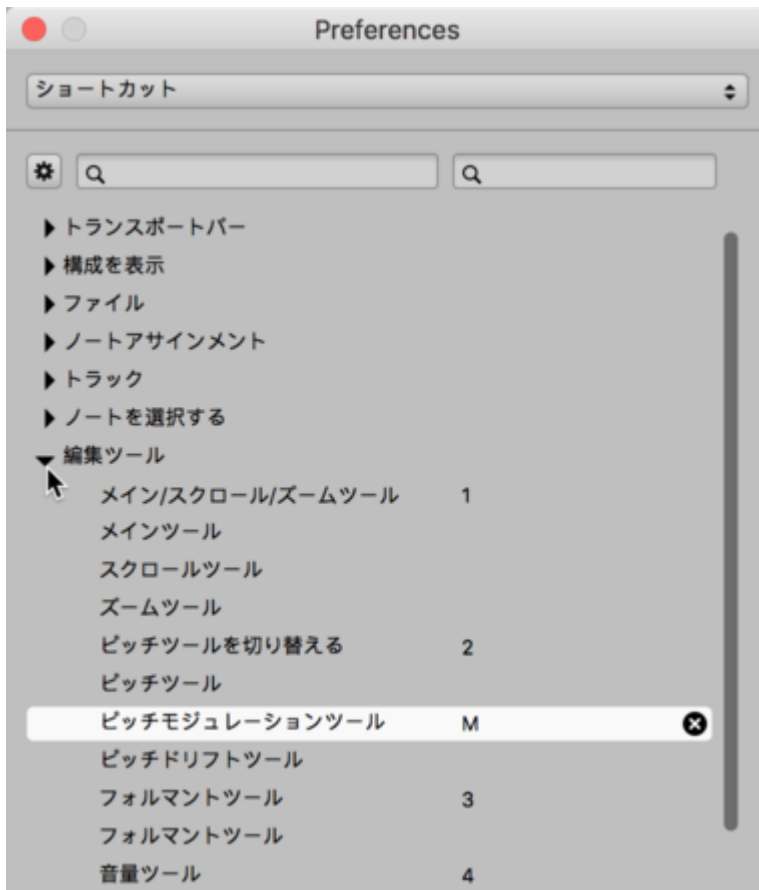
[環境設定]の[オーディオ]と[録音]ページには、次のオプションがあります。

- オーディオデバイス: ご使用のオーディオハードウェアのオーディオドライバを選択できます。
- サンプルレート: Melodyneで使用するサンプルレートを選択します。
- バッファサイズ: オーディオ編集に使用するバッファサイズを設定します。値が小さくなると、レイテンシは低くなりますが、CPU負荷は大きくなります。
- バッファアンダーランを無視: Melodyneスタンドアロンを処理能力の低いコンピュータで使用しており、過負荷の可能性がある(クリックノイズやドロップアウトが生じる可能性がある)場合、このボックスにチェックマークを入れると、コンピュータの処理能力が優先されます。オーディオハードウェアはドロップアウトに非常に敏感であることが多いため、このような場合にコンピュータ全体をクラッシュする可能性があります。もしクラッシュが生じた場合、このボックスにチェックマークを入れます。クラッシュすることはまれですので、ほとんどの場合このオプションは無視してもかまいません。
- マスター出力: Melodyneスタンドアロンのメイン出力を選択します。この出力のレベルは、トランスポートバーのマスターボリュームコントロールでコントロールします。オーディオハードウェアの出力が1つのみの場合、これがマスター出力に自動的に設定されます。
- デフォルト入力: Melodyneスタンドアロンのメイン入力を選択します。オーディオハードウェアの入力が1つのみの場合、これがマスター入力に自動的に設定されます。
- ファイルフォーマット: Melodyneで録音の保存に使用するファイルフォーマットを選択します。一般的に使用されるフォーマットはWAVとAIFFです。



ショートカット

[ショートカット]ページでは、Melodyneの機能やコマンドの大多数をキーボードショートカットを割り当てることができます。機能やコマンドはカテゴリー別に分類されています。カテゴリー横の三角形をクリックすると含まれるすべての機能が表示されます。たとえば、以下のスクリーンショットは、編集ツールに関連する全コマンドです。



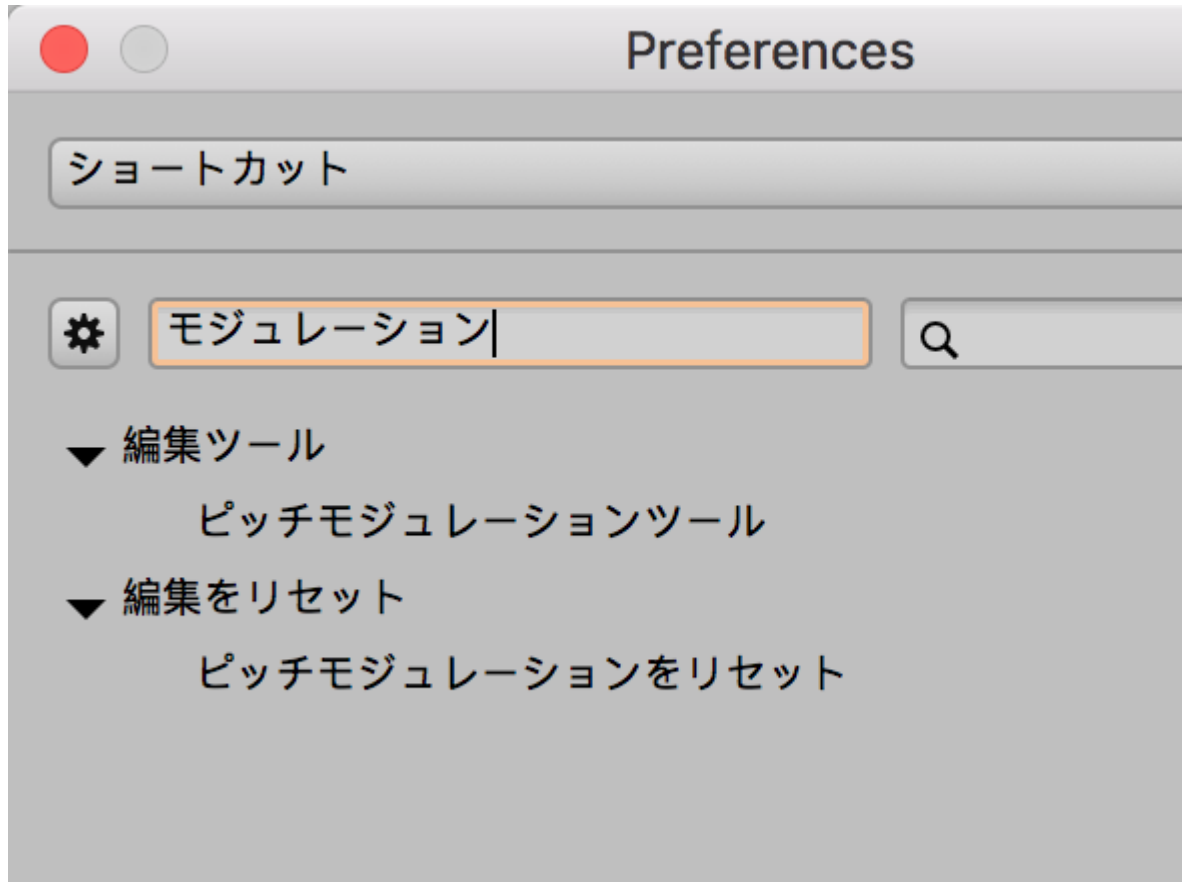
コマンド(この例では[ピッチモジュレーションツール])をクリックしてから、割り当てたいキーまたはキーの組み合わせを押します。選択が保存され、そのキーまたはキーの組み合わせを押すとピッチモジュレーションツールが有効になります。必要に応じて、この手順を各コマンドに対して繰り返します。

割り当てられたキーの組み合わせの右に「x」が表示されます。これをクリックすると、以下のいずれかの機能を選択できます。



- 削除: 割り当てがキャンセルされ、ショートカットを使用してこのコマンドを呼び出すことができなくなります。
- Melodyne 5: コマンドに対するデフォルトショートカットが復元されます。(デフォルトショートカットがないコマンドの場合、ここで[Melodyne 5]を選択すると[削除]を選択したのと同じ結果になります。)

カテゴリを開閉してコマンドリストをスクロールするほかにも、左側の検索ボックスにタイプ入力することでお探しのコマンドを検索することができます。対象が絞り込まれ、時間の節約になります。コマンド名全部を入力する必要はありません。語を入力すればその語を含む検索結果が表示されます。



変更したい場合、左側の検索ボックスの「x」をクリックすると、元のリストが復元されます。

コマンド名または機能名で検索するほか、割り当て済みのキーまたはキーの組み合わせを検索することもできます。これには右側の検索ボックスを使用します。ここでも、一部を入力すれば複数の結果が表示されるので便利です。

たとえば、ピッチモジュレーションツールを有効にするコマンドにキーボードショートカットを割り当てたいとします。この場合、「M」(「モジュレーション」の「M」)が第一候補となるでしょう。「M」がすでに使用されている場合、Shift+MやCmd+Mも考えられます。現在の割り当て状態を確認したい場合、右側の検索ボックスに「m」を入力すると表示されます。



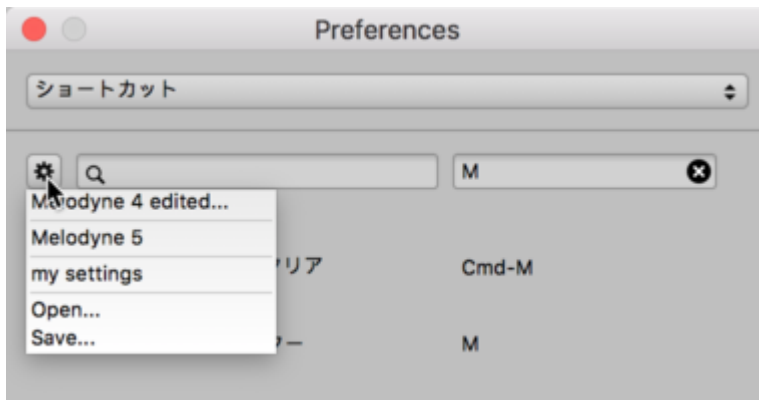
「M」はすでに割り当て済みですが、Alt+MまたはShift+Mを使用できます。

両方のフィールドを組み合わせることもできます。



こうすれば、適切なショートカットをいとも簡単に見つけることができます。また、別の機能にデフォルトで割り当てられている「M」を割り当て直すことも可能です。

ショートカットアサインをセットとして保存したり、特定のDAW向けのカスタムデザインセットをロードすることもできます。このようなセットを管理するには、左上の歯車アイコンを使用します。



- …編集済み: 現在使用中のショートカットセットが表示されます。たとえば「Cubase」とだけ表示されている場合、現在ロードされているショートカットセットはCubaseに対してデザインされたもので、編集が加えられていないことを示しています。一方、[Cubase (編集済み)]と表示されている場合、Cubaseに対してデザインされたセットをロードした後に独自の変更が加えられていることを示します。この場合、このセットを新規名で保存することをおすすめします(下参照)。
- Melodyne 5: すべてのコマンドと機能に対してファクトリーデフォルトのショートカットがロードされます。これを選択すると、保存していない独自のアサインは失われます。
- [開く]と[保存]: これらのコマンドでは、既存のショートカットセットをロードしたり、変更をハードディスクに保存したりできます。ショートカットアサインを保存すると、スタジオを移動する際にそこにあるMelodyneにロードすることができます。

保存機能を使用する場合、ショートカットは次のフォルダーにデフォルトで保存されます。

macOS:

/ユーザ/共有/Library/Application Support/Celemony/Shortcuts/Melodyne5

Windows:

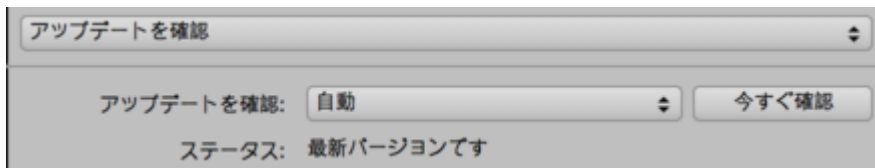
C:\ProgramData\CelemonySoftwareGmbH\Shortcuts\Melodyne5

ショートカットをデフォルトのフォルダーに(「MyShortcuts」などの名前を付けて)保存すると、リスト内に表示され、簡単に選択できるので便利です。

ただし、別のスタジオに移動して別のコンピューターで作業する場合、USBスティックやDropboxフォルダーなどに保存することをおすすめします。

アップデートを確認

このページでは、Melodyneがアップデートを自動的に確認するか、ユーザーが手動で確認する([今すぐ確認] ボタンを押したときのみ確認する)かを設定できます。



The screenshot shows a dialog box titled "アップデートを確認" (Check for updates). Inside, there is a label "アップデートを確認:" followed by a dropdown menu currently set to "自動" (Automatic). To the right of the dropdown is a button labeled "今すぐ確認" (Check now). Below these elements, the status is displayed as "ステータス: 最新バージョンです" (Status: Latest version).

オーディオ特性とアルゴリズム

Melodyneは、さまざまな種類のオーディオ素材の表示と編集にさまざまなアルゴリズムを使用します。ここでは、選択可能なアルゴリズムと、各種オーディオ素材に対して使用されるアルゴリズムについて説明します。

検出処理

Melodyneは、オーディオ素材を分析し、含まれている音を見つけ出し、編集可能な状態にします。この処理を「検出」と呼びます。

検出処理により、Melodyneは対象となる素材の種類を判別し、ノートの表示と再生にどのアルゴリズムを適用すべきかを判断します。現在選択されているアルゴリズムには、[アルゴリズム]メニューとノートエディターのblobのオプションにチェックマークが表示されます。特にポリフォニックなオーディオ素材の場合、検出プロセスでは、変更不可能な原理に関連する理由により、完璧な結果をもたらすことはできません。録音素材を音楽的に正確に分析することは、効率に優れた編集と説得力のある結果を得るために最も重要なベースであるため、検出結果を系統的に確認し、ノートアサインモードで必要な修正を行うことをおすすめします。{{ /match-attribs}}

概要:どのアルゴリズムをどの素材に使用する？

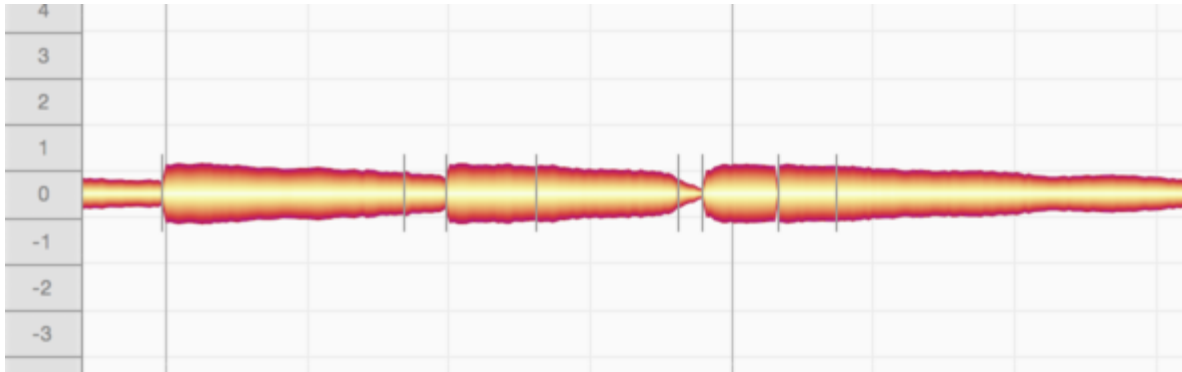
最適かつ詳細な編集機能を手にするには、以下のサウンドソースに対して、以下のアルゴリズムを使用します。

- 歌声、スピーチ、サックス、フルート、単声のベースなど: **メロディック**
- ドラムとパーカッション、ループ、その他の楽音成分のないパーカッシブサウンド: **パーカッシブ**
- 808キックやタム、タブラ、その他の楽音成分を含むパーカッシブサウンド: **パーカッシブピッチ**
- あらゆる種類のポリフォニック楽器、複数の楽器が使用されたループ、ミックス全体をタイムストレッチ、クオンタイズ、トランスポーズする: **ユニバーサル**

ユニバーサルアルゴリズム

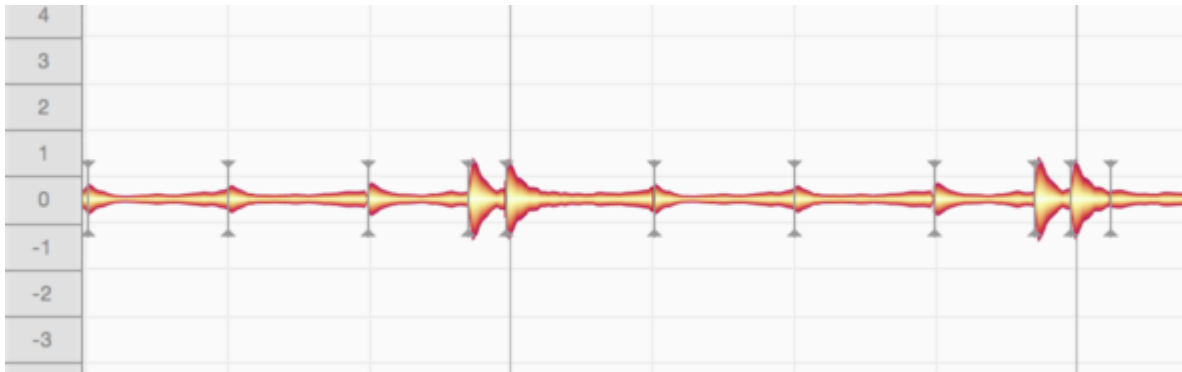
ユニバーサルアルゴリズムは、パーカッシブな要素と調性の要素の両方を含む複雑な信号に特に適しています。たとえば、音楽全体のピッチ、タイミング、テンポを変更したい場合、このアルゴリズムを使用すると最良のサウンドクオリティが得られます。

ユニバーサルアルゴリズムは、パーカッシブアルゴリズム同様、検出された音すべてを同じピッチで表示します。ピッチルーラーには階名は表示されず、単に半音の相対値のみ表示され、音階機能は無効になります。[ユニバーサル]が検出に対して自動で使用されることはありません。必要に応じて手動で選択する必要があります。



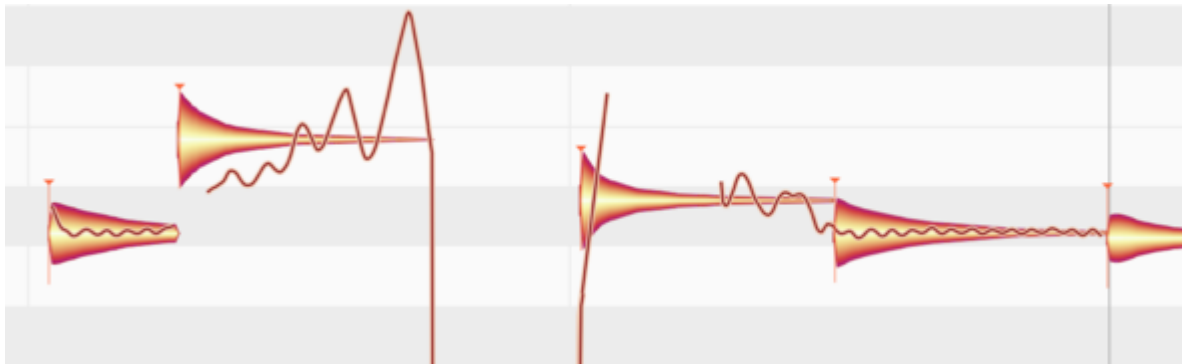
[パーカッシブ]アルゴリズム

[パーカッシブ]アルゴリズムは、ドラムやその他のパーカッション楽器の録音だけでなく、Melodyneがピッチを検出できないノイズや効果音およびその他の素材にも適しています。この場合、連続するドラムのストロークを識別することができますが、どれもすべて同じピッチとして表示されます。blobのピッチを上下に変更することはできますが、ピッチルーラーにはノート名が表示されず、半音単位での相対値のみ表示されます。音階機能は無効になります。



ただし、一部のパーカッション楽器はメロディとして理解可能な音を奏でることが可能で、そのサウンドの多くには音高があります。たとえば、一部の808キックドラムはベースにチューニングされています。ビリンバウもそのサウンド特性はパーカッシブながら、メロディと認識可能な音を奏でることができます。タブラもそうです。

[パーカッシブ(ピッチ)]アルゴリズムは、このような楽器——パーカッシブでありながらメロディックな楽器——を想定しています。検出されたサウンドは分離され、個々の音高に割り当てられます。これにより、808キックドラム、ビリンバウ、タブラのチューニングを楽曲に合わせて簡単に調整できます。



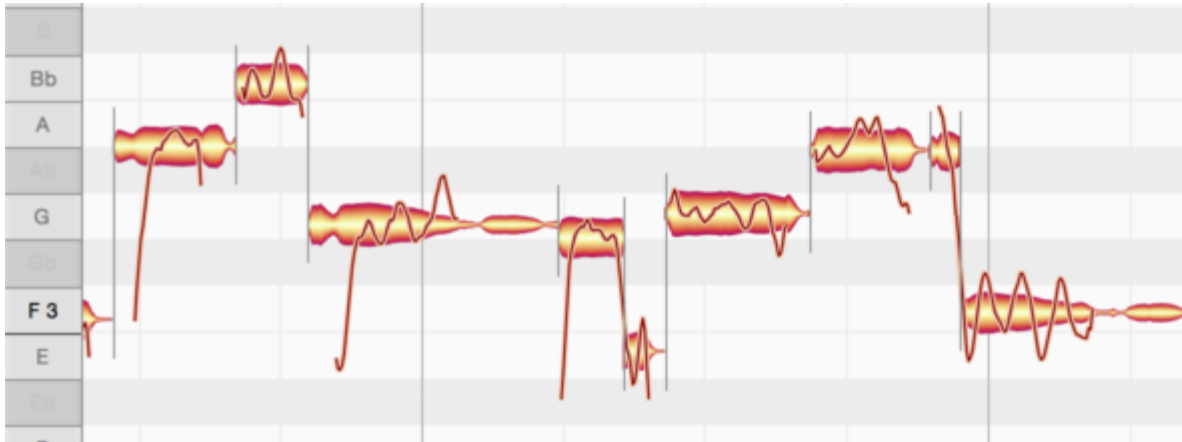
([パーカッシブ(ピッチ)]アルゴリズムと[メロディック]アルゴリズムが一見似て見えるように)[パーカッシブ]アルゴリズムと[ユニバーサル]アルゴリズムは、blobの処理と表示方法においては似ていますが、この2つのアルゴリズムは、実際には内部的には異なって動作します。パーカッシブな特性が大部分である素材を扱う際に最も説得力のある音を提供するよう、パーカッシブサウンドのさまざまな側面に対して最適化されているためです。ただし、声、ギター、ピアノといったパーカッシブでないサウンドを扱う場合、楽音に最適化されている他のアルゴリズムに比べて不利になります。

迷ったら——「パーカッシブ」なのか「メロディック」なのか分からない楽器の場合——、各アルゴリズムを順に試してみるとよいでしょう。

メロディック

メロディック素材はモノフォニックです。つまり、1回に1つの音しか鳴っていません。モノフォニック素材であっても、反響によって音が重なり合い、一種のポリフォニーを形成することがあります。Melodyneを使用してメロディック素材を編集するつमोरの場合、録音内容ができるだけクリーンかつ「ドライ」(反響のない)になるよう心がけてください。

メロディック素材内の音を示すblobは、さまざまなピッチで表示されます。blobが離れているかくっついているかは、演奏方法または発声方法により(スタッカートまたはレガート)異なります。



[メロディック]アルゴリズムはリードボーカルトラック(決まってモノフォニック(単音))への使用を前提としています。これがポリフォニック(多声音)になるには、少なくとも2人の声が必要になります。さらに、このアルゴリズムでは、ボーカルには歯擦音が必ず含まれるであろうことが考慮されています。「歯擦音」という場合、Melodyneでは、摩擦子音や「s」、「z」、「ch」、「zh」などの二重音字だけでなく、「k」や「t」などの単語の一部、および、ボーカリストが語間に吸ったり吐いたりする息の音も含まれます。

こういった音(Melodyneが自動検出表示する音)には、ひとつの特徴があります。歯擦音は特定の音高で発音することはできないので、メロディの変化には影響を受けません。この特性は、Melodyneの[メロディック]アルゴリズムでも維持されます。該当する語や音節の音高を上下に変化させても、歯擦音は変化しません。

たとえば「sweet」という語で、該当する音を示すblobを上下に動かしてみるとしましょう。音全体が動いているように見えますが、音響上はそうではありません。語頭の「S」と語尾の「T」は、音高を変更する前と全く同じように聞こえます。blobを動かした分だけ音高が変わるのは、中央の「wee」の部分だけです。

タイミングを編集する場合も、歯擦音(細掛け表示部分)が不自然に伸縮することはありません。

このような歯擦音のインテリジェントなコントロールは、自然なイントネーションとタイミングの補正に不可欠です。Melodyneでは、歯擦音と楽音成分が(「sweet」の例のように順にではなく)同時に聞こえるような場合(普通に起こることです)も考慮されています。

[ポリフォニック]アルゴリズム

Melodyneでは、DNA Direct Note Accessテクノロジーにより、ピアノやギターなどのポリフォニック素材に含まれる音、さらには和音を構成する各音を検出することができます。ポリフォニックアルゴリズムが使用されている場合、blobはモノフォニック素材の場合とほぼ同じように表示されますが、和音または和声的音程のサウンドではblobが垂直方向に重ねられて表示されます。たとえば、Eマイナーの場合、E、G、Bの各音が表示されます。

もちろん、Melodyne essential/assistantでは、灰色表示のポリフォニック楽器の音のみ表示されます。一方、Melodyne editor/studioでは、blobに編集を加えて、たとえばEマイナーのGをG#に変更してEメジャーにすることができます。

Melodyne essential/assistantの灰色表示のblobも、ギターやピアノで再生されたコードが何なのかを知り、コードトラックに表示させることができるので便利です。このコードトラックは、ベースギターやボーカルなどのメロディを編集する際の重要なヒントを提供します。

ただし、Melodyne essentialおよびMelodyne assistantでは、ポリフォニック楽器がポリフォニックアルゴリズムを使用して自動検出されることはありません。デフォルトでは、素材のタイミングのトランスポーズや修正が行えるユニバーサルアルゴリズムが使用されます。

灰色表示のblobを表示させたい場合、手動でいずれかのポリフォニックアルゴリズムを選択する必要があります。その後、コードトラックを操作し、ユニバーサルアルゴリズムに戻します。

アルゴリズムの切り替え方法については下をご参照ください。コードの検出と使用については、「コード検出とコードトラック」ツアーをご参照ください。

2種類のポリフォニックアルゴリズムのどちらを選択するべきかは、使用する楽器の種類と演奏技法により決まります。

- **[ポリフォニックサステイン]**は、各音の冒頭がそれ以降とそれほど変わらない、レガートで演奏された弦楽器やオルガンなど、幅広いポリフォニックオーディオ素材に適しています。
- **[ポリフォニックディケイ]**は、各音の冒頭がそれ以降と大きく異なる、ピチカートで演奏された弦楽器やギター、ピアノなどの楽器や演奏技法向けにデザインされています。

アルゴリズムを切り替える

Melodyneで自動選択されているアルゴリズムは、いつでも別のアルゴリズムに切り替えることができます。たとえば、編集の目的にそぐわない形で素材が分析されている場合などに変更するとよいでしょう。これを行うには、再生を停止し、[アルゴリズム]メニューから任意のアルゴリズムを選択します。選択が反映され、表示が更新されます。

注:この操作を行うと、ノートのコピーを含むアルゴリズムを切り替える前に行った編集は失われます。使用するアルゴリズムの選択は、編集を始める前に行いましょう。

Melodyneプラグインでは、転送ごとに個別のアルゴリズムを選択できます。MelodyneスタンドアロンとARA DAWでは、編集されるドキュメントのオーディオファイル(このような素材を「オーディオソース」と呼びます)ごとに選択できます。特定のオーディオソースにアルゴリズムを変更する前に、まずそれらに排他的に属する1つまたは複数のノートを選択する必要があります。ノートがひとつも選択されていない場合、または2つの異なるオーディオソースのノートが選択されている場合、[アルゴリズム]は灰色表示になります。このような場合は、単一のオーディオソースに属するノートだけを選択すると、アルゴリズムを切り替えることができます。

スタンドアロンの特別機能:アルゴリズムを切り替えると新たな検出が実行され、Melodyneはオートストレッチスイッチの状態を確認します。オートストレッチ機能が有効な場合、新規検出が完了すると、ファイルのテンポも調整されます。オートストレッチが選択されていない場合、ファイルの元のテンポが維持されます。

自動または手動アルゴリズム

デフォルトでは、サウンドの特性に基づいて、3種類のアルゴリズムのうちどれを適用するのがベストなのかをMelodyneが独自に決定します。

- パーカッシブな素材の場合、[パーカッシブ]アルゴリズムが選択されます
- モノフォニックなメロディ素材の場合、[メロディック]アルゴリズムが選択されます
- ポリフォニックな素材の場合、オーディオ素材に応じて、[ポリフォニックディケイ]または[ポリフォニックサステイン]アルゴリズムが選択されます

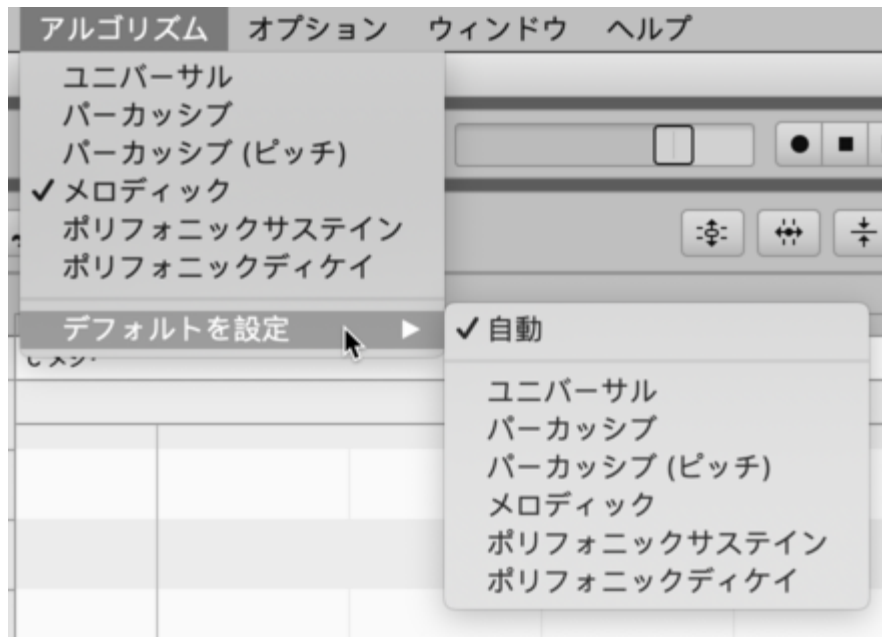
ただし、Melodyne essentialおよびMelodyne assistantでは、ポリフォニック楽器がポリフォニックアルゴリズムを使用して自動検出されることはありません。デフォルトでは、素材のタイミングのトランスポーズや修正が行えるユニバーサルアルゴリズムが使用されます。

しかし、Melodyneプラグインのインスタンス内またはスタンドアロン 現在のドキュメント内 で素材が検出された場合、新しい素材がそのインスタンスに転送されたり、新しいファイルがスタンドアロン にドラッグされると、Melodyneは、たとえアルゴリズムに[自動]が選択されていても、その新しい素材に対して古い素材に使用されたものと同じのアルゴリズムを使用します。

この方法で[自動]設定を無効化すると、検出の一貫性が保たれ、ボーカルトラックからの転送が突然パーカッシブとして認識されるリスクを防ぎます。ただし、転送やファイルのアルゴリズムを手動で変更していた場合、オートメーションがのちに再び有効になり、すでに検出された素材への転送やファイルには注意が払われません。

このルールは、[自動]がアルゴリズムとして事前選択されている場合に適用され、Melodyneスタンドアロンでアルゴリズムとノート検出に関する追加情報を保存したドキュメントにファイルをドラッグした場合には適用されません。（Melodyneスタンドアロンのノートアサインモードでは、この種類のアサインデータをオーディオファイルに保存することが可能です。）

[アルゴリズム]メニューで別のデフォルトを設定しておくことで、検出処理に対するアルゴリズムが自動選択されるのを防ぐことができます。



アルゴリズムをあらかじめ設定しておく必要がなくなったら、デフォルト設定に[自動]を選択し直しておきましょう。デフォルトのアルゴリズムの設定はプログラムを終了しても元に戻されないため、元に戻しておかないと、次回起動時に間違ったアルゴリズムで処理が行われてしまうことがあります。

アルゴリズムの使用について詳しくは、[Melodyneトレーニング](#) セクションをご覧ください。

ノートアサインメントモード

Melodyneで編集を行う前に、オーディオ素材の分析(「検出」と呼んでいます)を実行する必要があります。この分析のクオリティは、その後の素材の処理のスムーズさと、編集したサウンドの正確さに大きく関係します。そのため、Melodyneが素材内の音を検出したかどうかを確認し、必要に応じて間違いを修正することは重要です。Melodyneのノートアサインメントモードが便利に使用できるのはこのような場面です。

検出結果の編集の内容

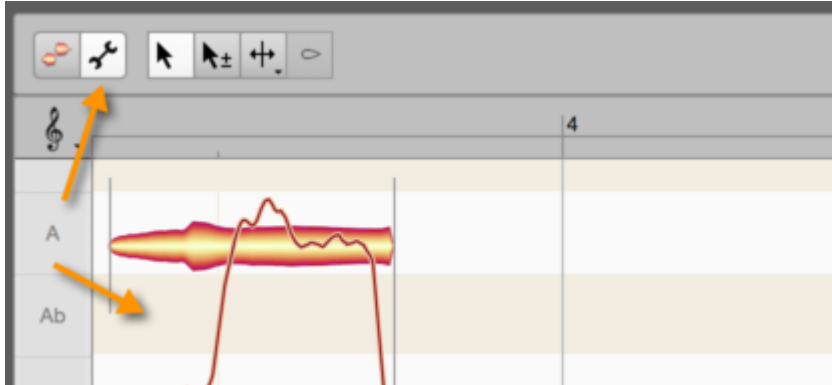
ノートアサインメントモードで作業する場合、どんな変更も、ノート自体に可聴の影響を与えることはありません。ここで行う操作は、表示されているノートと実際に演奏されたり歌われた音を一致させるための処理です。つまり、表示と音を一致させる処理です。このプロセスでは、元のレコーディングが表示された状態で作業し、これがのちにMelodyneで行う変更の基盤となります。基盤がしっかりしていれば、編集後のサウンドのクオリティもよくなります。

検出の確認と編集は合理的かつ必要なプロセスですが、オーディオ素材の解釈は、一見面倒なものに思えるかもしれません。しかし、この作業は膨大な利点をもたらします。なぜなら、オーディオ素材の解釈は複数存在することもしばしばで、音響的および音楽的コンテキストにおいてどの解釈が正しいのかを決める必要があるためです。

しかし心配はありません。Melodyneの検出プロセスは、主として自動で、最終結果と一貫するものです。このモードでの編集の必要度合いは、使用するアルゴリズムと対象となるオーディオ素材により異なります。ボーカリスト1名の未処理レコーディングを使用する場合、問題が生じることは非常にまれです。場合によっては、音が異なるオクターブで検出されることもありますが、このような場合、後でトランスポートするとサウンドが不自然になります。このような場合の検出の修正は、簡単に行えます。これはパーカッシブな素材でも同様で、ほとんどの場合、必要なのはノート分割の追加や削除だけです。

編集対象と場所

アルゴリズムの選択と同様、ノートアサインメントモードは、i)特定のオーディオファイル、ii)特定のレコーディング、iii)特定の転送されたセグメント(これらすべてを「オーディオソース」と呼びます)のいずれかのすべてのノートに同じように適用されます。ノートエディターに複数の異なるオーディオソースからのノートが含まれている場合、編集したい検出のソースに属するノートを選択することから始めます。



まず、ノートエディターのツールボックス横のスパナの形をしたアイコンをクリックし、ノートアサインメントモードを有効にします。ノートエディターの背景色に変化し、通常の編集モードからノートアサインメントモードに切り替わっていることが示されます。ノートアサインメントモードで見聞きするのは、常にオーディオソースのオリジナルの状態です。それ以前に行った編集はすべて一時的に無視されます。

blobアイコン(スパナの左)をクリックすると、ノートアサインメントモードが終了し、編集モードに戻ります。ノートアサインメントモードに切り替える前に行った編集結果を再び聞くことができますようになります。しかし、この動作はノートアサインモードでアルゴリズムを変更しなかった場合に限りられますのでご注意ください。アルゴリズムを変更すると、新たに分析が実行され、新規分析が行われる(検出プロセスがリピートされる)と、それまでにノートに実行された編集は失われます。

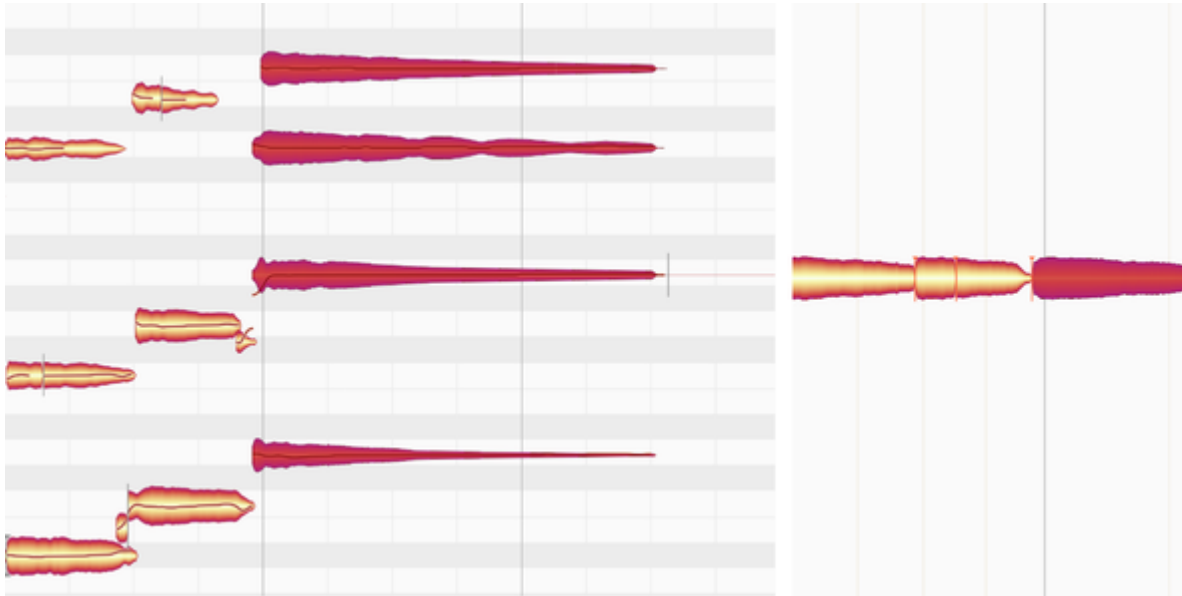
音の種類

Melodyneの「blob」は音を示していますが、Melodyneは複数の種類の音を区別します。この違いを理解しておくことは、特にノートアサインモードで作業する場合、重要になります。

- アクティブな音
- アクティブでない音/潜在的な音
- 無音の音

blobのほとんどは*アクティブな音*を示しています。これは、Melodyneの録音内容の分析結果により、実際に演奏または発声された基音だと判断された音です。アクティブな音は、シートミュージックに表示される音符に相当します。D、F#、D、Aなどです。アクティブな音には、音高が一定だけでなく、長さも一定です。もちろん、これらおよびその他の特性はMelodyneで変更することができます。

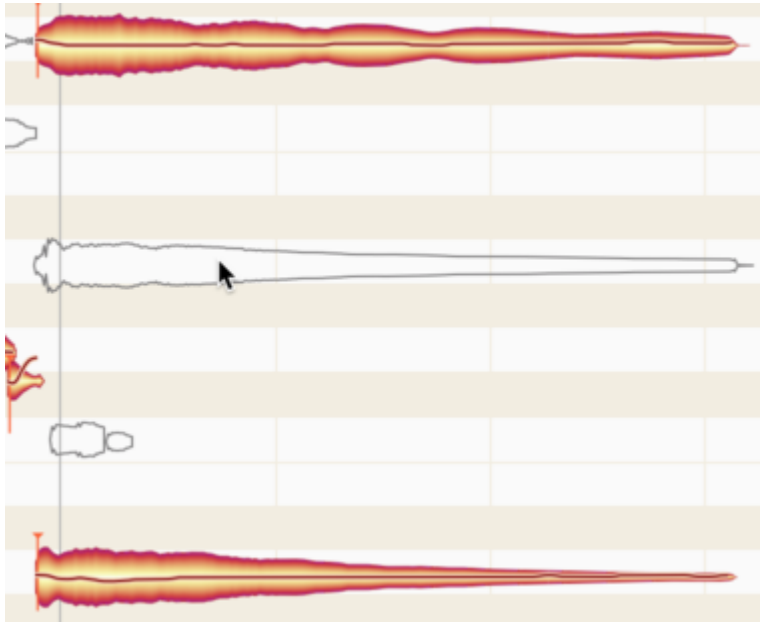
[メロディック]アルゴリズムが使用されている場合、アクティブとなるのは一度に1つだけです。これは、このアルゴリズムがモノフォニックなソース(人声、クラリネットやトランペットなどの一度に1音のみ鳴らすことができる楽器)向けにデザインされているためです。ポリフォニックアルゴリズム(ピアノやギターなど、和音を鳴らしたり、同時に複数のメロディモチーフを演奏できる楽器向けにデザインされている)が選択されている場合、2つ以上のアクティブな音が可能となり、それぞれに割り当てられたblobで示されます。ただし、[パーカッシブ]または[ユニバーサル]アルゴリズムを使用してオーディオ素材を分析すると、和音に含まれる音すべてが「1つのblobで示されます。上記の2アルゴリズムを使用する場合、blobは音符ではなく「一定の時間を切り取った」ものを示していると考えるとよいでしょう。違いを説明する例として、ここにギターコードを[ポリフォニック]アルゴリズム(左)と[パーカッシブ]アルゴリズム(右)を使用して分析した結果を示します。



左のblobでは、和音を構成する音がはっきり分かります。一方、[ユニバーサル]アルゴリズムにより提供される「一定時間を切り取った(タイムスライスした)blob」では、コードを構成する音が何なのか、さらに言えば、いくつの音から構成されているのかも分かりません。

ツールを使用しての編集機能の観点から言えば、[ポリフォニック]アルゴリズムにより提供される通常のblobと、[ユニバーサル]アルゴリズムが提供するタイムスライスしたblobとの間に、大きな違いはありません。唯一の違いが出るのは、コードの編集です。タイムスライスしたblobで示された和音のトランスポーズは、全体としてのみ可能です。たとえばFメジャーの場合、GメジャーかAメジャーに変更することはできます。つまり、和音を構成するさまざまな音の間の音程は変更できません。タイムスライスされたblob(単体)に隠された音はすべて、和音を上または下にずらしても音と音の間の隔たりを維持します。一方、[ポリフォニック]アルゴリズムの場合、和音を構成する各音に1つずつblobが割り当てられ、各blobを個別に自由に動かすことができます。そのため、FメジャーをFマイナーに変えるなど、自由に変更が可能です。

次のカテゴリは、*潜在的な音*です。



内側が空洞のシルエットで示されるこれらの音は、Melodyneが分析により(最終的には別の場所にblobを配置したが)該当する音である可能性があると判断したもので、そのため空のblobとして表示されています。

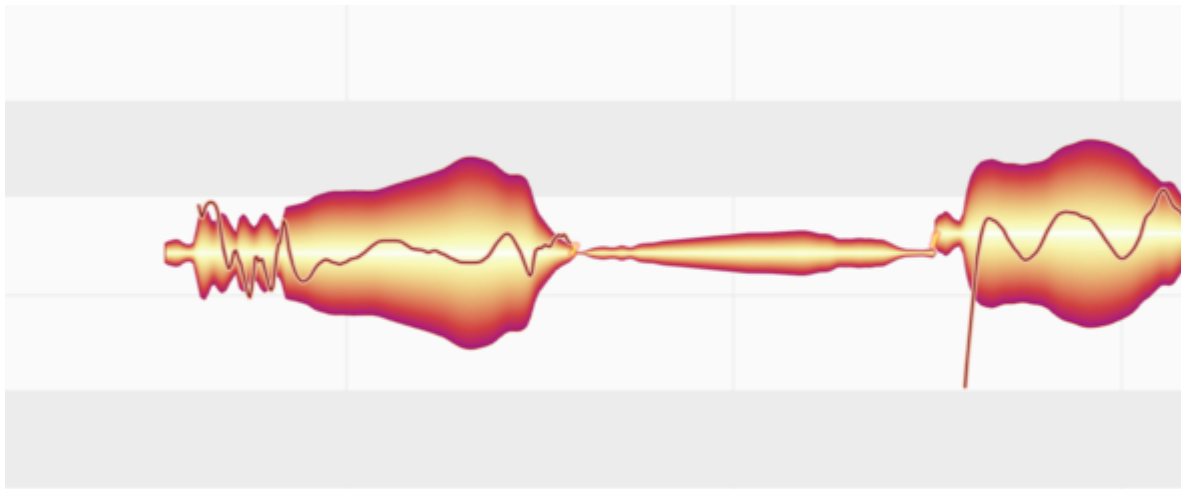
これをアクティブな音に変えることもできます。この操作はノートアサインモードでのみ可能ですので、内側が空洞のシルエットで示されるblobはノートアサインモードでのみ表示されます。通常の編集モードに戻ると、ディスプレイには中が空洞でないblob(アクティブな音)のみ表示されます。潜在的な音は、[メロディック]または[ポリフォニック]アルゴリズムでのみ生じます。

最後は*無音の音*です。これは、素材の分析に使用したアルゴリズムに関係なく、ノートアサインモードと通常の編集モードの両方で表示されます。無音の音は、2つの音の間に休止がある場合に表示されます。つまりこれは、スコアの休符に相当するものです。

休符のように、音高はありませんが、長さは一定になります。無音の音をトランスポートすることはできませんが、長さは前の音の末尾または後の音の先頭を変更して変更できます。スコアで前の音を16分音符分伸ばすと8分休符が16分休符になるのと同じです。

ほとんどの場合、音量は非常に低くなっていますが、デジタル的に言えば完全に「無音」というのはあり得ません。これは、音と音の間の休止中でも録音は継続しており、マイクプリアンプのヒスノイズやギターアンプのハムノイズなどを拾ってしまうためです。

ここに、アクティブな音、無音の音、もうひとつのアクティブな音の3つの音があります。



無音の音には、視覚上の大きな特徴が2つあります。i) ピッチカーブがない ii) 必ず左側の音と同じ高さに配置され、左側の音を上下に動かすと、無音の音も一緒に移動します。ただしこれは見た目上だけで、無音の音自体は一切変更されません。

Melodyneに表示される音の種類の特性と挙動をしっかりと理解しておく、ノートアサインモードでツールを使用する際に役立ちます。次のツアーではそれについて説明します。無音の音を通常の音に変える方法、空洞のblobを空洞でないblobに変える、またはその逆を行う方法についても説明します。

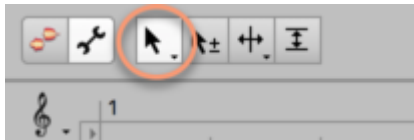
ノートアサイン用ツール

ノートアサインメントモードのメインツール

ノートアサインメントモードでは、ツールボックスには通常の編集モードで使用する機能以外のツールがあります。最も重要な違いは次のとおりです。ノートアサインメントモードでは、ツールはノートのサウンドに直接または即時の影響は与えず、むしろ、検出され表示されたノートを実際の音楽にできるだけ合致するよう働きます。これにより、素材をその後より効率良く編集でき、最適な結果を得られるようになります。

使用できるツールは、アルゴリズムにより異なります。

ノートアサインメントモードのメインツールには他のツールの重要な機能が組み合わせられており、通常の編集モードの場合同様、ツールを変更することなくさまざまな一般的なタスクを実行できます。

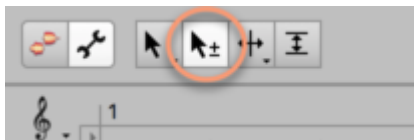


- blob 下側では、メインツールは_アクティベーション_ツールとして機能します。
- blob 上側では、メインツールは_ノート分割_ツールとして機能します。

それぞれ順に説明します。

アクティベーションツール

アルゴリズムに[パーカッシブ]または[ユニバーサル]が選択されている場合、アクティベーションツールに機能はありません。そのため、以下は[メロディック]または[パーカッシブ(ピッチ)]アルゴリズムが選択されている場合にのみ該当します。



アクティベーションツールをblobの上にマウスオーバーすると、その上音がバックグラウンドに表示されます。こうして、選択した音のblobまたは選択した音の部分音と音高が一致する音を示すシルエットを一目で確認できます。

音を示す通常のblobに加えて、「シルエット」だけが表示された空洞のblobも表示されます。これらの音は、Melodyneが分析により(最終的には別の場所にblobを配置したが)該当する音である可能性があるとして判断したもので、そのため空のblobとして表示されています。

これをアクティブな音に変えることもできます。この操作はノートアサインモードでのみ可能ですので、内側が空洞のシルエットで示されるblobはノートアサインモードでのみ表示されます。通常の編集モードに戻ると、ディスプレイには中が空洞でないblob(アクティブな音)のみ表示されます。潜在的な音は、[メロディック]または[ポリフォニック]アルゴリズムでのみ生じます。

シルエットをダブルクリックすると塗りつぶされたblobと置き換わり、該当の音が有効になったことを示します。この操作を行うと、シルエットと縦に並んで配置されている塗りつぶされたblobがシルエットと置き換わり、該当する音が無効になったことが示されます。同時に2つの音が鳴ることはないのでこれは不可避です。もちろん、上位エディションのMelodyne editorおよびMelodyne studioではポリフォニーに対応するアルゴリズムを提供していますが、ここで取り上げている[メロディック]アルゴリズムでは2つの音を同時に有効にすることはできません。

塗りつぶされたblobをダブルクリックすると無効になります。blobがないため、その場所に無音の音が作成され、スコアの休符または休止を示します。***無音の音をダブルクリック***すると塗りつぶされたblobが再び表示され、元の音が再び有効になったことを示します。無音の音—その違い、生じる状況、通常の編集モードでの動作—について詳しくは、[こちら](#)をご参照ください。

アクティベーションツールでblobをドラッグする

ダブルクリックは、アクティベーションツールを使用する際に使用頻度の高い操作です。ですが、アクティベーションツールでblobをドラッグし、Melodyneの検索範囲を別のエリアに変更することもできます。特に、音高が分からない素材では、この方法で音高を割り当てることができます。Melodyneがドラッグしたエリア内にその音に対して適切と判断した位置を見つけると、blobがそこにスナップします。見つからない場合、元の位置に戻ります。

Melodyneは特定の音高のみを適切な音高として考慮します。これはMelodyneの強みのひとつです。オーディオ素材を音楽的にインテリジェント分析し、スペクトルエネルギーを別の音に無意識のまま割り当てるようなことはしません。演奏された音の音高ではあり得ない音高をすべて除外してから、「あり得る」一握りの候補を提示し、ユーザーに選択を仰ぎます。

ピッチセンターの再計算

アクティベーションツールでノートを動かすと、blob内でのピッチカーブの新規検索が自動で実行されます。新規検索の実行中、Melodyneによりノートのピッチセンターが再計算されます。これは、blobをわずかに動かしてほぼ直後に元の位置にほぼすぐに戻した場合にも起こります。Altキーを押したままダブルクリックすることでも、ピッチセンターの再計算をトリガーすることができます。

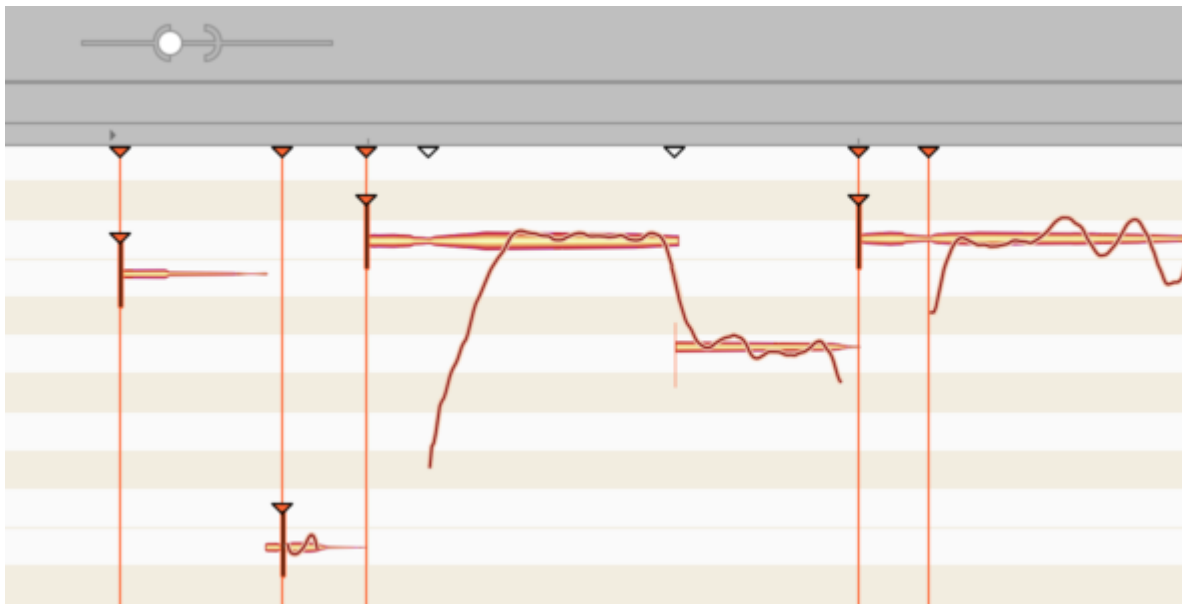
Melodyne 5でノートのピッチセンターの判断に使用されているテクノロジーはこれまでのバージョンのテクノロジーに比べて優れているため、これは古いバージョンのMelodyneからファイルをインポートする際に特に便利です。再計算(Altキーを押したままダブルクリックしてトリガー)後、blobは上下にわずかに再配置され、旧バージョンのプログラムでの結果よりも優れた結果が得られます。特に、通常の編集モードでダブルクリックまたはピッチ修正マクロを使用してピッチをクオンタイズした場合に優れた結果が得られます。

一方、元の検出がMelodyne 5で行われている場合、ピッチセンターを再計算しても何も変わりません。2回目も結果は変わらないためです。

スタート位置ラインと指定のスタート位置

ノートアサインメントモードでいずれかの分割ツールを選択すると、ノートエディターに垂直の線が表示されます。同時に、2つのインジケーターの付いたスライダーがツールボックス横に表示されます。

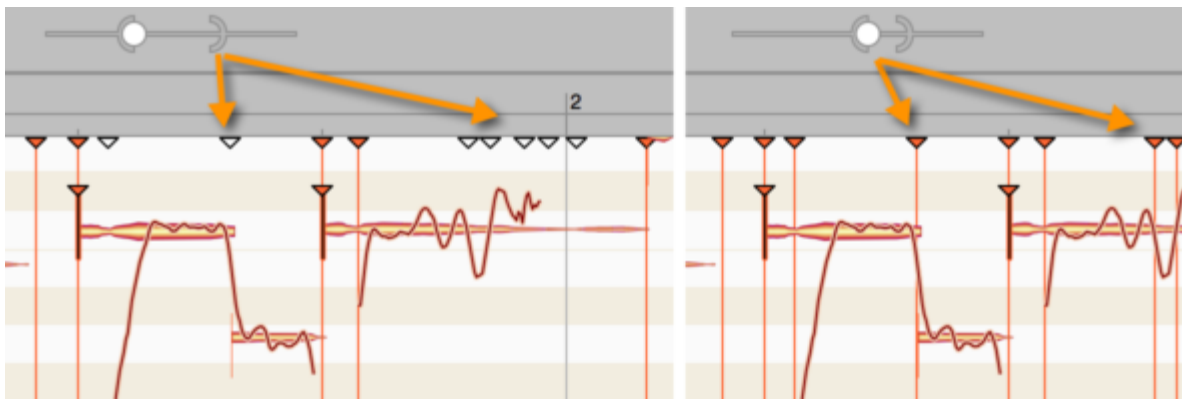
この垂直の線を「スタート位置ライン」と呼びます。それぞれのblobからタイムルーターへと並行に伸びるこの線は、Melodyneにより識別されたオーディオファイル内の音楽上のスタート位置を示しています。「指定のスタート位置」は、一番上に反転した三角形が付いた短い垂直の線で示され、常にblobの先頭付近(だが必ずしも左端ではない)に表示されます。有効な場合、ノートの有効な音楽上のスタート位置であるとMelodyneが判断したものを示しています。音楽上のスタート位置は、ノート先頭の分離記号に一致する可能性があります、必ずしも一致する必要はありません。たとえば金管楽器では、各音は、息を吹き込んだ時の雑音の後に聞こえてきます。この雑音も音の一部であるため、ノート分割の右に表示されます。しかし、タイミングの観点から見れば(クオンタイズでも同様)、本来の音が発せられ、希望の音高に達した瞬間こそが重要になります。Melodyneが音の音楽上のスタート位置を正確に示すことができない場合、スタート位置の線は表示されず、ノートには指定のスタート位置はありません。その場合、クオンタイズ目的で、ノートの左端がスタート位置として扱われます。



長いスタート位置の各線の端にも反転した三角形のインジケーターが現れ、タイムルーターのすぐ下に表示されます。このインジケーターが空洞でない場合、対応するスタート位置ラインが表示されており、アクティブ状態になっています。空洞の場合、ラインは非表示で、これを「潜在的な」または「アクティブでない」スタート位置ラインと呼びます。アクティブでないスタート位置ラインは、常にノートの先頭と一致します。ただし、該当のノートに対して、Melodyneが音楽上意味のあるスタート位置を確実に識別できていない状態です。スタート位置ラインが潜在的なものではなく、垂直線(指定のスタート位置インジケーター)がblobに表示されていないのはそのためです。

丸括弧と球の2つのスライダーインジケーターはそれぞれ、潜在的なスタート位置に対するMelodyneの識別感度と、Melodyneがスタート位置をアクティブ状態に指定する見込みの度合いを設定します。設定は、結果として表示される三角形の総数と、赤で埋められた三角形のパーセンテージに反映されます。丸括弧をゆっくり右に動かすと、タイムルーター下に表示される空洞の三角形(「潜在的な」スタート位置を示す)の数が増えます。これは、素材内のスタート位置の存在の可能性を推測するMelodyneの感度が上がっていることを反映しています。「可能性」なのは、追加されるラインは非表示のままであり、今のところblobに影響を与えていないためです。

ただし、これはスライダーの2つ目のインジケーターである球を使用して変更できます。球を右に動かすと、それまで非表示だった「潜在的な」スタート位置ラインがアクティブになり、すぐ下のblobにスタート位置が表示されます。



タイムルーター下の空洞の三角形のインジケーターをダブルクリックすると、潜在的なスタート位置ラインをアクティブに変更できます。また逆に、該当する空洞でない三角形をダブルクリックすると、アクティブなラインを無効にできます。ルーター内の空の場所をダブルクリックすると、新しいスタート位置ラインが生成されます。

このインジケーターをドラッグして、スタート位置ラインを時間軸上で前後に移動できますが、Melodyneではほとんどの場合最適な位置が認識されるため、この操作が必要になることはほとんどありません。ただし、微調整が必要になる場合があります。試しにスタート位置ラインを左から右へ動かすとき、blobの先頭を超えると、(指定のスタート位置の存在を示す)逆三角形の付いた垂直線が表示されます。三角形はしばらくの間ラインを追いつき、ノートの減衰が始まると、音楽上のスタート位置の表示が意味をなさなくなるため消えます。



スタート位置ラインには「磁石」のような特性があり、この特性はラインを動かすときだけでなく、ノートを分割するときやスタート位置を手動で指定するときにもみられます。

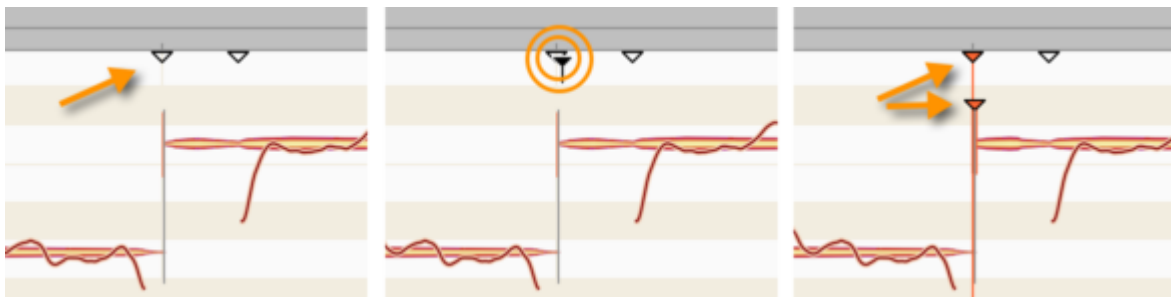
ノート分割ツールと分割タイプツール

ノート分割ツールと分割タイプツール(ツールバー内のすぐ下)は、すべてのアルゴリズムで使用でき、編集モードでの場合と同じように機能します。ノート分割はダブルクリックして設定または削除することができ、時間軸に沿って動かすこともできます。分割タイプツールでは、ハード分割とソフト分割の間で切り替えることができます。



ただし、通常の編集モードと異なり、ノートアサインメントモードでは、分割ツールは音楽の再成形ではなく分析(検出)の編集に使用されます。ここでの目的は、blobが実際の音をできるだけ正確に反映するようにすることです。アドバイス: ソフトな分割でピッチが異なる2つ以上のノートを得るには、コンテキストメニューで[選択範囲を連続シーケンスに変換]を選択します(下参照)。

ノート分割の配置とスタート位置の編集は連動しており、ノート分割ツールでスタート位置を編集することもできます。タイムルーラー近くの三角形のスタート位置マーカーのそばにポインターを動かすと、形が変化してスタート位置ツールに似た形状になります。



指定のスタート位置はいつでも無効に(指定を解除)できます。新しいスタート位置は、有効なスタート位置ラインがblobの妥当と思われる前方(blobの左端)にある場合にのみ指定できます。タイムルーラー下のスタート位置インジケータを見てみましょう。関連する位置に、空洞の三角形(潜在的なスタート位置の存在を示す)が表示されています。この三角形をダブルクリックすると、このスタート位置ラインが有効になります。

潜在的なスタート位置ラインが予期される位置に検出されていない場合、ツールボックスそばのスライダーを使用して、潜在的なスタート位置ラインを表示させることができます。これを行うには、右側のコントロール要素(丸括弧)を右方向に動かします。

別の方法として、スタート位置マーカのルーラーの空のエリアをダブルクリックして新規のスタート位置ラインを作成し、マウスで任意の位置にドラッグすることもできます。[メロディック]、[パーカッシブ]、[ユニバーサル]のいずれかのアルゴリズムが選択されている場合、スタート位置ラインを有効にするか、新しいスタート位置ラインを作成すると、問題となる位置の近くにノート分割が自動挿入されます。

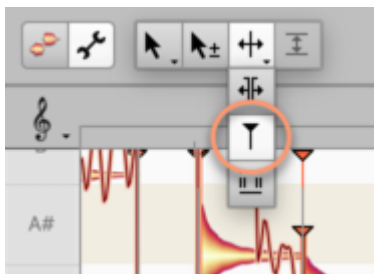
アドバイス: スタート位置ラインを編集する際、ノートのスタート位置はどこかにあるような気がするのに潜在的なスタート位置ラインとしても表示されていない場合、関連するエリアをスクラブすることで正確な位置を見つけることができます。その位置では、かなりのノイズ成分が聞こえます。このノイズが最も大音量になるところで、マウスボタンから指を離して、ダブルクリックしてスタート位置ラインを配置します。

コンテキストメニュー: いずれかの分割ツールを選択すると、ノートエディターにコンテキストメニューが表示され、次のコマンドが表示されます。

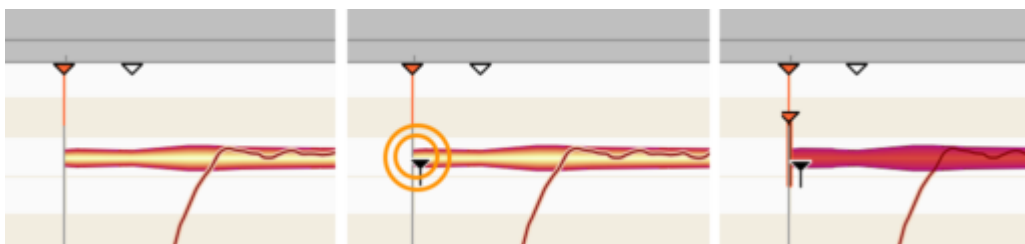
- **選択範囲を連続シーケンスに変換:** このコマンドでは、ハードな分割の間にある2つ以上の連続するノートから構成される選択範囲を、ソフトな分割の連続するシーケンスに変換できます。この操作はピッチの異なるノートでも可能で、メロディラインを集めてよりまとまりのある分かりやすい編集が行えます。
- **ノートの分割:** このコマンドは、Melodyneで指定されている位置でノートを自動分割します。ツールを使用して編集する前に歯擦音や息継ぎのノイズを分離するためにボーカルのパッセージで正確なカットを行う必要がある場合に便利です。
- **スタート位置ラインでノートを再分割:** このコマンドは、選択されているノートを、アクティブなスタート位置ラインの位置で分割します。同時に複数のノート内の同じ位置に分割を挿入し、他の場所に見つかった不要な分割を削除できます。
- **選択されているグリッドを基に分割をリセット:** このコマンドは、スタート位置と、選択されているタイムグリッド上の適切な位置でノートを分割します。このコマンドは、[メロディック]、[パーカッシブ]、[ユニバーサル]アルゴリズムで使用できます。

スタート位置ツール

スタート位置ツールは、ノート分割ツールのサブツールです。



すべてのアルゴリズムで使用でき、ダブルクリックしてスタート位置を手動で指定または指定解除できます。指定されたスタート位置は、赤い三角形が一番上についた短い垂直線で示され、blobの最左端またはそこに近い場所に表示されます。

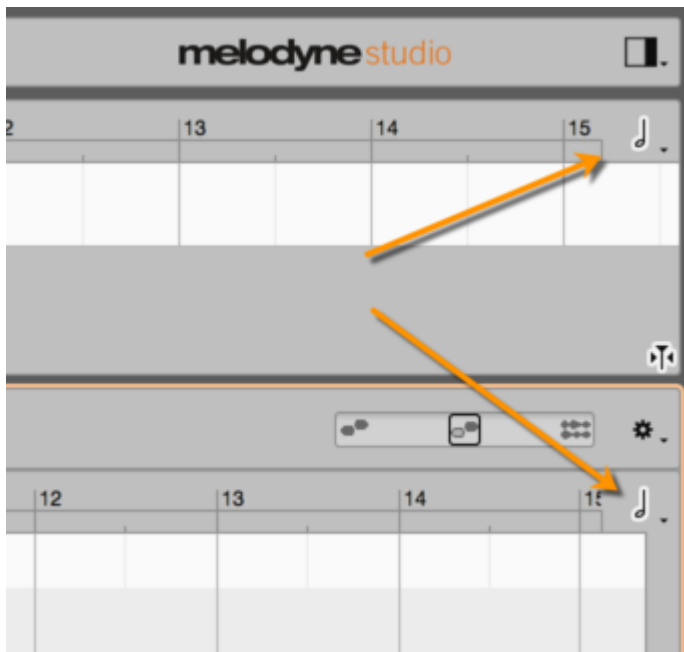


タイムルーラー下のスタート位置マーカーのリージョン内でスタート位置ツールを動かすことで、スタート位置ツールでこれらを編集できます。ただし、一般的にはこの目的には上記のノート分割ツールを使用します。

タイムグリッド

タイムグリッドは、時間軸を一定間隔で分割し、より分かりやすい一時表示を提供します。グリッドを使用すると、音が最も近いグリッド線にスナップするため、拍に合わせるのが簡単になります。グリッドの間隔(隣り合うグリッド線の間の隔たり)には、秒または音価(2分音符、4分音符など)を選択できます。

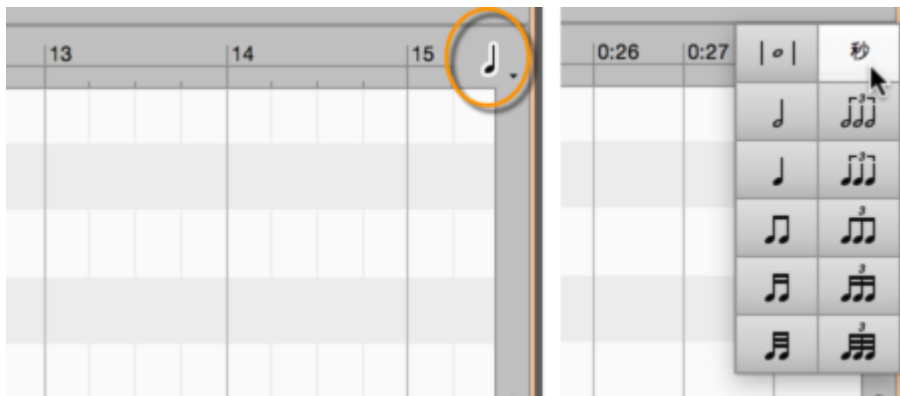
タイムグリッドを有効にする、設定する



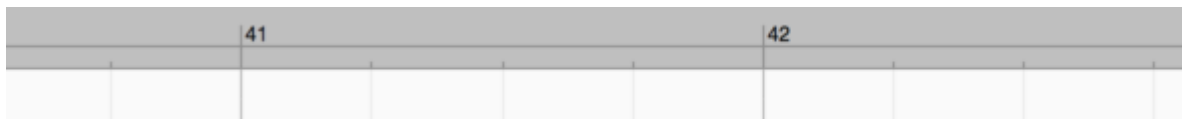
タイムグリッドを調整するには、メインメニューの[オプション] > [タイムグリッド設定]を選択するか、(ノートエディター右上の)音符アイコンをクリックしてここに表示されているポップアップメニューを開きます。

音符アイコンをクリックすると、グリッドの有効と無効が切り替わります。[環境設定]ダイアログの[ショートカット]ページからこのコマンドに対するキーボードショートカットを定義することもできます。音価またはその隣の小さな矢印のシンボルをクリックし、マウスボタンを押したままにすると、グリッドメニューが開きます。

このメニューでは、さまざまな音価単位または秒単位でグリッド線の間隔を設定できます。

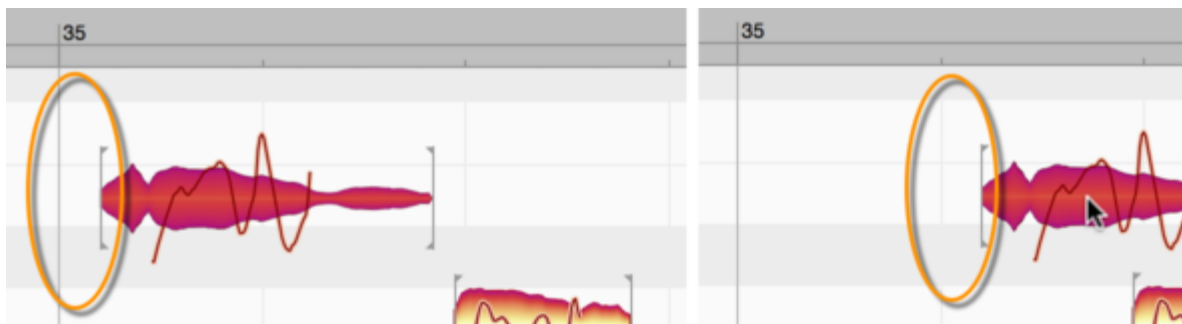


時間軸は選択されている音価と同じ間隔で分割されます。音価(1/16など)を選択している場合にディスプレイをズームアウトすると、ある程度でグリッド線が表示されなくなりますが、選択されているグリッド値は有効なままです。



グリッドが有効な場合にノートを移動する

[タイムグリッド]がオンであり[秒]が選択されていない場合、ある拍から別の拍へとノートを動かすと、前の位置での拍とノートのオフセットが維持されます。つまり、ノートの配置はグリッドに依存しますが、そのノートがもともグリッドライン上に正確に合わせられているのではない場合、移動先でもノートはグリッドライン上に合わせられません。たとえば下図のノートは、小節の第1拍から少し遅れたところで鳴っています。タイミングツールを選択すると、ノートの先頭部分にポジションアンカーが表示されます。



グリッドがオンの場合にこのノートを第2拍に移動すると、そこでも拍からのノートのオフセットが維持され、拍から少し遅れたところで鳴ります。

グリッドがオンの場合も、Altキーを押したまま操作すれば、グリッドを無視してノートを動かすことができます。

コード検出とコードトラック

Melodyneはレコーディング内容に含まれるコードを識別してキー(調性)の変化を検出することができます。Melodyneのコードとキートラックについて必要な情報はすべてこちらからご覧いただけます。

Melodyne essential/assistantエディションの制約

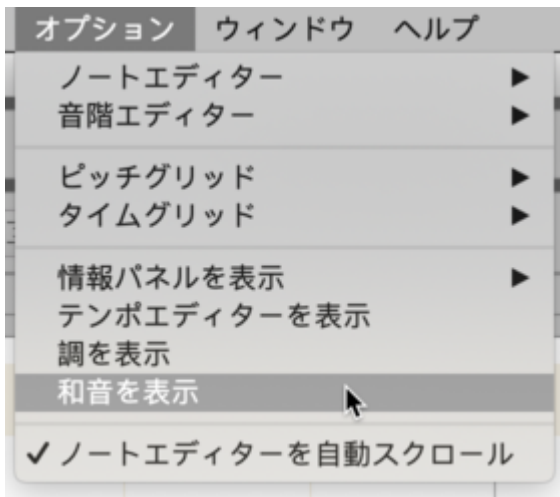
コード検出機能はMelodyne assistantおよびessentialにも搭載されていますが、これらのエディションでは、ポリフォニック素材(2つ以上の音が同時に鳴っている素材)を編集することはできません。手順は次のとおりです。

- ポリフォニック楽器のレコーディング内容は、Melodyne assistantおよびessentialではデフォルトでは[Universal]アルゴリズムで開きます。
- コード検出を可能にするには、[アルゴリズム]メニューで[ポリフォニック]を選択します。ノートがポリフォニックで表示されますが灰色表示となり、ツールを使用して編集することはできません。
- ただし、次のセクションで説明する手順に従うことで、Melodyneに灰色表示の音で形成されるコードを識別させてコードトラックに表示させることができます。
- コードが識別されたら、[ユニバーサル]アルゴリズムに戻らなければトランスポーズやタイミングのクオンタイズといった音楽編集を実行することはできません。

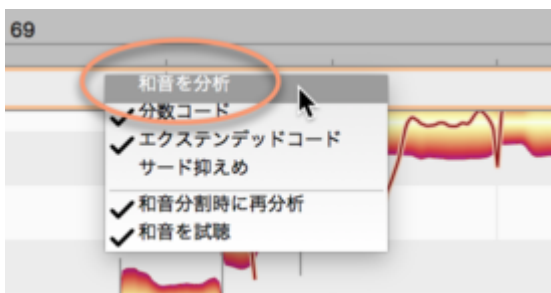
倍音分析をトリガーする

Melodyneにコードを識別させるには、以下の手順で行います。

- ポリフォニック楽器(ピアノ、ギターなど)のレコーディング内容を開きます。Melodyne studioでは、ノートエディター内に複数のトラックを同時に開くことができ(ギターとベースなど)、倍音分析にすべてを含めることができます。
- [オプション]メニューの関連エントリをチェックしてコードトラック(とキートラック)を表示します。または、ノートエディターの右上隅の[タイムグリッド設定]メニュー下のアイコンをクリックします。



- コードトラックを右クリックして、コンテキストメニューから[コードを分析]を選択します。レコーディング内容の「リードシート」が表示されます。



注:コード検出機能が正しく機能するためには、検出されたテンポが正しいものである必要があります。正しくなければ、コード記号が誤った拍に合わせられます。Melodyneはオーディオファイルがロードされるとテンポを自動検出します。素材が特に複雑な場合、テンポ検出をさらに最適化すると有益な場合があります。この手順については [こちら](#) をご覧ください。

[コードを分析]コマンドはいつでも繰り返して分析を更新できます。

たとえば、異なるコードを含む新しいギターパートを録音した後などに行うとよいでしょう。

- 特定のコードだけを再分析する必要がある場合、該当するコードをコードトラックで選択してから[コードを分析]を選択します。
- 2つ以上のコードを選択するには、ShiftキーとCmdキーを使用します。
- あるキーをクリックしてからCmd+Aを押すとすべてのコードが選択されます。

注:コード分析は常に、コードトラックで選択されているエリア内のノート全てに基づきます。個々のblobを選択したり選択を解除したりすることで分析に影響を与えることはできません。その動作は音楽的観点からも意味を成しません。なぜなら、考慮される情報が少なくなるほど、表示されるコードがレコーディング内容を反映する精度は下がるからです。

ただし、ミックス全体のコードを分析しようとする場合など、特定のblob(キックドラムやシンバルに起因するもの)が混乱を招くケースもあります。このような場合の解決法は、オーディオファイルを新規トラックにコピーし、問題のblobを削除し、このトラックのみをベースに新たにコード分析を実行することです。

別の記号を選択する

コードトラックを右クリックしてコンテキストメニューを開くと、検出されたコードに対する他の選択肢が表示されます。



注意しておきたいのは、ここで表示される選択肢は「このコードも演奏できますよ」ということを勧めるものではないということです。選択肢はオーディオ素材の別の解釈に過ぎません。

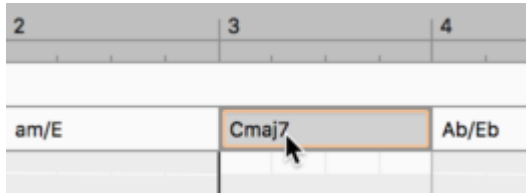
たとえば、C、E、G、Aから構成されるコードは、C6またはAm7として解釈されます。どちらも正しい解釈ですが、どれが最もふさわしいのかは、どのノートがどれくらい強調されているのかによります。たとえば、最高音が強くクリアなのか、それともほとんど聞こえない程度なのかといったことです。最も適切な解釈は、該当のパッセージの周辺のコードや、パッセージにおいて支配的なキーにも依存します。これらは内容にもよりますが、どちらをとるのかは、ユーザーのテイストと自由に委ねられています。そのため、Melodyneはあり得るすべての解釈を提示し、ユーザーに選択の余地を提供します。

もちろん、極めてベーシックなコードの場合、選択肢は少なくなり、場合によっては1つだけのこともあります。たとえば、コードがC、E、Gの3音で構成されている場合、Cメジャーと考えるのが普通です。

コードを手動で入力する

コード検出の結果に関係なく、コード名やコード記号をタイプ入力することで、コードトラックに手動で入力することができます。

これを行うには、既存のコードを選択し(フレームが表示され、選択されているコードがハイライト表示されます)、テキストを通常どおりタイプ入力します。

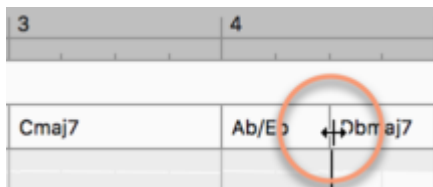


コードトラックのうち、コード記号が表示されていないエリアでは、適切な位置をダブルクリックしてタイプ入力することでコード記号を入力できます。

Melodyneでは標準的なコード表記すべてを使用できます。

たとえばFマイナーは、「Fminor」、「Fmin」、「Fm」、「F-」と入力できます(「F」は大文字でも小文字でもOKです)。デフォルトでは、Melodyneは設定されている言語を選択します。

カーソルをコード間の境界(カーソルの形が変わるところ)へと動かしてからダブルクリックすることで、特定のコード変更を削除することができます。



逆に、既存のコードをダブルクリックすることでコード変更を追加することもできます。デフォルトでは、コードを挿入または移動すると、グリッド上の直近の4分音符にスナップします。Altキーを押したまま操作すると、グリッドの解像度を一時的に上げることができ、8分音符または16分音符にスナップさせることができます。

コードトラックを右クリックすると表示されるコンテキストメニューで、新しいコード変更を取り入れる際に新たに作成したコードの新規分析を実行するかどうかを選択できます。



コード編集のキーボードショートカット

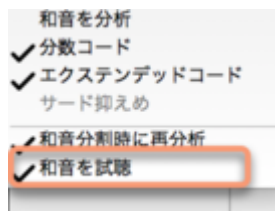
次のショートカットは、ノートエディターでのblobの選択と編集に使用されているものと同じで、表示されるコードをより迅速に入力、編集できます。必要に応じて、[環境設定]ダイアログでショートカットアサインを変更できます。

- Shift-クリックとCmd-クリック:コード選択を拡張
- 左/右矢印:前/次のコードを選択
- Shift+左/右矢印:選択を拡張して前/次のコードを含める
- 上/下矢印:別の選択肢間で切り替え(上記参照)
- Cmd+上/下矢印:コードを全音階で(現在の音階の音だけを使用して)上下にずらします。キーに合うよう、長音程が必要に応じて短音程と入れ替えます。たとえば、キーがAマイナーで、選択されているコードがCメジャーだとします。Cmd+上矢印を押すと、これは(Aマイナーのキーにはない)Dメジャーではなく)Dマイナーになります。一方で、キーがEマイナーの場合、Cメジャーを選択してCmd+上矢印するとDメジャーが生成されます。この場合、コードのクオリティ(三和音の種類)は変わりません。
- Shift+Cmd+上/下矢印:コードを上方向に半音階でトランスポートします。つまり、CメジャーはC#メジャー、Dメジャー、D#メジャーとなります。コードのクオリティは変わらず、メジャーのコードはメジャーのまま、マイナーのコードはマイナーのままになります。

この方法でコードトラックを編集すると、録音された音楽は(はじめは)変更されません。ただし、コードトラックになされたこのような変更は、ノートを編集する際にピッチグリッドに[コード]または[コードスケール]を選択する場合に違いをもたらします。

コードを試聴

コードトラックを右クリックしてコンテキストメニューを開くと、コードを試聴するオプションが表示されます。



このオプションが有効な場合、矢印キーでコードを順に選択したり、テキスト入力やキーボードショートカットで変更したりする際に、該当のコードがギターのようなサウンドで演奏されて聞こえます。

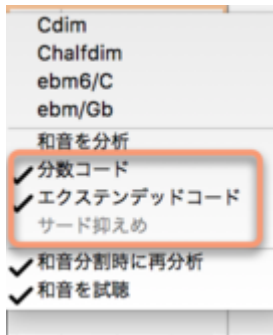
コード表記オプション

Melodyneの[環境設定]ダイアログでは、コードトラックで使用されるコード表記を選択できます。表記には一般的にさまざまなものが使用されており、Melodyneではそれらすべてが認識されます。たとえばCマイナーは、「Cm」と表記する人もいれば、「C-」や「c-」と表記する人もいます。



ディスプレイに特定のフォーマット(例:c-)を選択した場合も、データの入力に別の表記(Cm)を使用してもかまいません。MelodyneによりCmがc-に変換されます。これは、入力が難しい特殊文字を含む表記を選択した場合に特に便利です。[環境設定]ダイアログで、たとえばFメジャー7が「F#7」と表示されるよう指定しても、コードトラックでコードを入力する際はより入力が簡単なフォーマットを使用する(「F maj7」など)ことができます。

ディスプレイ用の命名規則同様、コードの複雑性にも影響を与えることができます。特定の音楽ジャンルに対しては、リードシートを読みやすくできると便利です。コードトラックを右クリックしてコンテキストメニューを開くと、以下の選択肢が表示されます。



分数コード

たとえばギタリストがCメジャーを演奏しているのに、ベースで鳴っている音がCではなくGの場合、これがコードを変更することはない(GはCメジャーにあるため)にしろ、記譜の際にこの事実を考慮することは重要だと考えるかもしれません。その場合、分数コード(C/G:CメジャーでベースにG)を使用します。

このオプションにチェックを入れると、この規則がトラック全体で使用されます。

拡張コード

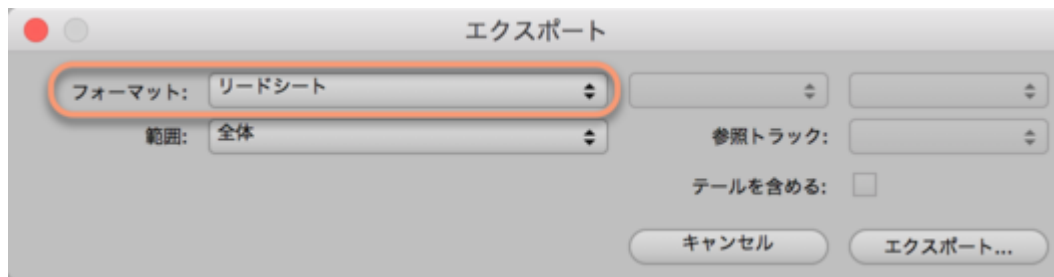
このオプションにチェックマークを入れると、Melodyneは拡張コード(ジャズで一般的)を探します。このオプションをクリアすると、よりシンプルな記述が選択されます。たとえば、該当のコードがCメジャーで、同時にDが鳴っているとします。DはCメジャーコードのナインスですので、コードの正確な表記は「Cadd9」になります。ただし、この場合、リードシートには単に「Cメジャー」と書いても全く問題ありません。こうしても、音楽自体には何の影響も与えません。このオプションにチェックを入れるかどうかの影響があるのは、後でノートを編集する方法によります。(コードのノートの編集については次のツアーで説明しています。)

サード抑制

Melodyneはコード検知の過程でコードが演奏されていなくてもサードを追加します。この動作は通常は有用です。ただし、たとえばブルースの場合、ミュージシャンはわざとサードを省くことがよくありますが、そういった場合はサードの追加は好ましくありません。このオプションにチェックマークを入れると、追加されたサードが非表示になります。ただし、実際に追加されたサードには影響せず、常に表示されます。サードがない場合、このオプションは灰色表示になります。

コードをリードシートとしてMIDIエクスポートする

[エクスポート]ダイアログで[リードシート]オプションを選択すると、ソングのコードシーケンスがMIDIノートの形で表示されているMIDIファイルを保存することができます。

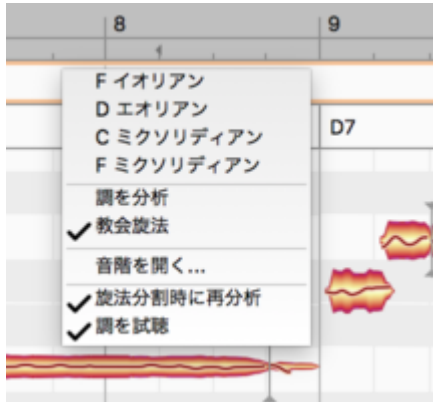


一般的な用途は次のとおりです。コードを記譜プログラムに転送する、または、MIDIファイルをご使用のDAWにロードしてシンセ/サンプラートラックを加える土台として使用する。

キートラックとキー変更

キートラックの編集方法は、コードトラックでの説明とほぼ同じです。

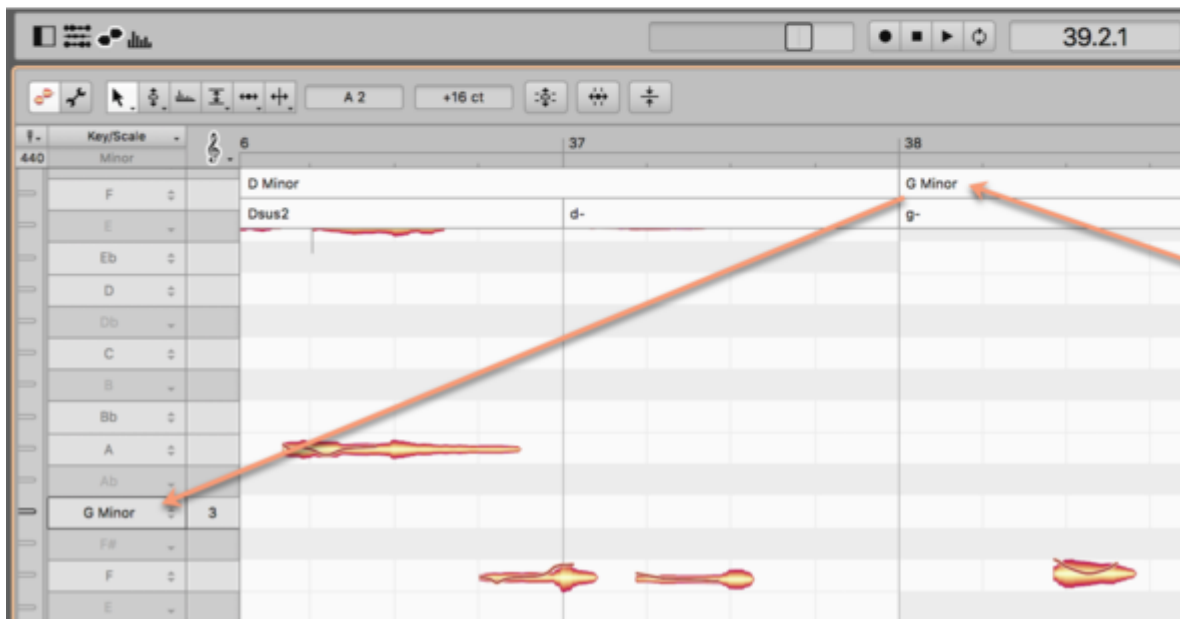
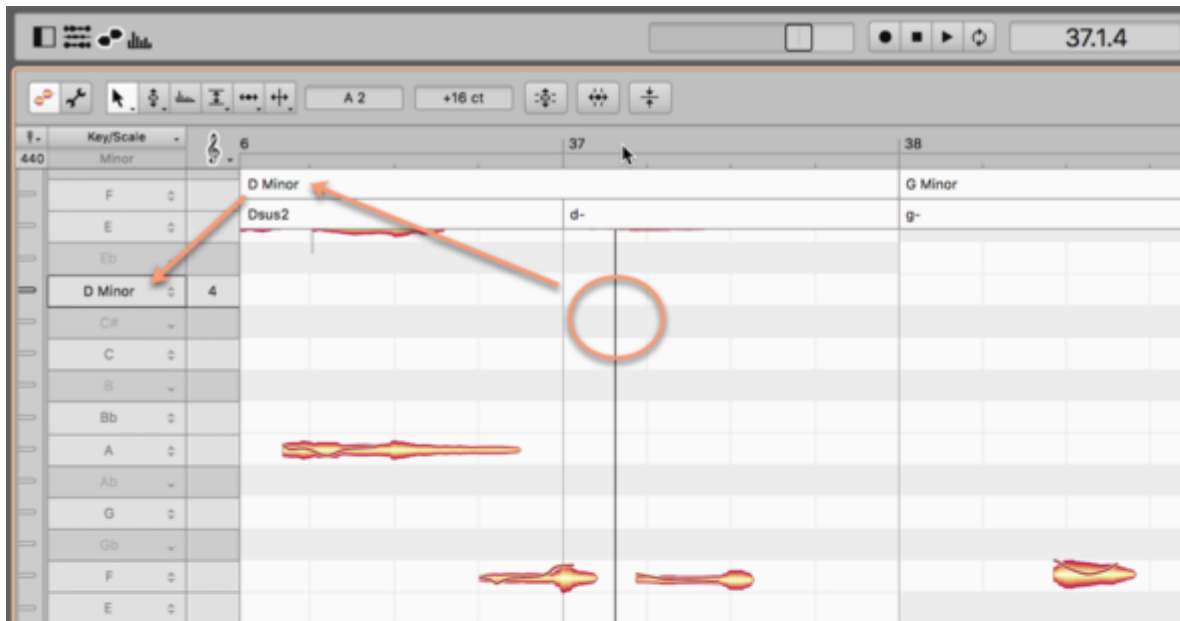
唯一の違いは、右クリックすると表示されるコンテキストメニュー項目が少ないことです。



- 上半分では検出されたキーに対する代替選択肢が表示されます。
- キーを分析: キーの再検出が実行されます。
- 教会旋法: 教会旋法(ドリアン、フリジアンなど)を使用します。
- 音階を開く: 別ウィンドウが開き、キーを選択できます。
- スライス後に新規分析を実行: キートラックをダブルクリックすると、既存のセグメントを2つにスライスしたり、2つのセグメントを合体させたりできます。その際、セグメントのキーの新分析を自動で実行するかどうかを、このオプションで決定します。

キートラックと音階ルーラー

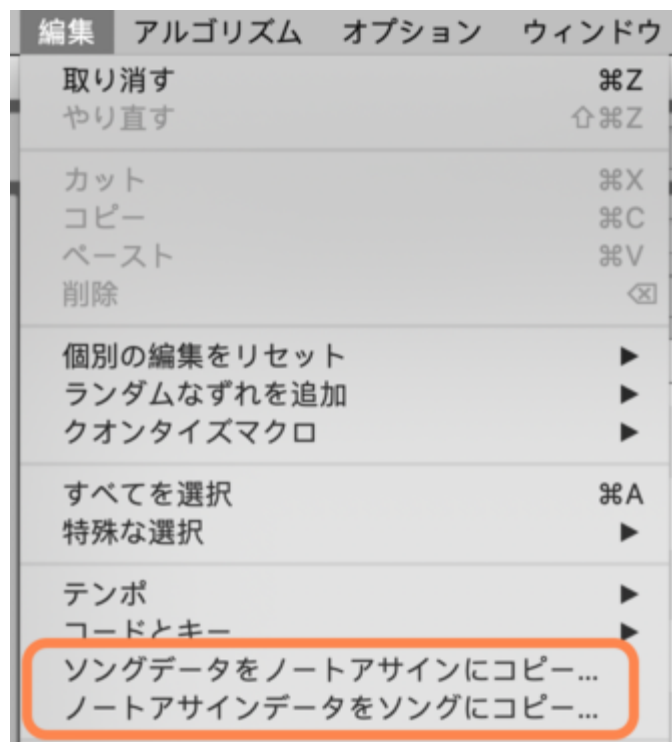
音階ルーラー（ノートエディターの左端）には常にキーが表示されますが、このキーには多数のバリエーションが存在し得ます。ソングにキー変更が含まれている場合、どの音階が表示されるのかは再生位置により異なります。



ノートアサインメントモードのコードとキー

ノートアサインメントモードでは、ソング全体に対して共通する1つのコードトラック(通常の編集モードの場合)ではなく、現在検討中の楽器により演奏されたコードのみ表示されます。

そのため、ソング全体に関連する「プロジェクトコード」の場合と、ノートアサインメントモードでのみ表示され、該当する楽器にのみ関連する「ファイルコード」場合があります。[編集]メニューには、ファイルコードをプロジェクトコードを置き換えることができるコマンドがあります。



これはキーでも同じです。ソングには共通のキートラック(プロジェクトスケール)がありますが、ノートアサインメントモードには現在の「ファイルスケール」が表示されます。

ピッチグリッド

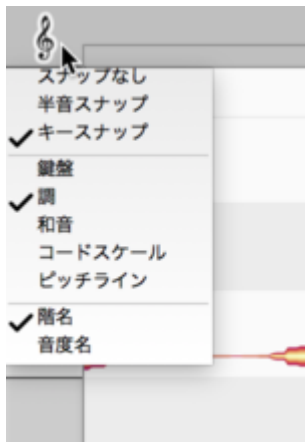
Melodyneでは、連続またはグリッドを使用して段階的にノートのピッチをずらすことができます。選択されているスナップモードで可能な場合、ノートはグリッドにより可能なピッチにのみ移動することができます。

ピッチルーラーの機能とピッチグリッドへのアクセス

ピッチグリッドに関連するオプションは、メインメニューの[オプション]のサブメニューから、またはピッチルーラーのト音記号アイコンをクリックして変更できます。

ト音記号アイコンをクリックしてグリッドのオンとオフを切り替えます。グリッドがオフの場合、ピッチを上下にノートを連続的にスライドできます。この場合、ピッチルーラーのノートを分割する細い線が表示されます。

マウスキーを押したままト音記号アイコン(またはその横の小さな矢印)をクリックすると、グリッドオプションを含むメニューのドロップダウンが開きます。



ピッチグリッドとノートエディターの背景

ピッチグリッドがオンの場合、ノートをドラッグ&リリースすると特定のピッチにスナップします。ノートエディターのblob下の水平線は、現在選択されているグリッドが許容するピッチを示します。灰色の線は現在のグリッドに含まれないピッチを示し、blobは移動中これを飛び越えます。

メインツールまたはピッチツールでblobをダブルクリックすると、最も近い白い線の中央にスナップします。そのblobが以前のピッチと完全に合致していたかわずかにずれていたかに関係なく、新しいピッチとのずれ(オフセット)はゼロになります。つまり、ノートがより適切なピッチへと移動すると同時に、ダブルクリックするだけで同時にイントネーションが完璧に整えられます。

一方、Altキーを押したままダブルクリックすると、blobの以前のピッチからのオフセットが10セントだった場合、新しいピッチからのオフセットも同じになります。つまり、blobを別のピッチに移動しても、その(イントネーションの)「不完全度」が維持されます。こういった差異はたとえば温かみのある豊かな音を得るために故意に使用されることもあり、音楽的には望ましいことも多いのです。

ピッチグリッドとノートエディターのblobの背景では、次のオプションを選択できます。

ピッチグリッド

- スナップなし: グリッドが無効になり、ピッチの上下にノートを連続的にずらすことができます。
- 半音階スナップ: 半音階の最も近い度にノートがスナップします。
- キースナップとコードスナップ: ノートエディターの背景として現在選択されているグリッドにノートがスナップします。

ピッチ背景

- 鍵盤: ノートエディターの背景はピアノ鍵盤の黒鍵と白鍵を模しています。ただしこの場合、黒鍵が生成するピッチは灰色で表示されます。グリッドがオンの場合、これらのピッチにはアクセスできず、Cメジャーにロックされた状態になります。ソングのキーがCメジャーの場合は問題ありませんが、それ以外では役に立ちません。
- キー: 現在のキー(調)のノートが白色で、それ以外は灰色で表示されます。グリッドがオンの場合、白線のみアクセス可能になります。ソングの過程でキーが変わる場合、白線と灰色線のパターンもそれに合わせて変わります。
- コード: 背景パターンがコードからコードへと変化し、白線が現在のコードの構成音を、灰色線がそれ以外をそれぞれ示します。つまり、コードがシンプルな三和音をベースとしている場合(Cメジャー、Fマイナーなど)、オクターブ毎に3音のみ選択可能となります。より複雑なコードの場合、より多くのピッチが選択可能となります。たとえばメジャーセブンスの場合、オクターブ毎に4音です。

- **コードスケール:**このオプションでは、オクターブ毎に白線が7本表示されます。ただし、「キー」が選択されている場合、現在のキーのノートではなく、現在のコードを反映するスケールのノートになります。

簡単に説明すると、たとえばジャズだと、リスナーが即座にキー変更だと理解しないままにキーに合致しないコードが使用されることがあります。たとえば、Cメジャーなのに、キーに合致しないDメジャーが演奏されたりします。[コードスケール]オプションが選択されている場合、キー内で演奏されたコードに合致する該当のノートに白黒のパターンが表示されます。ここの例では、F#が合致する音となり、Fの位置に表示されます。

- **ピッチライン:**このオプションが選択されている場合、各横線の中央だったところに罫線が表示され、横線は表示されなくなります。ピッチラインはキー（キー変更を含む）を反映していますが、コードは反映していません。太線はそのキーに属するノートのピッチを示しており、そのキーに属さないノートのピッチは細線で示されます。この表示モードは、線によって狙いのピッチが正確に表示されるため、イントネーションの誤りを修正する際に便利です。

ピッチラベル

ここでは、ピッチルーラーに音名（C、D、Eなど）または音階の度名（I、II、IIIなど）のどちらを表示するかを選択できます。

例

これらのオプションの目的が何なのか、疑問に思っているかもしれません。それを明らかにするために例を挙げましょう。お手持ちのライブラリからギターパートをインポートして現在のソングに合わせてアレンジしたいとします。これは以下の手順で行います。

- まず、コードトラックを作成します（すでにあるインストゥルメントにコード検出機能を適用するか、コードをタイプ入力する）。
- ここでスケールスナップを有効にします。
- ピッチ背景には[コード]を選択します。
- ライブラリからギターパートをインサートしてすべてのノートを選択します（ショートカットはCmd+A）。
- 選択したノートのいずれかをダブルクリックします。

これで、インポートしたギターパートがソングのコードに従うようになります。コードグリッドに合わせてコードを上または下にずらし、転回形を作りたいと思うかもしれません。

もちろん、この手順では、元のギターパート内では異なる2つのノートが、最終的に同じピッチになる場合もあります。これは、たとえば、元の録音にはメジャーセブンス（4音から成る）コードがあるのに、現在のソングには単なるメジャーまたはマイナー（3音から成る）コードしかない場合などに起こります。ただし、こういった問題は簡単に解決できます。2つのノートのうちの1つを選択し、手動で「自由な」白いノートへとドラッグします。または、ディスプレイ背景を[スケールノート]から[コードスケール]に切り替え得て合致するノートの選択肢を広げることができます。

一方、ボーカルパートを扱う場合、[コード]設定を便利だと思う機会はほとんどありません。ボイスが少ない音（コード毎に3〜4音）に限定されてしまうからです。代わりに[コードスケール]を選択すると、メロディを扱う際に優れた柔軟性が得られます。一方、ハーモニー層を提供するのに使用している、「オー」や「アー」以上のサウンドから成る複数のボーカルトラックがある場合、[コード]が最も便利な設定になるでしょう。

メロディラインの構築が終わり、イントネーションの微調整に取りかかる際、ディスプレイ背景をピッチラインに切り替えます。これは、このライン（完璧なイントネーションを示す）の方が、（幅の広い）横線よりもどの音が外れているのかをよりはっきりと示すためです。

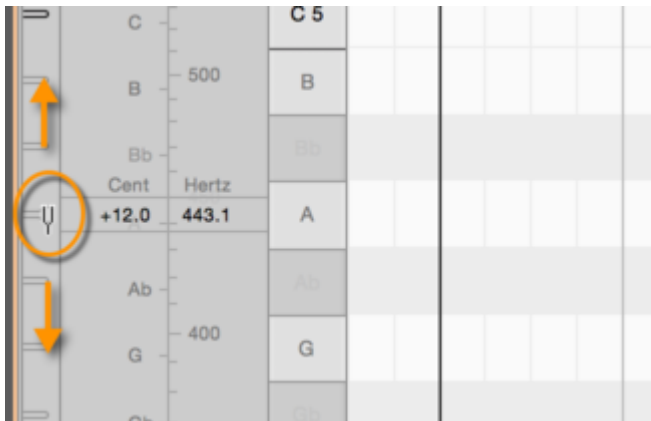
音階ルーラーと基準音高ルーラー

ピッチグリッドに対して自分で音階を選択するまたは他の設定を変更するには、ピッチルーラーの下の一歩右のアイコン（2つのシャープ）をクリックします。左に、2つの新しい列が表示されます。



マスターチューニングを調整する

一番左の細い列は、基準音高ルーラーです。任意のノート（たとえばA4）のマークに向かってドラッグすると周波数ルーラーが表示されます。周波数ルーラーは、対象となるノート、および音階の他のすべてのノートを微調整する際のガイドとして機能します。ここでの操作は、ピッチグリッド全体のマスターチューニングを調整していることになります。水平ズームのズーム倍数を上げておくと、値が分かりやすくなります。

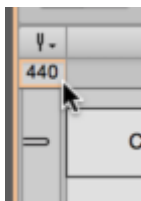


ルーラーのいずれかのマークを右クリックすると、小さなコンテキストメニューが開きます。いくつかのポイントが表示され、特定のチューニングにピッチグリッドをすばやく合わせることができます。



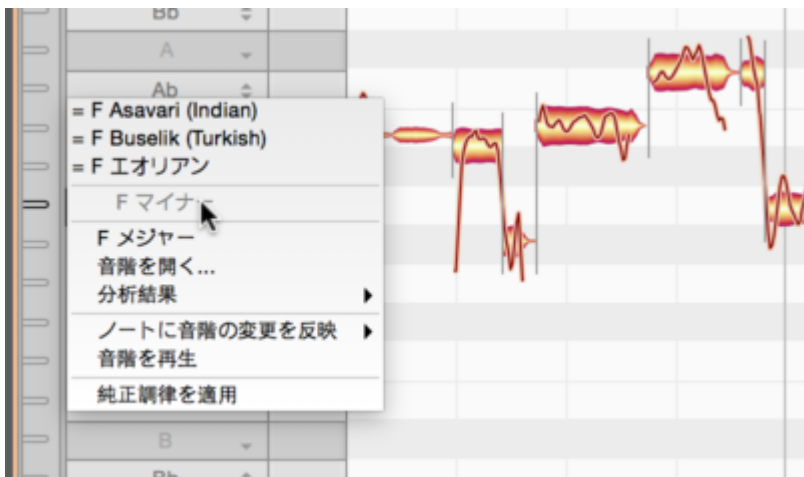
- 一番上には、選択されているノートの現在の周波数が表示されます。
- コンサート: 現代標準のコンサートピッチ(A = 440 Hz)に合わせたチューニングです。
- デフォルト: [環境設定]ダイアログで設定されているAの周波数に合わせたチューニングです。
- 検出結果: Melodyneによる音楽の分析結果に基づくオリジナルのチューニングです。
- デフォルトとして設定: 現在の値を新規ドキュメントのデフォルトのチューニングとして使用するように設定し、[環境設定]ダイアログの値を調整します。

A4の設定は、基準音高ルーラーの一番上のアイコンをクリックすることですばやく選択することができます。このアイコンのすぐ下のボックスにAの値を直接タイプ入力することもできます。



主音と音階を選択する

基準音高ルーラーの隣のより幅広いルーラーは音階ルーラーです。ここでは、音階の「主音」(第1音)および旋法を選択することができます。まず主音として使用したいノートをクリックします。次のメニューが開きます。



関連する音階: メニューの一番上には、名前の前に「=」のマークが付いたいくつかの音階が表示されます。これらは、現在の音階に一致するが名称が異なる音階です。このメニューから関連する音階を選択すると、問題となる旋法の主な構造だけが適用されます。音階には新しい名前が付けられ、場合によって新しい主音を与えられます。問題となる音階を厳密に定義するはさらに微調整を加える必要がある場合もあります。その場合、[音階]ドロップダウンメニューから[音階を開く]を選択します。

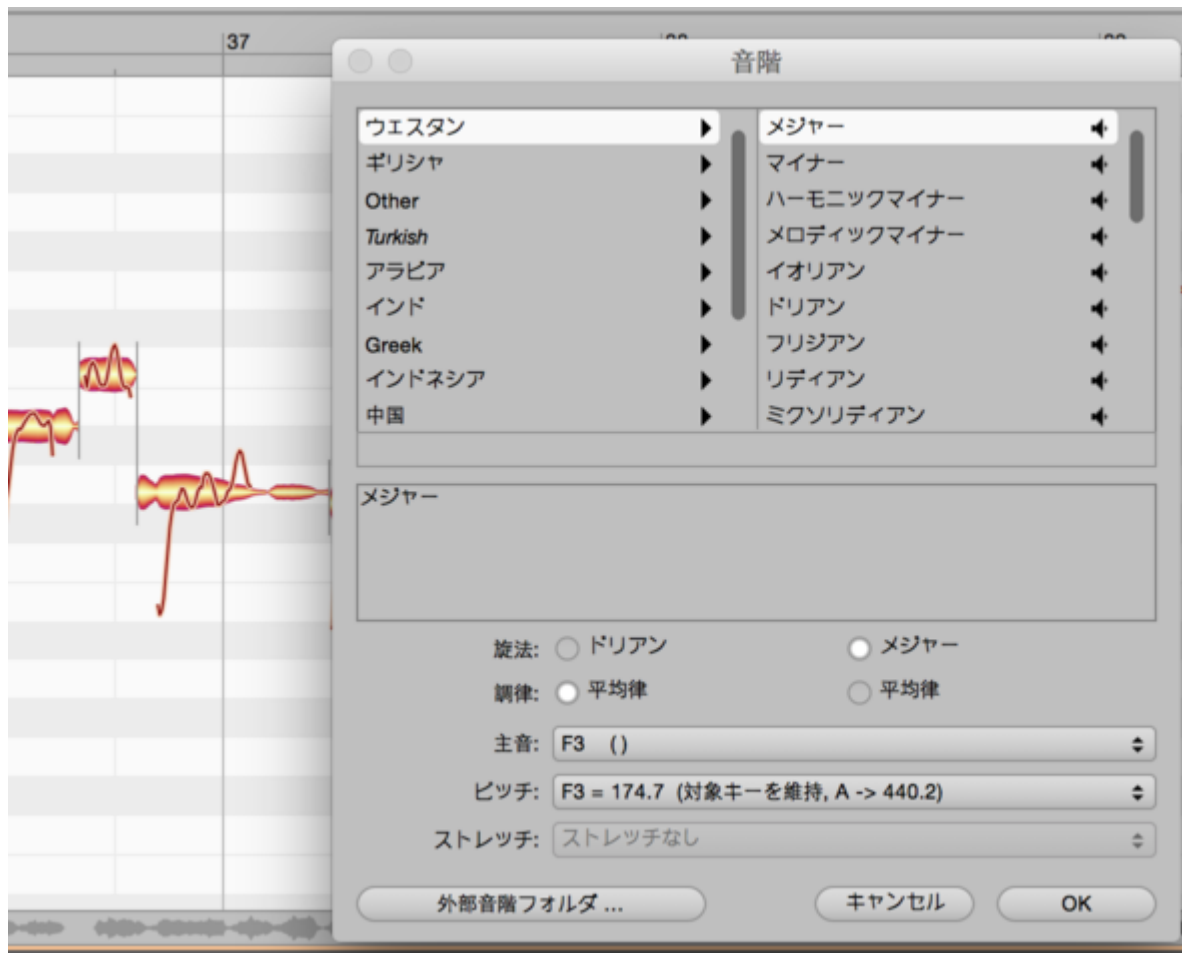
- サブメニューの中央の灰色表示部分には、クリックしたノートの名前が表示されます。このノートを主音にすることができます。
- メジャー/マイナー: 主音として選択されているノートを持つ長音階(メジャー)または短音階(マイナー)を選択できます。Cメジャーを選択するには、ルーラーで[C]を選択し、サブメニューで[Cメジャー]を選択します。
- 音階を開く: Melodyneの音階ウィンドウが開きます。ウィンドウでは、さまざまな音階にアクセスできます。このウィンドウについて次のセクションで説明します。
- 分析結果: Melodyneの素材分析により生じる次の2つのオプションにアクセスできます。最も近い長音階または短音階と正確な微分音音階です。
- ノートに音階の変更を反映: 普通は、音階を変更するとピッチグリッドが調整されますが、ノート自体は先にノートをダブルクリックしておかない限り変更されません。このオプションがオンの場合、ノートがグリッドにスナップします。音階を変更するとノートが自動的に調整されるようにするには、[調律]または[調律と旋法]を選択します。こうすると、変更がすぐに反映され、再生時に聞こえます。
- 音階を再生: 現在の音階を再生します。この機能が有効な場合、音階ルーラーの上にスピーカーアイコンが表示されます。このアイコンをクリックすると、メニューを開くことなくこの機能を無効にできます。

ヒント: 転送/ロード前に調を初期化: モノフォニックまたはポリフォニックなオーディオ素材では、Melodyneは調も検出します。しかし、短いメロディフレーズの場合、正しい検出を行うために必要な音符が足りず、検出される調が実際の調とは異なる場合があります。これを防ぐには、オーディオファイルを転送またはロードする前に、Melodyneプラグインの空のインスタンスまたは(スタンドアロンでご使用の場合)空のドキュメントに音階ルーラーを使用して調を設定します。これを行うには、音階ルーラー内で希望の主音をクリックし、コンテキストメニューから希望の音階を選択します。これで、Melodyneはこれ以降の分析結果に関係なく、この初期化された値を維持します。

音階ウィンドウ

Melodyneの音階ウィンドウでは幅広い音階を選択、試聴、使用できます。このウィンドウを開くには、音階ルーラーのコンテキストメニューから[音階を開く]を選択します。

選択した音階は、Melodyneプラグインのすべてのインスタンスにのみ適用されます。



音階ウィンドウを開くには、音階ルーラーのコンテキストメニューから[音階を開く]を選択します。

左側の枠からカテゴリを選択し、右の枠から音階を選択します。各エントリの右にあるスピーカーの形をしたアイコンをクリックすると、選択されている音階を試聴することができます。

[ノートに音階の変更を反映]オプションがオンの場合、再生中、選択した音階がオーディオ素材に適用された際の効果をすぐに聞くことができます。このウィンドウでは、異なる音階をすばやく簡単に試聴することができます。変更を適用させるには、[OK]をクリックしてウィンドウを閉じます。適用しない場合は[キャンセル]をクリックします。

ウィンドウの下側の枠では、現在の音階のパラメータと、音階ウィンドウで選択されている音階のパラメータのいずれかを選択することができます。

- 旋法と調律: 現在の音階のパラメータ(左)または音階ウィンドウで現在選択されている音階のパラメータ(右)のいずれかを適用させることができます。
- 主音: 選択されている主音またはプリセットの主音のいずれかを選択することができます。
- ピッチ: 現在の調律、プリセットのピッチ、または一般的な調律のいずれかを選択することができます。
- ストレッチ: 音階にストレッチチューニングを適用するかどうかを選択することができます。
- 外部音階フォルダ...: このボタンでは、Scalaフォーマット(拡張子が「.scl」のファイル)の音階の定義を含むフォルダを開くことができます。このフォルダは音階ウィンドウには追加カテゴリとして表示されます。

インターネットでは、<http://www.huygens-fokker.org/microtonality/scales.html> で4,000を超えるScalaファイルのコレクションを入手できます。ハードディスクにコピーし、Melodyneを使用して試聴することができます。

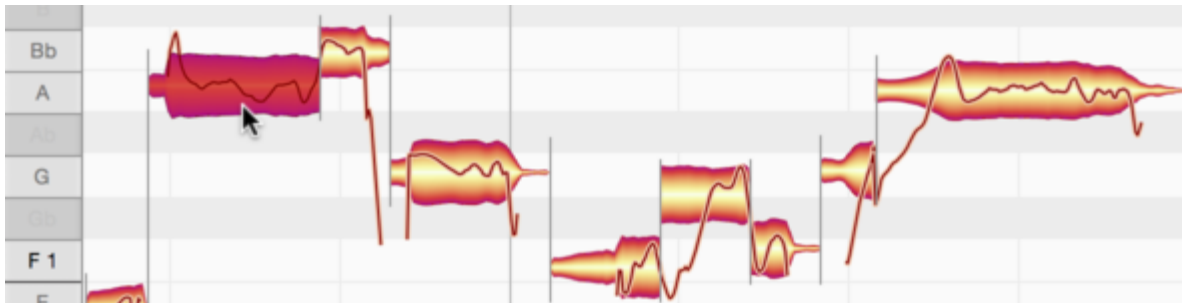
このボタンで、Melodyne studioで作成された音階定義(拡張子が「.mts」のファイル)をロードすることもできます。

ノートを選択する

このツアーでは、Melodyneでのノートの選択方法について説明します。

一般的な選択方法

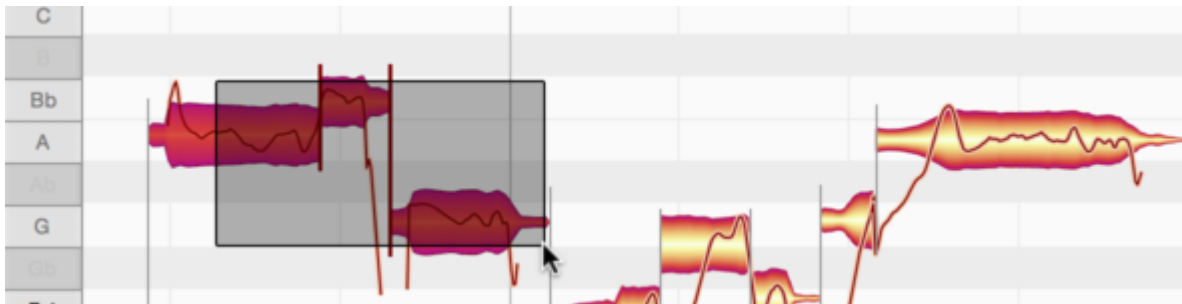
ノートを選択するには、ノートエディターのノートをクリックします。選択されたノートは、濃い色で表示されます。



選択範囲にノートを追加するには、Command+クリックします。

選択範囲からノートを取り除くには、ノートをCommand+クリックします。

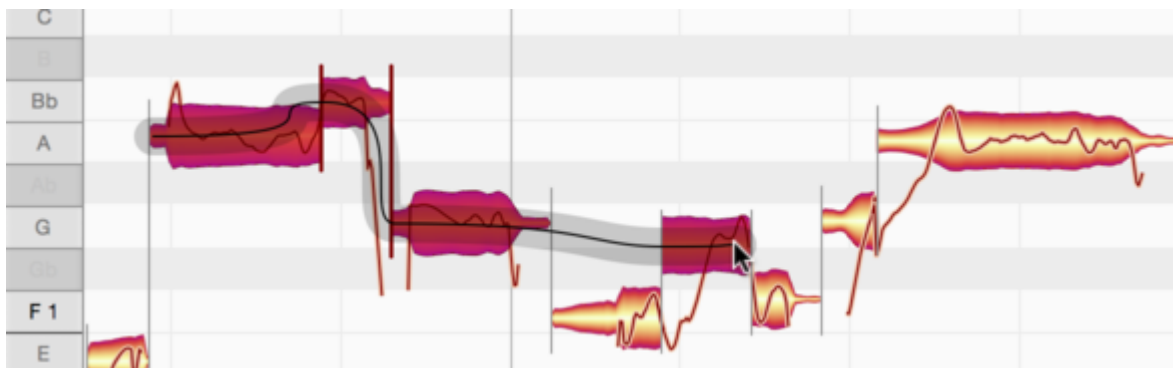
投げ縄選択で複数のblobを選択することもできます。背景をクリックしてから、ポインタをドラッグして範囲を選択します。このような選択方法は、「ラバーバンド選択」とも呼ばれます。Commandキーを押したまま操作すると、既存の選択対象にラバーバンド選択を追加できます。Command+クリックで、個別のノートを選択対象に追加(または選択対象から削除)することもできます。



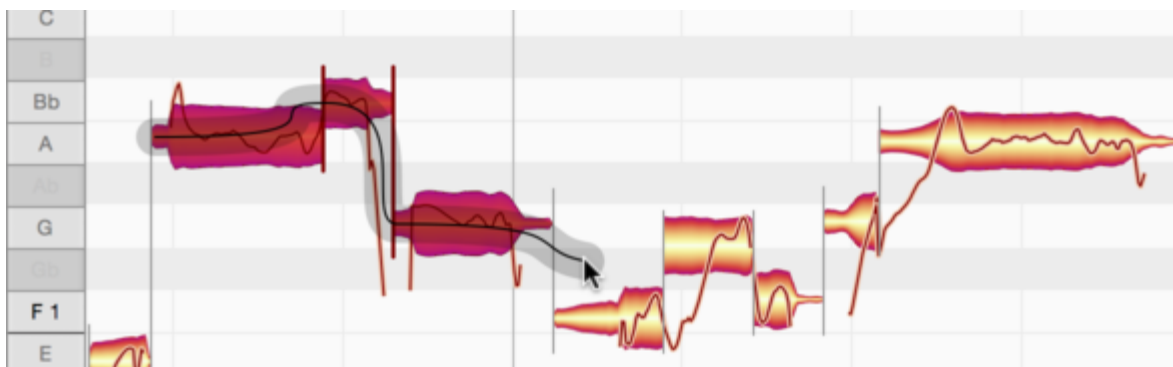
パッセージ(一連のノート)を選択するには、パッセージの最初のノートをクリックしてから最後のノートをShift+クリック(またはその逆)します。

スネーク選択

Shiftキーを押したままノートをクリックし、そのまま次のノートへとドラッグすると、Melodyneのスネーク選択モードがオンになります。 ノートを次々に選択していき、選択範囲にノートを追加することができます。

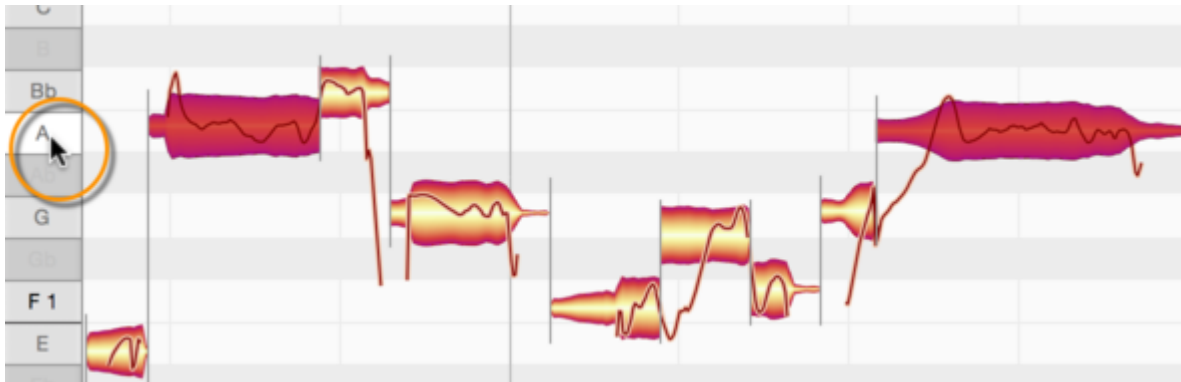


マウスを逆方向に動かすと、前に選択されたノートが選択範囲から取り除かれます。



ピッチルーラーを使って選択する

音名に従ってノートを選択するには、ピッチルーラーの音名を選択します。

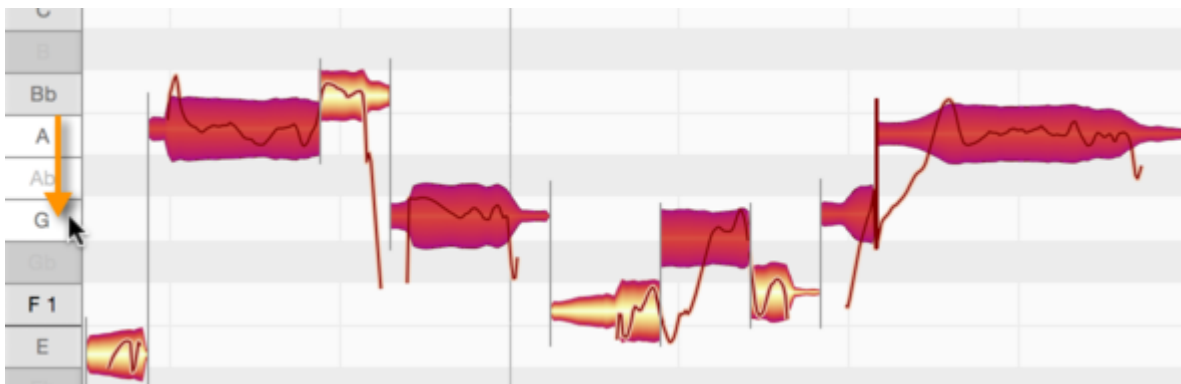


サイクルモードがオンの場合、サイクルゾーン内のノートのみ選択されます。

ピッチルーラーの他の音名をCommand+クリックし、選択範囲に追加したり削除したりすることができます。

ピッチルーラーの音名をダブルクリックすると、クリックした音名のノートだけでなく、同じ音名のノートをすべてのオクターブにわたって選択することができます。

一定範囲のノートを選択するには、ピッチルーラー内をクリック&ドラッグします。



Commandキーを押したままピッチルーラーを選択すると、一定範囲のノートまたはある音名のノートを選択範囲から取り除くことができます。ここでも、サイクルモードがオンの場合、サイクルゾーン内のノートのみ選択されます。

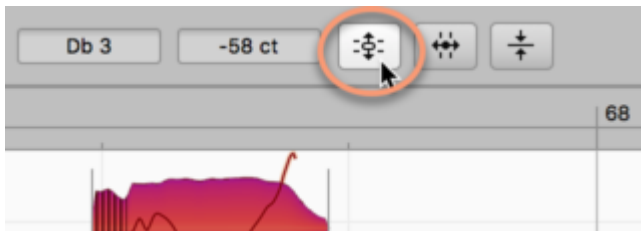
ピッチ修正マクロ

ピッチ修正マクロは、イントネーションを補正し、ピッチの過度の揺れを抑制するのに使用します。

マクロを開いて使用する

編集したいノートを選択します。ノートを1つも選択しない場合、デフォルトではマクロ編集がすべてのノートに適用されます。

マクロを開くには、[編集] > [クオンタイゼーションマクロ] > [ピッチを補正]を選択するか、ノートエディターの一番上のこのボタンをクリックします。



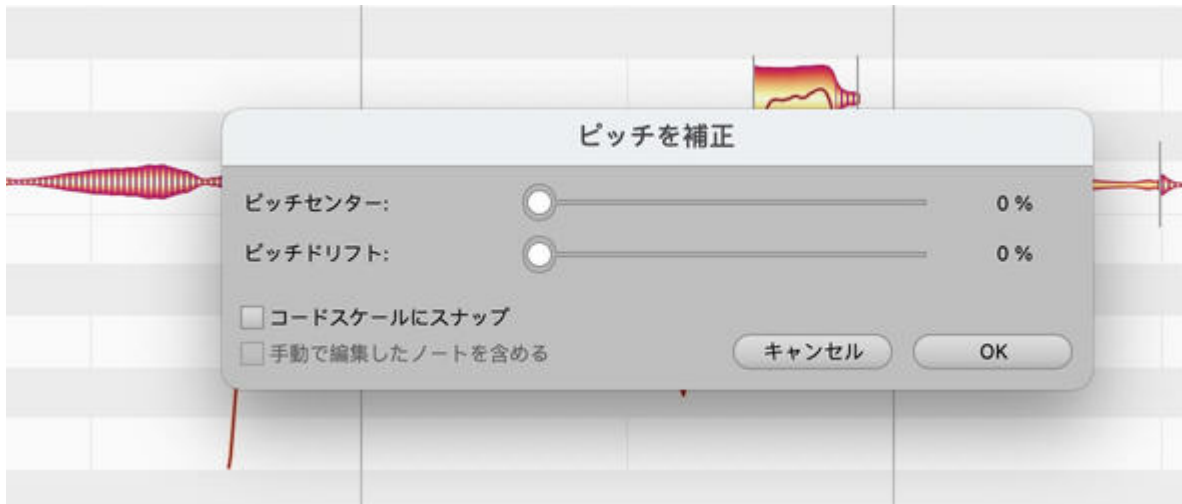
上のスライダーでは、選択されている1つまたは複数のノートのピッチセンターを、0%(影響なし)から100%(フル)の範囲で動かすことができます。デフォルトでは、このようなノートは最も近い半音に移動します。

ただし、希望であれば、現在のスケールの度または(コードが定義済みの場合)現在のコードの最も近い構成音にノートをスナップさせることができます。これらいずれかの場合、[キー/コードにスナップ]オプションにチェックマークを入れます。

強度スライダーの位置に応じて、ノートが対応するピッチに完全または一部スナップします。

マクロは音楽的にインテリジェントに機能します。低めの値を設定すると、大きく外れた音だけに影響し、意図されるピッチに近い音には影響しません。スライダーをさらに右に動かすと、意図されるピッチに近い音にも影響を与えるようになり、100%になると選択されている音すべてのピッチが正確に合わせられます。

このマクロが自動的に調整するピッチセンターは、ピッチツールを使用した手動のピッチ修正を実行する際に変更されるパラメーターと同じです。



下のスライダーでは、ノートのピッチドリフトを段階的に削減することができます。「ピッチドリフト」とは、演奏技術が未熟な場合に生じる、音高のゆっくりとしたうねりのことをいいます。ピッチモジュレーションやビブラートなどのよりスピードの速いピッチの揺れには適用されません。

ピッチ補正のパラメータは、どちらもオーディオの再生中にリアルタイムで変更することができます。設定を変更することで、どのように聞こえるのか、そして表示がどのように変わるのか(ノートエディターのblobがどのように移動するのか)確認してみましょう。

ピッチツールを使ってノートを微調整済みである場合、Melodyneはそれらのノートには変更を加えません。デフォルトでは、ノートを1つも選択しないで[ピッチを補正]マクロを開き、パラメータの変更を行うと、変更内容がその他のノートのみに適用されます。つまりデフォルトでは、手動で調整済みのノートには、マクロは適用されません。手動で調整済みのノートにもマクロを適用させたい場合、[手動で編集したノートを含める]のチェックボックスを選択します。微調整がなされておらず、このオプションが選択不可の場合は灰色表示されます。

再開時にマクロと補正值を閉じる

[OK]で変更内容を維持し、[キャンセル]で取り消します。[ピッチを補正]マクロを使用したあとで、手動でノートの微調整を行ってもかまいません。

マクロを使って編集したノートを選択し、再びマクロを開くと、前回適用された設定が表示されます。つまり、マクロは、各ノートに以前適用されたパラメータを記録しています。適用されたパラメータが異なっている複数のノートが現在の選択範囲に含まれている場合、パラメータを開くと、各パラメータの最小値および最大値が表示されます。

[OK]で終了したあとも、[取り消す]機能を使ってマクロ編集を取り消すことができます。

ピッチ修正マクロと歯擦音

[メロディック]アルゴリズム(ボーカルに対する一般的な選択肢)が選択されている場合、Melodyneにより「歯擦音」として定義される音が検出されマーキングされます。ボーカルの場合、摩擦子音や「s」、「z」、「zh」などの二重音字だけでなく、「k」や「t」などの単語の一部、および、ボーカリストが語間に吸ったり吐いたりする息の音も含まれます。マクロ使用時に歯擦音はディスプレイ内を上下に移動しますが、音は変わりません。

この方法でサウンドの楽音成分のみをトランスポートすることで、マクロは最適な音質を維持することができます。歯擦音の周波数を変えるとサウンドが不自然になります。ただし、特殊効果として、ピッチシフトを歯擦音に適用したい場合、ピッチツールを使用して手動で行うことができます。詳しくは [こちら](#)をご参照ください。

[タイムをクオンタイズ]マクロ

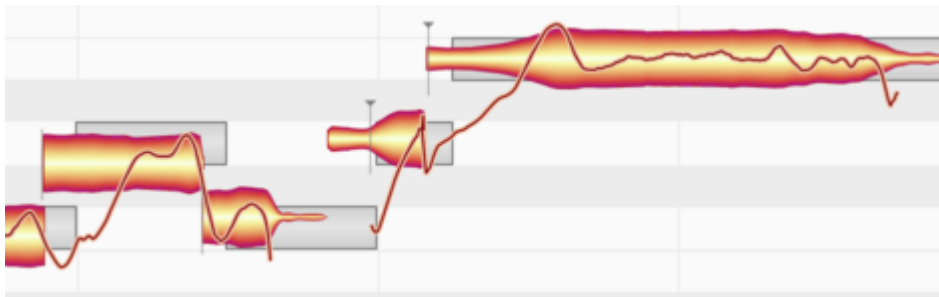
このツアーでは、[タイムをクオンタイズ]マクロを使ってすばやく簡単にノートのタイミングを修正する方法について説明します。

クオンタイズのタイミング: 何がどこに移動するのか

[タイムをクオンタイズ]マクロの操作を詳しく見ていく前に、いくつか基本的なことについて説明しましょう。

ここで、[オプション]>[ノートエディター]サブメニューの[対象ノートを表示]オプションにチェックを入れます。このオプションには、ノートエディターの右上隅の歯車アイコンからもアクセスできます。

各blobの背後に灰色の四角形が表示されました。



素材を初めて分析すると、Melodyneにより、タイミング補正処理に関連する2つのパラメータが各ノートに対して算出されます。

まずは、ノートの意図された音楽上の拍です。灰色の四角形がその拍を示しています。四角形の左端は、グリッドラインに合わせられています。

次は、ノートの先頭または音楽上の起点が、それぞれノート分割または三角形の付いた垂直線で示されます。後者は、必ずしもblobの左端と一致していません。たとえば金管楽器では、実際の音は、息を吹き込んだ時の雑音の後に聞こえてきます。もちろん、この息もノートの一部ですが、タイミングの観点から見れば、本来の音が発せられ、希望の音高に達した瞬間が重要になります。

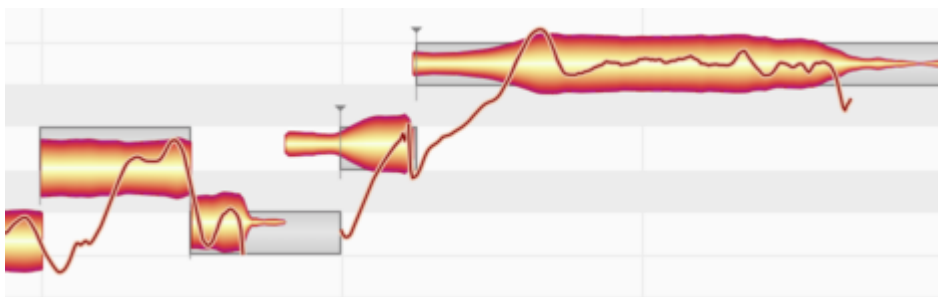
[タイムをクオンタイズ]マクロでノートをクオンタイズすると、各ノートの音楽上の起点(見つかっている場合。見つかっていない場合はノートの先頭)が、灰色の枠の左方向へと移動します。完全に左端まで移動するか、一部だけ移動するかは、スライダーで調整します。

起点が表示されないノートもあります。該当するのは、立ち上がりが非常に長く続くためどこから始まったのかはっきりと分からないノート——人声だけでなくほとんどのインストゥルメントもまた生成可能——の場合です。もちろん、こういったノートもどこかでスタートするはずですので、Melodyneはサウンドの起点——長いアタックの始点——を音楽上の起点として処理し、クオンタイズの対象(フレームの先頭)へと移動します。

各ノートの音楽上の起点を決定する際、Melodyneはオーディオ素材を注意深く分析し、ほとんどの場合、分析結果は音楽的に正確です。ただし、分析結果に同意できない場合、ノートアサインモードに切り替え、ノートの別の部分を音楽上の起点として定義できます。

[メロディック]アルゴリズムがオンの場合、Melodyneはいわゆる「歯擦音」を探してマーキングします。「歯擦音」という場合、Melodyneでは、摩擦子音や「s」、「z」、「zh」などの二重音字だけでなく、「k」や「t」などの単語の一部分、および、ボーカリストが語間に吸ったり吐いたりする息の音も含まれます。このようなサウンドがblobの起点と一致する場合、Melodyneにより識別される音楽上の起点は必ずその後に来ます。これにより、クオンタイズ適用時に歯擦音自体をノートの音楽上の起点として見なした場合に比べてより適切な結果が生まれます。

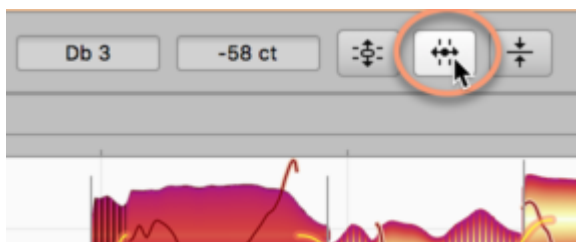
時間クオンタイズマクロによる歯擦音の処理を変更するもうひとつの方法は、分割ツールを使用して歯擦音の終わる場所でノートを2つに分割することです。たとえばある単語の冒頭の「S」の場合、blobがSに割り当てられます。無声の「S」には音楽上の起点はありませんから、このblobの左側(サウンド自体の開始点)がクオンタイズにとって重要な位置として扱われます。



[タイムをクオンタイズ]マクロを開きパラメーターを設定する

編集したいノートを選択します。ノートを1つも選択しない場合、デフォルトではマクロ編集がすべてのノートに適用されます。

[タイムをクオンタイズ]マクロを開くには、[編集] > [クオンタイゼーションマクロ] > [タイムをクオンタイズ]を選択するか、ノートエディターのツールバー右の[タイムをクオンタイズ]ボタン(画像参照)をクリックします。



まず、タイミング補正の基準となるグルーヴの単位を選択します。

[なし]を選択すると、クオンタイズ位置が、上記の通り灰色の四角形の左端に設定されます。四角形の左端は、拍を示すグリッドラインに合わせられます。Melodyneは、分析後ノートをこの拍に合わせて配置します。(概して、システムはうまく機能します。しかし、Melodyneがノートをうまく検出することができず、クオンタイズ後にノートを手動で前後の拍に動かさなくてはならない場合もあります。)つまり、[なし]を選択すると、[タイムをクオンタイズ]マクロに、Melodyneによる素材の分析結果により配置された拍の上へ(または拍に近づくように)ノートを動かすよう指示を出しているのと同じことになります。



他のボタンで、クオンタイズの対象グリッドを選択できます。ノート値の隣の「T」は、対応する三連符を示しています。たとえば、グルーブ単位に[1/4]を選択すると、灰色の四角形が最も近い4分音符(クロチェット)へと移動し、クオンタイズ位置がこの位置に設定されます。

タイムクオンタイズのマクロは、多くのMIDIシーケンサに一般的に搭載されているクオンタイゼーションとは異なり、より音楽的に働きます。選択されているグリッドにすべてのノートをスナップさせるのではなく、選択されているノートのリズムの強調位置を編集するのです。たとえば、連続する16分音符がいくつか含まれるパッセージがあり、これを4分音符へクオンタイズすると、連続する16分音符の各先頭部分が最も近い4分音符へとスナップします。連続部分に含まれる16分音符自体のタイミングが変更されることはありません。修正したい場合は、その後にタイムクオンタイズ動作を行うことで実行できます。この場合、16分音符をクオンタイズの単位に選択します。

[強度]スライダーでは、クオンタイズによりクオンタイズ位置へとノートが動く際の距離をパーセンテージで設定します。たとえば、スライダーを[0%]に設定するとノートは動かず、[50%]に設定すると半分の距離だけ動き、[100%]に設定すると拍の上ちょうどに合わせられます。グルーブ単位とクオンタイズの強度は、どちらもオーディオの再生中にリアルタイムで変更することができます。設定を変更することで、どのように聞こえるのか、そして表示がどのように変わるのか(ノートエディターのblobがどのように移動するのか)確認してみましょう。

タイミングツールを使ってノートの位置を微調整済みである場合、Melodyneはそれらのノートには変更を加えません。デフォルトでは、ノートを1つも選択しないで[タイムをクオンタイズ]マクロを開き、パラメータの変更を行うと、変更内容がすべてのノートに適用されます。手動で調整済みのノートにもマクロを適用させたい場合、[手動で編集したノートを含める]のチェックボックスを選択します。手動での微調整がなされておらず、このオプションが選択不可の場合は灰色表示されます。

再開時にマクロと補正値を閉じる

[OK]で変更内容を維持し、[キャンセル]で取り消します。[タイムをクオンタイズ]マクロを使用したあとで、手動でノートを移動させてもかまいません。

マクロを使って編集したノートを選択し、再びマクロを開くと、前回適用された設定が表示されます。つまり、マクロは、各ノートに以前適用されたパラメータを記録しています。適用されたパラメータが異なっている複数のノートが現在の選択範囲に含まれている場合、各パラメータの平均値が表示されます。[OK]で終了したあとも、[取り消す]機能を使ってマクロ編集を取り消すことができます。

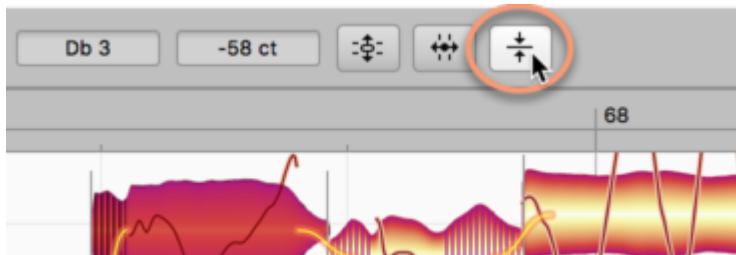
レベル調整マクロ

レベル調整マクロは、ひとつのトラック上の音の間のボリュームの過剰な差を縮めたり除去したりします。ボリュームの小さな音を大きくしたり、大きな音を小さくしたり、極端なケースでは音の差を完全になくすこともできます。

レベル調整マクロを開く、設定する

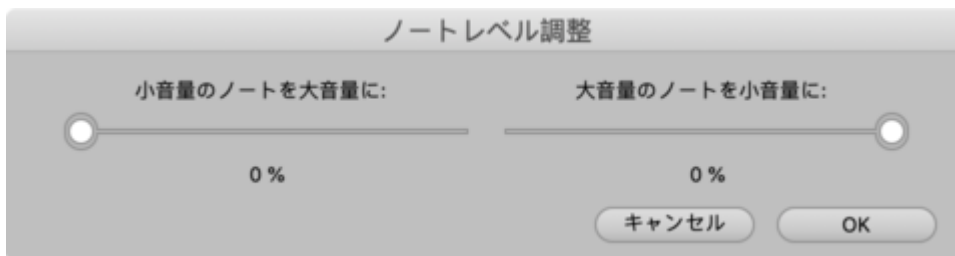
まず、編集したいノートを選択します。ノートを選択しないでマクロを実行すると、マクロはすべてのノートに適用されます。

ここで、[編集]メニューから、またはノートエディター上のアイコン(画像)をクリックしてレベル調整マクロを開きます。



マクロには2つのスライダーがあります。左側のスライダーは、左から右へと動かすと静かな音が大きくなります。右側のスライダーは、右から左に動かすと大きな音が静かになります。

マクロを初めて開いた際のそれぞれの位置は下のとおりです。



最大レベルを適用すると下のようになります。



平均音量

左(音が小さい)および右(音が大きい)から動かすと、2つのスライダーが合流し、中央の平均音量へとblobが動きます。この値は、マクロを開く前に選択したノートの内容分析から算出されます。そのため、その音楽内容に基づいており、手動で調整することはできません。

マクロを使用すると、指定のノートがどちらかのスライダーに反応します。理由は明らかで、元のオーディオファイル内の指定のノートの音量は平均音量よりも大きい小さいかの「どちらか」になるためです。各スライダーの極値は平均音量であるため(これを超えて動かすことはできません)、元々平均音量よりも小さな音はそれを上回ることはできず、同様に平均音量よりも大きな音はそれを下回ることはできません。

また、非常に音が小さくかつ長さの非常に短い一部のblobは、マクロに一切反応しません。これは意図的な動作で、Melodyneはこういったblobをノイズであると判断するためです。もちろん、こういった音も、音量ツールを使用して手動で自由に編集できます。

マクロを開く前に音量ツールを使用して選択されているノートのボリュームを手動で調整している場合、平均音量の計算には、元の値ではなく、調整済みの値が考慮されます。レベル調整が行われると、手動で調整したノートの直前の設定音量から、中央方向への動きがスタートします。手動で調整したノートがレベル調整の影響を受けないようにするには、マクロを開く前に選択対象からそのノートを除外します。

もちろん、マクロを開く前に1つのノートのみ選択している場合、選択対象の平均音量と選択されているノートの音量は同じになるため、スライダーは影響をもちません。

マクロを閉じる、再開時の補正值

[OK]を選択すると作業内容が保存され、[キャンセル]を選択すると以前の状態に戻り、マクロが終了します。もちろん、[OK]または[キャンセル]で終了後、音量ツールを使用してノートのボリュームをさらに調整できます。

また、[OK]で終了した場合も、[取り消す]機能を使ってマクロ編集を取り消すことができます。これは、(音量ツールが選択されている状態で)右クリックしてコンテキストメニューの[音量をリセット]を選択しても行えます。

すでにその音量がマクロの影響を受けているノートを選択してから再びマクロを開くと、マクロウィンドウに表示されているパーセンテージは以前の表示とは異なることがあります。この場合、選択されている他のノートが異なり、2つの選択対象の平均音量が異なり、そのため表示されていたパーセンテージ値が違っていたことが考えられます。

メインツール

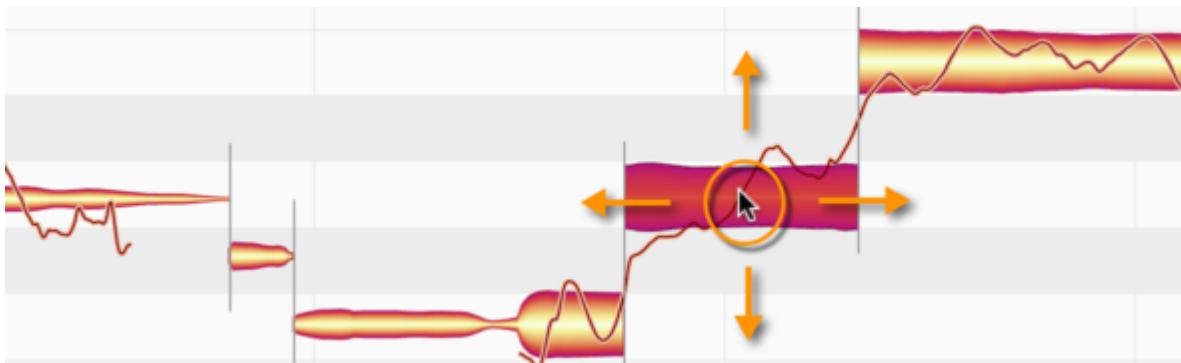
Melodyneメインツールはコンテキストツールとなっており、blobのどこにポインタを合わせるかによって機能が異なります。

ノートのピッチとタイミングを変更する

ノートエディターのツールボックスまたはコンテキストメニューから、またはコンピューターキーボードのF2キーを押してメインツール(矢印)を選択します。(このツールに別のショートカットを割り当てたい場合、メインメニューの[Melodyne]>[環境設定]>[ショートカット]>[編集ツール]を選択して行えます。)



メインツールでblobの中央をクリックし、マウスボタンを押したまま上下にドラッグすると音高を、左右にドラッグするとタイミングをそれぞれ変更できます。最初にどちらの方向(垂直または水平)に動かすかによって、音高またはタイミングのどちらが変更されるかが決まります。マウスボタンをリリースすると、ノートがその位置へ移動します。Altキーを押したまま操作すると、ピッチグリッドやタイムグリッドを無視して自由にノートを配置することができます。

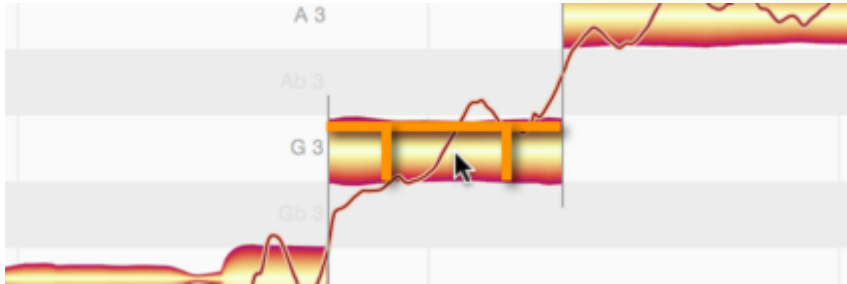


ノートを上下にドラッグすると、ノートをクリックした位置のサウンドが連続再生されます。この際、マウスを左右に動かすと、ノートの他の部分にフォーカスを移すことができます。この方法でピッチ変更をモニターしたくない場合、[オプション]>[ノートエディター]サブメニューの[blob編集時にモニター]オプションのチェックマークを外します。このオプションには、ノートエディターの右上隅の歯車アイコンからもアクセスできます。

メインツールであるノート(または選択されている複数のノートのいずれか)の中央部分をダブルクリックすると、1つまたは複数のノートが現在のピッチグリッドで可能な最も近いピッチにクオンタイズされます。これにより、イントネーションの修正がすばやく簡単に行えます。

ノートの長さを変更する

[ノートエディタオプションを開く]メニューを選択し、[blob情報を表示]を選択します。blobの形がはっきり確認できるようになるまで、編集エリアを拡大表示します。マウスポインタをblobに合わせると、blob内に細い線が表示されます。この線は、メインツールをどの位置に置くとどの機能を操作できるようになるかを示しています。図では、見やすくなるようこの線を実際より太く表示しています。blobの中央で使用できる機能については先に説明しました。blobの先頭、末尾、上半分でも、それぞれ使用できる機能が異なります。マウスポインタをそれぞれの領域に置くと、マウスポインタの形がその機能に合わせて変化します。



ノートの先頭部分を左右にドラッグしてみましょう。Altキーを押したまま操作すると、現在のタイムグリッドが無視されます。このとき、変化するのはノートの先頭部分だけではありません。ノートの末尾部分が固定されているため、移動に合わせてノート全体が伸縮します。



同じように、blobの一番右の部分(ノートの末尾部分)を動かすこともできます。

ノートの先頭または末尾部分をこの方法で動かすと、このノートに隣り合う前後のノートも同じ分だけ伸縮します。こうして、これら2つのノートが重なり合ったり、2つのノートの間に空白部分(無音部分)が生じたりするのを防ぎます。これは、隣り合う2つのノートの間にピッチトランジションが検出されている場合に起こります。隣り合うノートも動かされるので、ノートの連続性が分断されることなく、フレーズが維持されます。

ノート分割を編集する

マウスポインタをノートの上半分(水平線より上)に合わせると、メインツールがノート分割ツールに変化します。ダブルクリックすると、ノート分割が挿入され、ノートが2つに分けられます。



分割すると、分割されたそれぞれのノートの音高が変化することがあります。これは、分割後にノートのピッチセンターが再計算され、結果として、分割されたノートそれぞれのピッチセンターが1つのノートだったときのピッチセンターと異なることがあるためです。このような場合、新たに計算されたピッチセンターに従って、それぞれのノートが新しい音高位置に移動します。

ノート分割ツールでノート分割を水平方向にドラッグすると、既存のノート分割を動かすことができます。まず、[オプション] > [ノートエディタオプション]を選択し、[ノート分割を表示]を選択します。

ノート分割をダブルクリックすると、ノート分割を削除することができます。

複数のノートを選択してノート分割を移動させると、他の選択されたノートのノート分割も移動します。ノート分割のいずれかをダブルクリックして削除すると、他の選択されているノートも削除されます。

重なりあう複数のノートが選択されている場合、それらの全ての同じ場所にノート分割を同時に挿入したり、移動または削除することができます。

ノートをコピーする

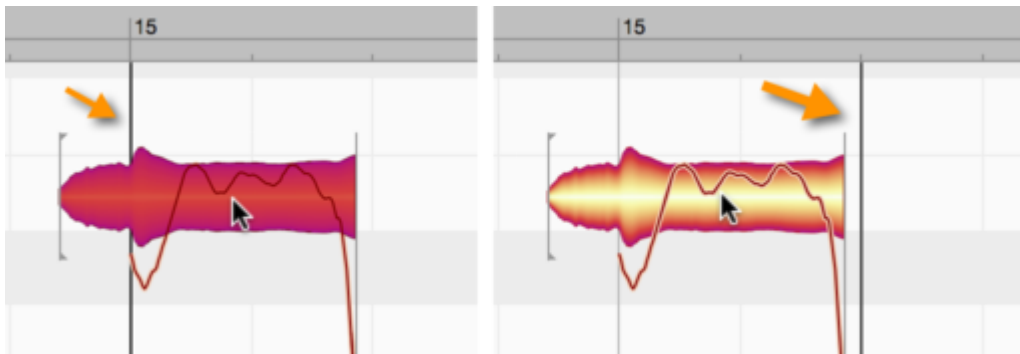
Melodyneでノートをコピーするには、希望のノートを選択してから、[編集]メニューかノートエディターのコンテキストメニューの[コピー]を選択します。これを挿入するには、[ペースト]コマンドを使用します。以下の点に注意してください。

コピー時の選択、カーソル、グリッド

[コピー]コマンドを使用してノートをクリップボードにコピーすると、カーソルが選択範囲の先頭、より正確に言うなら、選択範囲の最初の音に一番近い、タイムグリッド上の4分音符に移動します。

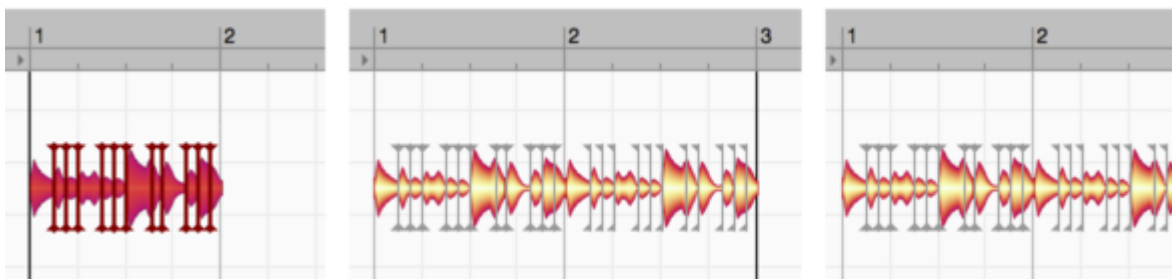
ノートが選択されたままの状態です[ペースト]コマンドを使用すると、見た目には、ペースト前に選択されていたノートの選択が解除され、カーソルが最後のノートの直後に置かれたようになります。

しかし実際は、選択されていたノートは、クリップボードにコピーされていたノードで置き換えられています。つまり、コピーによってオリジナルが置き換えられている状態です。これは特に便利に思えないかもしれませんが、カーソルの位置を見てください。最後にコピーしたノートに一番近い、タイムグリッド上の4分音符に合わせられています。



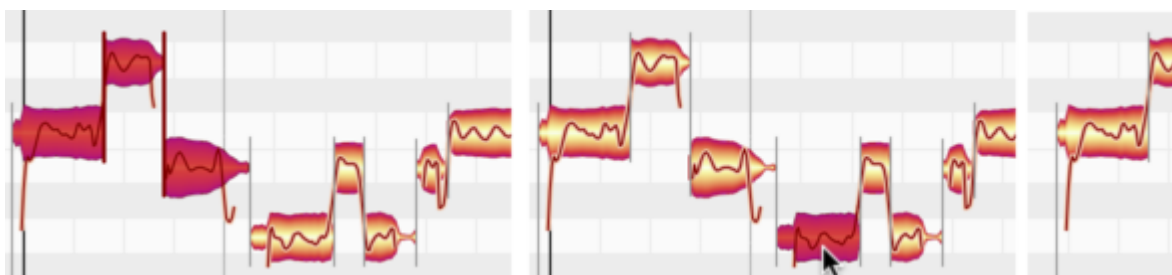
ここでさらに[ペースト]を実行すると、クリップボード上のノートがもう1回ペーストされます。今回は選択されているノートがないので、置き換えられるノートはありません。代わりに、新たにペーストされたノートは、1回目で元のノートと入れ替わったノートのすぐ後に置かれます。

ノートの位置は、カーソルで分かります。1回目のペースト以降、ペーストはタイムグリッドの4分音符(正確にはペースとしたノートの後の最初の4分音符)に合わせられるため、2回目のペーストの効果は、グリッド線に合わせられます。これにより、ドラムループの繰り返しなど、パッセージのコピーをすばやく正確に連続してペーストできるようになります。

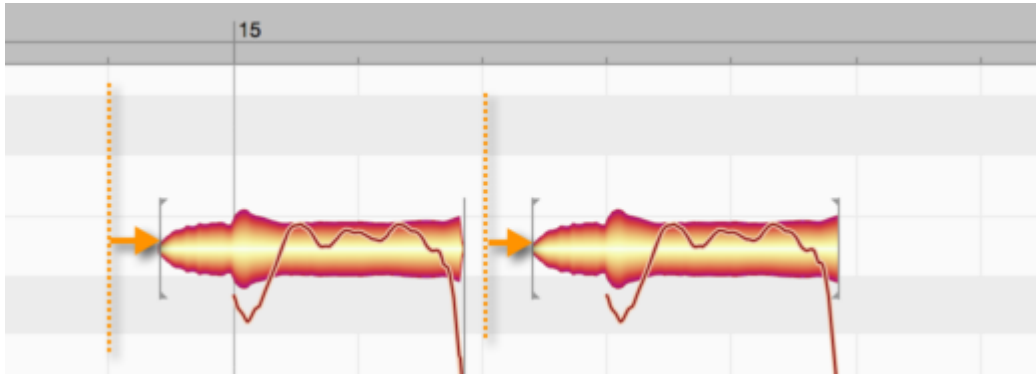


上記から以下のルールが導かれます。

[ペースト]コマンド実行時にノートが選択されている場合、これらのノートがクリップボードの内容によって置き換えられます。ペーストされたノートには、選択範囲の最初のノートの先頭から最後のノートの末尾までの範囲に正確に合致するよう、ストレッチまたはスクイーズがかかります。図をご覧ください。左はコピーされたノート、中央は選択された1つのノート(コピー先)、右はペースト実行後の結果です。選択されているコピー先のノートは置き換えられ、ペーストされたノートはスペースに合わせてスクイーズされます。



ペースト実行時に選択されているノートがない場合、カーソルによりペーストされるパッセージの開始位置が決定されます。ここではグリッド設定が重要な役割を果たします。ノートをクリップボードにコピーすると、コピーされたノートのうち最初のノートと最も近いグリッド線の間隔がMelodyneに記録されます。新しいカーソル位置でペーストを繰り返すと、ペーストされたノートのうち最初のノートと最も近いグリッド線のオフセット(ずれ)は全く同じになります。



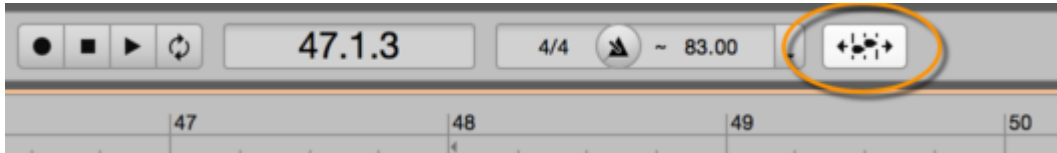
つまり、Melodyne内のノートのコピーは、必ずしもグリッド線に合わせて実行されません。なぜなら、そのような処理を行ってしまうと、表現の機微が失われてしまうためです。代わりに、コピーされたノートはそれぞれ、グリッド線からのずれを維持します。ただし、このルールには例外があります。グリッドの単位が拍ではなく秒の場合(タイムルーラー右の[タイムグリッド設定]ドロップダウンメニューで[秒]が選択されている場合)、ノート(またはコピーされた一連のノートのうち最初のノート)はちょうどカーソル位置から始まり、ずれは生じません。

- ペーストごとに、カーソルは直前のペーストの後の最初の4分音符に移動します。これにより、同じパッセージを簡単に繰り返しつなぎ合わせることができます。もちろん、必要に応じて、タイムルーラー上の別の位置にカーソルを手動で動かして、次のペーストの参照位置とすることができます。たとえば、一連のパッセージの合間にポーズを入りたい場合などに行います。

コピーされたノートのピッチは、常にオリジナルのピッチと同じになります。これは、ノートが選択されていて置き換えられる場合も、ペーストが実行される場合も変わりません。この場合、選択されているパッセージの長さは維持されますが、パッセージに含まれるノートの元のピッチは維持されません。もちろん、ペースト実行後に、ノートを任意のピッチに手動で動かすことができます。

コピー時のテンポ調整:オートストレッチスイッチ

上で見たとおり、ペースト実行時にノートが選択されている場合、挿入されるパッセージは、スペース(選択されている最初のノートの先頭から最後のノートの末尾の間)に合わせてストレッチまたはスクイーズされます。それでは、ペーストの位置をカーソル位置で指定した場合、コピーされたパッセージのテンポはどのように扱われるのでしょうか。



ペースト先のテンポがノートのコピー元であるパッセージのテンポと異なる場合、ペーストされるノートがペースト先のノートに合わせられるか、元のテンポを維持するかは、オートストレッチスイッチの状態により決まります。オートストレッチがオンの場合ノートのテンポは合わせられ、オフの場合維持されます。つまり、カーソル位置のテンポを変更したい場合以外は、ペースト実行前に自動ストレッチをオンにしておく必要があります。

テンポ検出とオートストレッチ

Melodyneは、録音に含まれる音を認識するだけでなく、テンポや拍子記号も有効にします。

はじめに

Melodyneのテンポ検出とテンポ調整機能は最もひんばんかつ最大限に用いられますが、そのほとんどがバックグラウンドでひそかに実行されます。たとえば、録音内容、フレーズ、またはループをMelodyneスタンドアロンのドキュメントにドラッグします。Melodyneは、素材のテンポを検出し、プロジェクトのテンポに合わせて素材のテンポを調整します(テンポ変更を伴う場合も)。オーディオファイルはすぐに同期します。

テンポ検出は2種類の方法で実行されます。

- 前回の検出を含むアサインメントファイルとその後の編集結果が新規オーディオファイル用に保存されている場合:テンポは検出済みであるため、プロセスを繰り返す必要はありません。
- Appleループをインポートした場合:ここでもテンポに関する情報を含んでいるため、テンポ分析は必要ありません。

のちにタイミングが分かるよう、クリックに合わせて録音することがよくあります。しかしながら、メトロノームクリックには束縛感が感じられることがあります。クリックなしで演奏すると、より自由かつダイナミックで生き生きとしたサウンドになります。

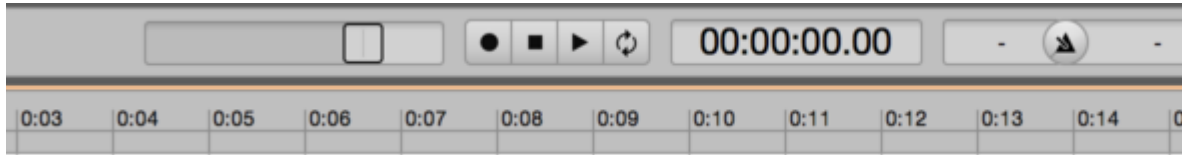
Melodyneでは、レコーディング中のクリックの使用を省きつつ、タイミング参照を保持できます。原理は簡単です。クリックに合わせて演奏することで柔軟性に欠けるタイムラインにする代わりに、Melodyneを使用すれば、実際のレコーディングのテンポマップを適用することができます。テンポのわずかな揺れや緩急さまざまなテンポ変更、拍子記号の変更も適用できます。つまり、タイムラインを決定付けるのは音楽であり、その逆ではないということです。

スタンドアロンとプラグインのテンポ

Melodyneのテンポ検出は、スタンドアロンでのみ役割を果たします。プラグインでは機能しません。理由は簡単です。プラグインはDAW内で動作し、DAWからオーディオ素材だけでなくすべてのテンポ情報を借用します。

スタンドアロンでのテンポの検出

Melodyneスタンドアロンでは、新規ドキュメントでは、テンポと拍子記号のフィールドは空になっており、値の代わりにダッシュ(-)が表示されています。



タイムルーラーは、はじめは秒単位です。空のシートからスタートして、Melodyneプロジェクト用のテンポと拍子記号を手動で入力するか、Melodyneのテンポ検出機能を使用します。

テンポを手動で入力するには、次の手順に従います(手動で別の値を入力したのでない限り、デフォルト値はテンポが120BPM、拍子記号が4/4、タイムグリッドの間隔が4分音符です)。

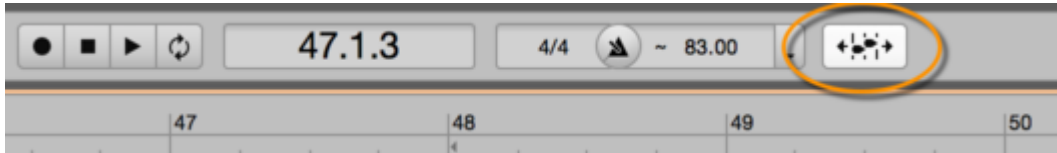
- テンポフィールドに希望の値をBPMで入力します。
- 拍子記号の分母と分子に希望の値を入力します。
- タイムグリッドのメニューに秒の代わりに音価を入力します。
- トランスポートバーの拍子記号とテンポフィールドの間のボタンをクリックしてメトロノームを有効化します。DAWの操作に慣れている方であれば、プロジェクトを始める前にテンポを手動で設定することを好むかもしれません。Melodyneはテンポの検出に非常に優れているため、多くの場合、Melodyneのテンポ検出機能を使用してテンポを認識させる方がより簡単で実用的です。

Melodyneのテンポ検出機能を使用してテンポを認識させるには、次の手順に従います。

- テンポ、拍子記号、タイムグリッドを手動で初期化する代わりに、テンポと拍子記号のフィールドが空の状態録音を開始します。録音中にメトロノームクリックを聴く必要はありません。Melodyneは録音内容に含まれるテンポとテンポの揺れを検出し、それに応じてグリッドラインとそれに続くクリックを調整します。つまり、テンポに数値を入力する代わりに、パフォーマンスを通じてテンポを定めるのです。
- Melodyneのテンポ検出は、すでに録音済みのオーディオをインポートする場合もこれに似ています。同じ条件がここでも適用されます。空のシートからスタートし、テンポと拍子記号、タイムグリッドメニューはそのままにしておく必要があります。オーディオファイルでテンポを決定するには、メインメニューで[ファイル]>[オーディオをインポート]を選択するか、ドラッグ&ドロップしてファイルをロードします。Melodyneがファイルのテンポを検出し、それに従ってプロジェクトテンポを設定し、内容が小節1からスタートするようにファイルを配置します。原則として、最初のノートが小節1に置かれ、最初のノートより前にある録音内の無音は、タイムルーラー上のマイナスのゾーンに配置されます。ただし、音楽が弱拍から始まる場合(最初の小節より前にある、1つまたは複数のアクセントのないノート)、Melodyneはこのノートを小節-1に置き、小節1の先頭に強拍が来るようにします。

追加オーディオファイルをインポートする際のオートストレッチ

どのような方法であれ、テンポが決定すると、プロジェクトに拍子記号の付いたテンポマップが作成されます。テンポマップには、適切な間隔のグリッドとテンポの揺れを示すテンポカーブが表示されます。テンポマップがある場合、追加ファイルのインポート時に、空のシートで作業を行う場合にはない操作が行えます。たとえば、オートストレッチスイッチは、以前は灰色表示でしたが、ここでは2種類から選択できます。



- オートストレッチがオンの場合、プロジェクトにインポートされる新規ファイルはすべて、プロジェクトのテンポマップに合致するよう調整され、ファイルに含まれるテンポ変更が再現されます。これを実現するため、Melodyneはまずインポートされる素材のテンポを分析し、プロジェクトのテンポに合致するよう必要に応じてストレッチやスクイーズを行います。
- オートストレッチがオフの場合、プロジェクトにインポートされるファイルのテンポ調整は行われません。つまり、ファイルは元のテンポで再生されます。もちろん、素材がインポートされた後、編集過程において、必要に応じてノートのストレッチやスクイーズを行うことは可能です。オートストレッチスイッチをオフにするということは、インポートされるファイルのテンポが_自動で_プロジェクトのテンポマップに合わせて調整されることがない、ということです。

ファイルが置かれるタイムグリッド上の位置は、インポートに使用する手順により異なります。

- メインメニューで[ファイル]>[オーディオをインポート]を選択した場合、タイムルーラー上の「0:00」秒の位置に合わせられます。これは、小節1の先頭である場合があります(が必ずしもそうではありません)。オートストレッチがオンの場合、ファイルはプロジェクトのテンポに合わせられます。オフの場合は合わせられません。
- タイムルーラー上の特定の位置(ドロップポイント)にファイルをドラッグしてインポートし、かつオートストレッチがオンの場合、ファイルは、ドロップポイントと一致する最初の完全小節の最初の拍に合わせられます。オートストレッチがオフの場合、ファイルの実際の先頭がドロップポイントに合わせられます。この手順を使用した場合、ファイルはドロップポイントに一番近いタイムグリッド上の線にスナップするため、タイムグリッドの設定(4分音符、8分音符、16分音符など)が重要になります。もちろん、グリッドを無視する場合(Altキーを押したままタイムルーラー上にファイルをドラッグ&ドロップ)はこの限りではありません。

時間値ではなく、タイムルーラーを秒単位で使用する場合、オートストレッチ機能は自動的にオフになります。オートストレッチスイッチは灰色表示になり、プロジェクトにインポートされるファイルのテンポ調整は行われません。

ノートを移動またはコピーする際のオートストレッチ

オートストレッチは、オーディオをインポートする際だけでなく、ノートを移動またはコピーする際にも役割を果たします。

ノートの移動またはコピー&ペースト元と先でテンポが異なる場合、オートストレッチがオンであるかオフであるかに応じて、先のテンポに合わせられるか、ソースのテンポが維持されるかが決まります。一般的に、先のテンポに合わせられるよう、ノートをコピーまたは移動する前にオートストレッチをオンにしておく方がよいでしょう。

Melodyne studioトライアルモードに切り替える

Melodyne が提供する全機能をお試ください！これを行うには、ご所有のMelodyne essential、assistant、またはeditorをMelodyne studioトライアルモードに切り替えます。Melodyne をご所有でない場合、[試用版をこちらからダウンロードすることができます](#)

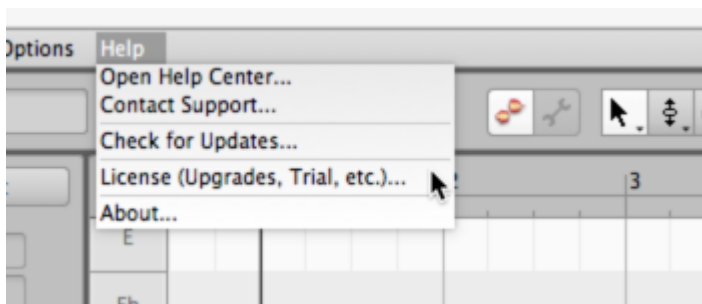
トライアルモードに切り替える

トライアルモードに切り替えると、ご所有のMelodyne essential、assistant、editorが、Melodyne の全機能を提供するMelodyne最上位エディションのMelodyne studioに30日間にわたって切り替わります。この切り替えは無償で、試用期間後も購入の必要はありません。30日間、Melodyne studio製品版と全く同じようにご使用いただけます。トライアルモードは同一のコンピューター上で1回のみアクティベートが可能です。トライアルモードへの切り替え、および、トライアル期間中のMelodyne studioの起動には、インターネット接続が必要です。

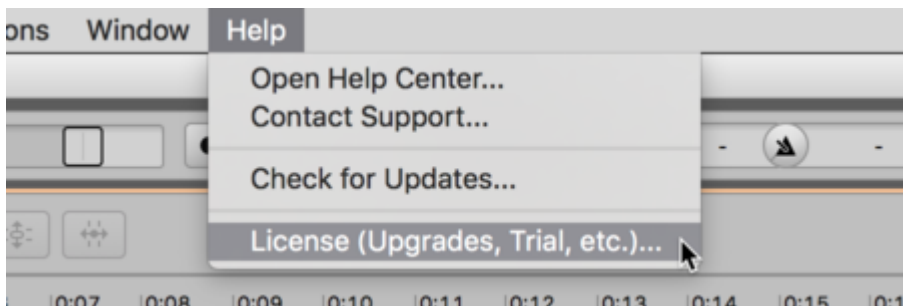
トライアルモードをアクティベートするには：

1) Melodyne を起動します。次に、[ヘルプ]メニューを開き、[ライセンス]を選択します。

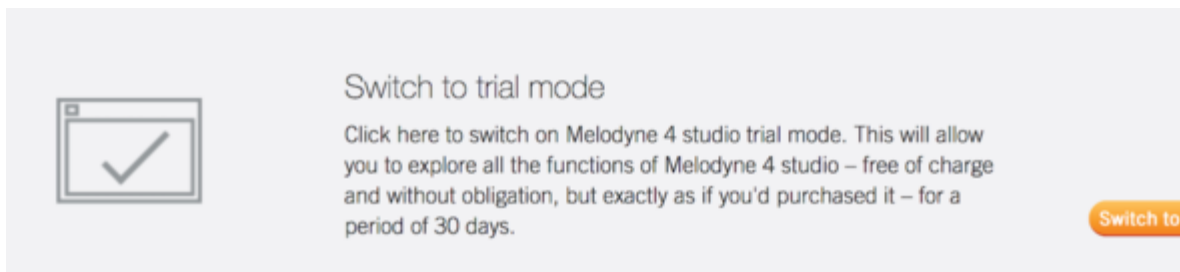
プラグインの場合：



スタンドアロンの場合：



2) ブラウザー上にユーザーアカウントが開き、ライセンスオプションが表示されます。[Melodyne studioトライアルモード]の枠で、トライアルモードに切り替えます。

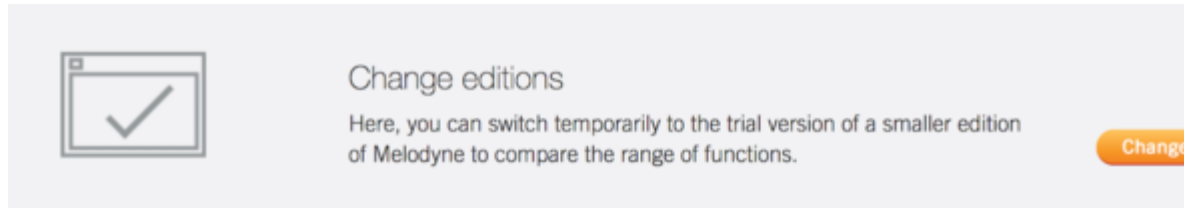


これで完了です！トライアルモードは30日間にわたって有効となります。Melodyneに戻ると、Melodyne studioエディションが実行されます。

エディションを比較する

必要に応じて、トライアル期間中に下位エディションに切り替えて各エディションにより提供される機能を比較することができます。これは、たとえば Melodyne essentialをご所有の場合、どの上位エディションにアップグレードすべきかを検討する場合に便利です。全エディションを試すことができます。

エディションを切り替えるには、上記同様、[ヘルプ]メニューで[ライセンス]を選択します。ブラウザー上にユーザーアカウントが開き、下位エディションに切り替えるオプションが表示されます。



ただし、ここでの選択はMelodyne実行中のみ有効です。Melodyneを再起動すると、Melodyne studioのフル機能セットが復元されます。

トライアル期間の終了

30日間のトライアル期間が終了すると、Melodyneは自動的に元のエディションに戻ります。トライアル期間中に作成したプロジェクトはその後も編集可能ですが、元のMelodyneエディションの機能のみ使用できます。ただし、再生には影響しませんので、トライアル期間中に行った作業内容が失われることはありません。

気に入っていただけましたか？

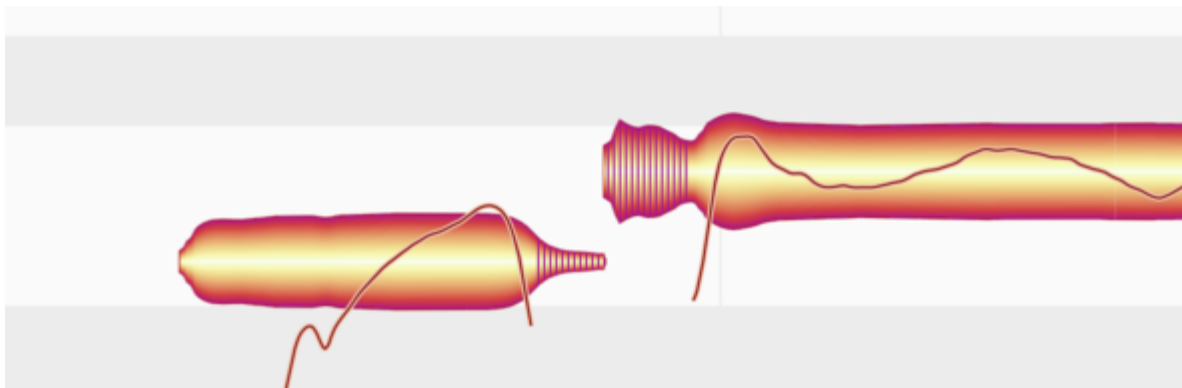
希望に応じて、トライアル期間中、またはトライアル期間終了後、Melodyne studioへとアップグレードすることができます。アップグレードは、[Celemonyウェブショップ](#) またはお近くの販売店でご購入いただけます。

Melodyne 5: アップデートガイド

新Melodyne 5を使用するために必要な情報について以下に簡単にまとめました。ヘルプセンターの各ツアーではさまざまなヒント、アドバイス、情報をお読みいただけますが、まずはこちらをご一読ください。

[メロディック]アルゴリズムと歯擦音検出

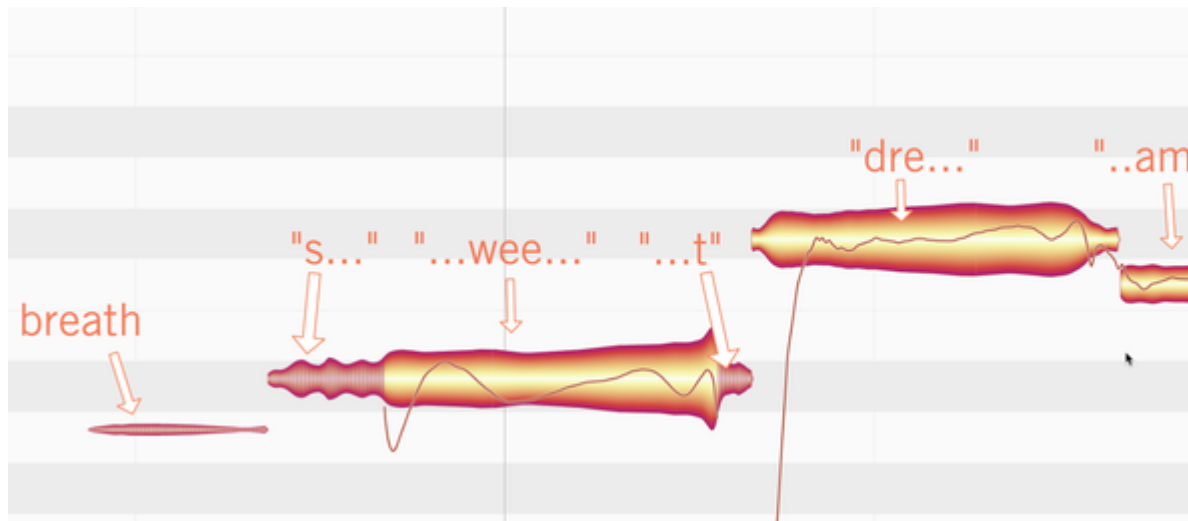
まずは良いニュースから: 操作の必要は一切ありません。素材の初回分析(検出)中に、デフォルト設定のアルゴリズムが楽音成分と非楽音成分を自動で分離します。結果としてより良質なサウンドが得られます。



検出された非楽音成分(歯擦音)は網掛けで表示されます。Melodyneでは、摩擦子音や「s」、「z」、「ch」、「zh」などの二重音字だけでなく、「k」や「t」などの単語の一部、および、ボーカリストが語間に吸ったり吐いたりする息の音も歯擦音として検出されます。

検出結果が正しくないように思われる場合、ノートアサインモードに切り替えて [補正ツール](#) を使用することができますが、そのような必要があるケースはほとんどありません。

ノートのピッチを変更する場合、Melodyneでは、歯擦音の周波数は変更されません。そうすると不自然な音になるからです。ある音の「s」の部分だけを高く歌ったり、息継ぎの音高を変えたりするボーカリストはいません。ただし、画面上では、ノートをトランスポートすると網掛け部分がblobの他の部分と一緒に上下に移動します。これは単に分かりやすさを意識して音節を全体で表示しているに過ぎません。



Melodyneでの音の長さ変更の実行手法が向上し、シンガーの自然な挙動が描写されるようになりました。音に歯擦音と楽音成分の両方が含まれている場合、歯擦音は変更されません。たとえば、「sweet」という語にタイムストレッチを適用すると、(「sss-www-eeeeee-ttt」ではなく)「s-weeeeeeee-t」になります。

ボーカリストが息をする音など、該当する音(blobで示される音)が_歯擦音_のみで構成されており楽音成分がひとつもない場合は短縮されます。ただしここでも同じ原則が適用されます。2つの語の間の休止が短くなったからといって、必ずしもシンガーの息継ぎが短くなるわけではありません。つまり、息継ぎの音を長くあるいは短くする場合にも、Melodyne 5は自然な効果を実現します。

また、息継ぎは、分離すると別のアルゴリズムを使用して長くしたり短くしたりできます。この操作による結果の音質も、旧バージョンのMelodyneに比べて大幅に向上しています。

ただし、歯擦音は楽音成分と同時に発生することが多いため、息継ぎの音の位置が変わることがあります。これはMelodyneが息継ぎ内にわずかに含まれる楽音成分を検出するためで、これが画面表示に反映されます。

この機能向上はエントリーエディションMelodyne essentialを含むMelodyneの全エディションに導入されています。

Melodyne 4との互換性

以前のバージョンのMelodyneで作成された既存のプロジェクトを開いても、これまでと全く同じように聞こえるようになっています。これは、古いドキュメントを開く際、2つの新機能が有効になっていないためです。

- 歯擦音が検出されていない。
- ノートのピッチセンターがMelodyne 4手法で計算されている。

これは、全てがそれまでと全く同じように聞こえるようにするためです。ミックスにわずかな変更を加えるために古いプロジェクトを開いたとき、特別な予防措置をしなくても済みます。

ただし、プロジェクトに大きく手を加えるつもりで、Melodyne 5の全ての新機能を活用したい場合は、ボーカルトラックの歯擦音処理をオンにすることで実行できます。次の手順で行います。

- **ノートアサインモードのアルゴリズムインスペクター** の[歯擦音処理]オプションにチェックマークを入れます。これで、トラック全体があらためて分析されます。分析が終わると歯擦音が示され、再生アルゴリズムが適切に動作するようになります。これによりサウンドに変化が生じることがありますが、ほとんどの場合向上します。歯擦音検出機能は[メロディック]および[パーカッシブ(ピッチ)]アルゴリズムでのみ使用できます。他のアルゴリズムではこの機能は灰色表示になります。

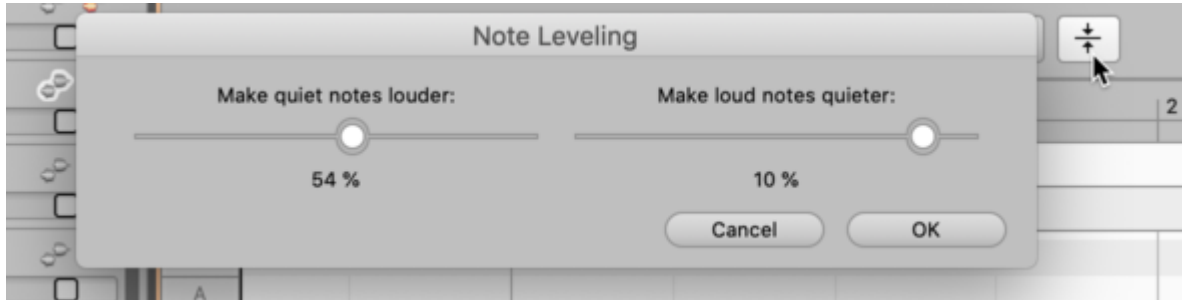
また、Melodyne essentialではこの機能は使用できません。新しい歯擦音機能を利用してバージョン4のプロジェクトを編集したい場合、アルゴリズムメニューの[メロディック]または[パーカッシブ(ピッチ)]をクリックして、素材をあらためて分析する必要があります。ただし、これを行うと、これまでの編集内容が失われてしまいます。もうひとつの選択肢は、Melodyne assistantにアップグレードすることです。全ツールキットを使用できるようになるだけでなく、歯擦音処理のオンとオフを切り替えることができるようになります。

- ノートのピッチセンターの再計算を実行します。これを行うには、ノートアサインモードに切り替えて、該当するノートをAlt-ダブルクリックする必要があります。各ノートのピッチカーブが再描画され、ピッチセンターが再計算されます。各ノートのピッチセンターの計算手法が向上しているため、blobが縦方向にわずかに動くことがあります。方向はさまざまですが、どちらにせよノートの知覚ピッチをより忠実に反映したものとなります。

詳しくは [ピッチセンターの計算の新手法](#) をご参照ください。

レベル調整マクロ

新しいレベル調整マクロでは、ボリュームの差異を素早く抑制できます。トラック上のさまざまな音—メロディだけでなく、パーカッション、さらにはポリフォニック素材まで—の振幅の差を縮小させます。



左のフェーダーは音の小さなノートを大きく、右のフェーダーを音の大きなノートを小さくします。両方のフェーダーを100%に設定すると、すべてのノートが同じ音量になります。

シンプルでありながらワークフローが大幅にスピードアップします。特にポリフォニック素材の場合、コード内のさまざまなノートの音量レベルの不均衡を素早く簡単に修正できます。

レベル調整マクロについて詳しくは [こちら](#) をご覧ください。

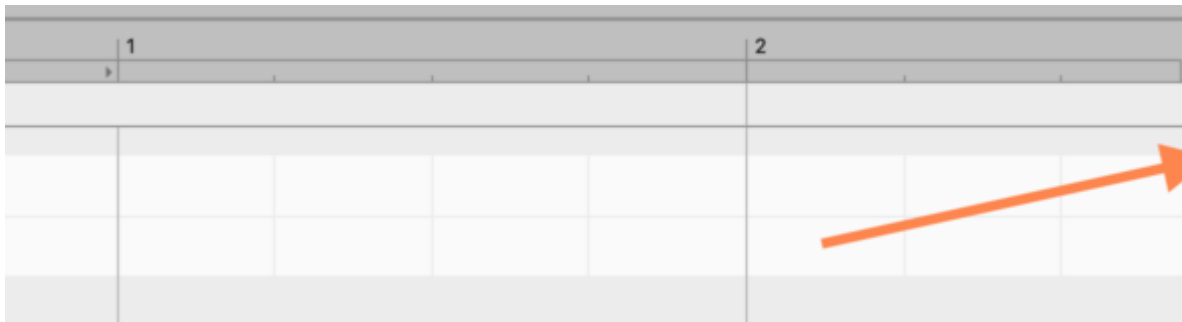
ダブルクリックによるピッチ補正とピッチ補正マクロ

音が外れているノートをダブルクリックするかマクロを使用したイントネーションの誤りの修正は、新しいピッチセンターの重み付け計算によりより良い結果をもたらします。これまではダブルクリックまたはマクロを使用した後でさえ個々のノートを手動で微調整する必要がありましたが、今ではダブルクリック後に[すべてを選択]すれば、イントネーションが音楽的に正しく整います。事後に必要な編集はせいぜいいくつかのジャンルでの語の先頭または末尾を整える程度です。それでさえ、Melodyne 5ではあっという間に実行可能です。

- ピッチ補正マクロとダブルクリックのどちらも、Melodyne 5の新しいコードトラックにより恩恵を受けます。広範かつ極めて音楽的に音のイントネーションを素早く向上させることができるだけでなく、同時にトランスポートしてソングのコードに合わせることができます。これにより、あらゆるインストゥルメントトラックやサンプルをあらゆる楽曲に適応させることができます。

コード検出とコードトラック

表示されていない場合はここをクリックしてコードトラックを表示させてください。



コードはさまざまな方法で入力できます。

- 手動: コードが分かっている場合、手動で入力できます。[環境設定] ダイアログでコードの命名規則を選択できます。



- ARA: DAWにコードトラックがあり、ARA互換によりそれを利用できる場合、DAWからコードを取得できます。それ以降のDAWでのコード変更は即座にMelodyneに反映されます。

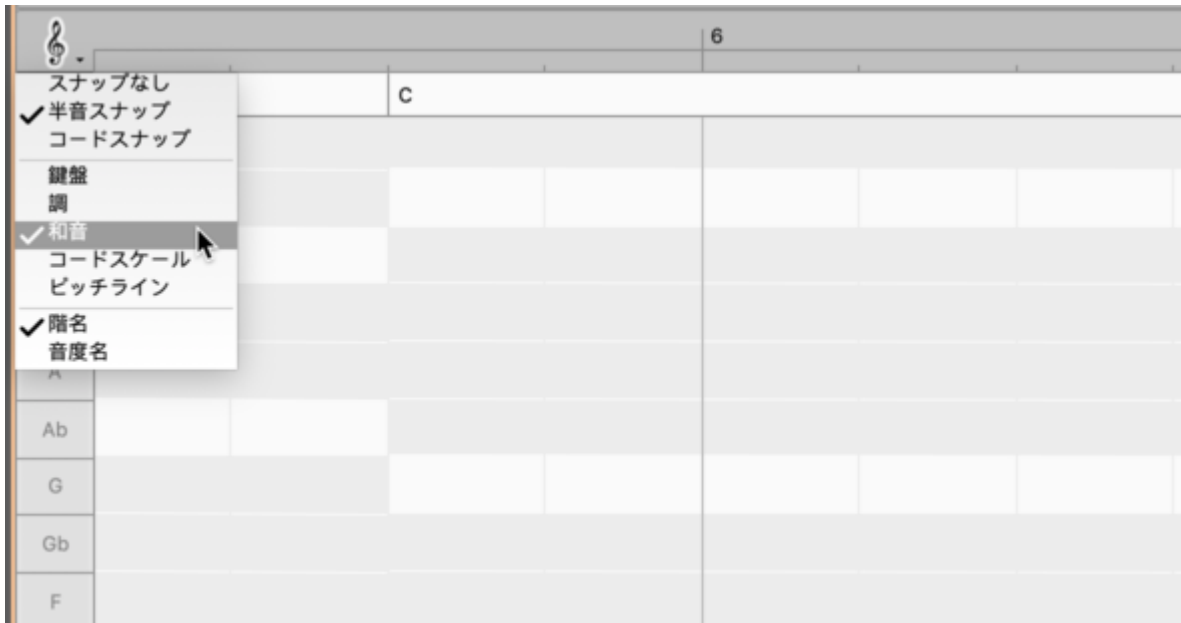


- コード検出機能を使用する: コードが分からない場合、Melodyneでコードを探すことができます。できるだけハーモニー情報が多く(ギター、キーボード、ベースなど)、できるだけピッチの揺れの少ない(ボーカル以外が望ましい)トラックを選択します。ドラムトラックは除外してください。

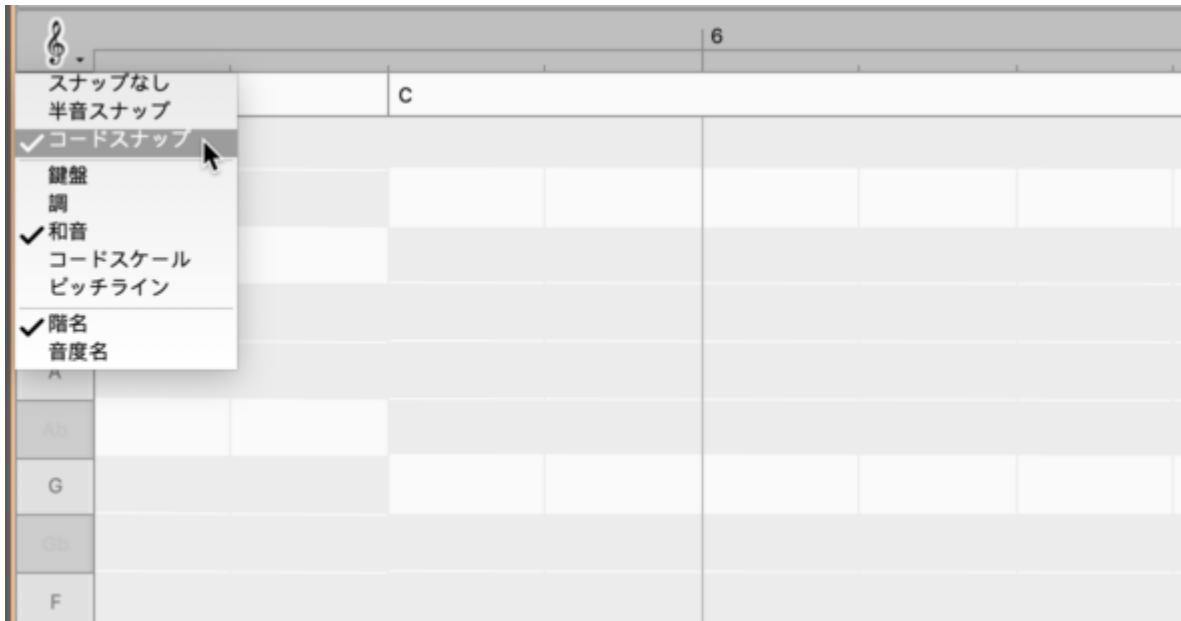
ここでコードトラックを右クリックして[コードを分析]を選択します。



コードトラックが入力されると、ノート編集背景にピッチグリッドを設定できます。ここには曲のハーモニーが反映されます。これで、ノートに適切なピッチと適切でないピッチをひと目で確認できます。



ここで[コードスナップ]を選択してグリッドを有効にすると、ノートをドラッグ&ドロップするとコードに合致するピッチにスナップするようになります。



1つまたは複数のノートをダブルクリックしても同じことが起こります。各ノートはコードに合致する直近のピッチに移動します。複数のノートが同じピッチに来る場合もありますので、結果を確認することをおすすめします。

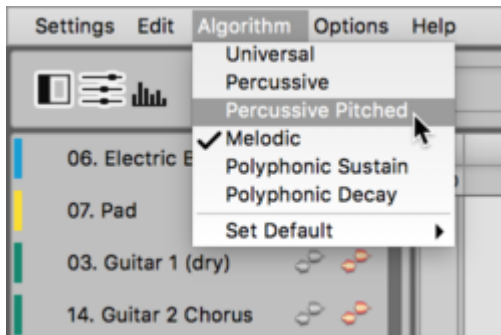
コード、コードトラック、コード適合について詳しくは [こちら](#)をご覧ください。

新アルゴリズム[パーカッシブ(ピッチ)]

バージョン5で、Melodyneに新しいアルゴリズムが加われました。[パーカッシブ (ピッチ)]には、2つの既存のアルゴリズムの利点が組み合わせられています。

[パーカッシブ]アルゴリズム同様、この新アルゴリズムはドラムやパーカッション向けに最適化されています。

ただし、ピッチがはっきりと識別されるその表示形式の点では、[パーカッシブ (ピッチ)]アルゴリズムは既存の[メロディック]アルゴリズムに似ています。



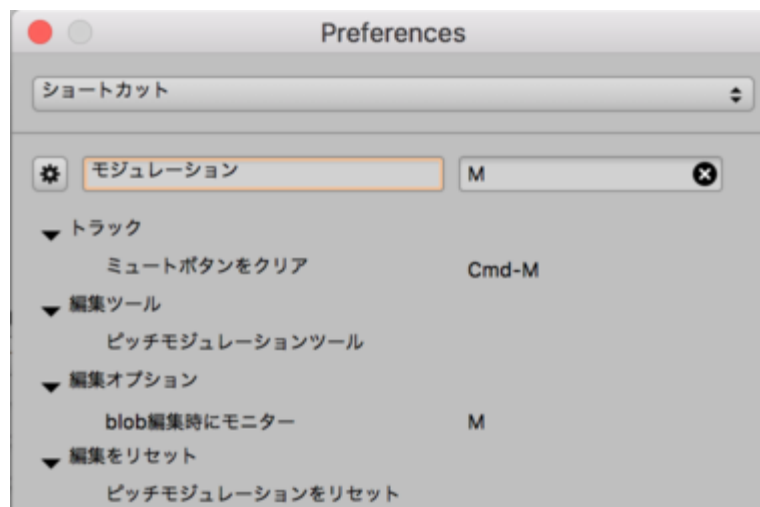
この新アルゴリズムに適しているのは、ドラムのようにでありながら同時に認識可能なメロディを生成することのできるインストゥルメント全般です。ノイズベースのスネアとハイハットサウンドに加えてソングのベースにチューニングされたキックドラムやタムを含む808ループなどがそれに当たります。ビートボックストラックもこの新アルゴリズムの使用に適しています。メロディック(ベース)要素とパーカッシブ(スネア)要素がひとつになっているからです。

[さらに詳しく....](#)

キーボードショートカット

Melodyneでは、ほぼ全ての機能をキーボードショートカットを使用してコントロールできます。熟練のMelodyneユーザーはその利用方法を把握しており、独自の作業方法に合わせて調整したショートカットを使用してタスクを実行することができます。

キーボードショートカットの操作を簡単にするため、Melodyne 5の[環境設定]ダイアログの[ショートカット]ページに検索機能が用意されており、独自のショートカットセットを簡単かつ直感的に作成できます。



キーボードショートカットについて詳しくは [こちら](#)をご覧ください。

Melodyneをすでにご所有ですか？

すでにMelodyneカスタマーで、他のソフトウェアまたはハードウェア製品のバンドルとしてMelodyne 5 essentialのライセンスを受領済みの場合、弊社ウェブショップでのMelodyneアップデートまたはアップグレード購入時にこのライセンスをクーポンとして使用できます。以下の手順で行います。

クーポンの使用方法

[Celemonyウェブショップ](#) 5 essentialのシリアルナンバーとクーポンコードを入力して[適用]をクリックします。クーポンは€/US\$20相当です。

お客様のショッピングカート

これらの製品はお客様のショッピングカートに入っています。

商品	価格
Melodyne 5 editor、Melodyne assistant（全バージョン）からのアップグレード ダウンロードとして、シングルシートライセンス	14
含まれる税 21.00 %: 25.86 €	合計 149

クーポンコードはこちらにご入力ください:

適用

誤ってMelodyne 5 essentialをアクティベートしてしまった場合

その場合でも、Melodyne 5 essentialシリアルナンバーをクーポンコードとして使用できます。ただし、クーポン利用後にMelodyne 5 essentialを再度アクティベートすることはできません。クーポン使用によりライセンスは無効化されます。

クーポン:一般取引条件

他の製品のバンドルとしてMelodyne 5 essentialのシリアルナンバーを受領した方は、Celemonyウェブショップにて1回に限りこのシリアルナンバーをMelodyneクーポンとして使用できます。この形でクーポンを使用すると、該当するMelodyne 5 essentialライセンスは無効化されます。

- 本クーポンは、Celemonyウェブショップ(www.celemony.com)においてのみ有効、かつ、Melodyneのアップデート/アップグレードを購入または既存のMelodyneライセンスにワークステーションを追加する場合にのみ有効です。本クーポンは、他の製品の購入にはご利用いただけません。有効な製品の購入にクーポンを使用すると、該当する金額が計上され、購入金額からその金額が差し引かれます。
- 本クーポンは、シリアルナンバー/クーポン受領日より1年間有効です。また、いずれの場合にもMelodyne 6発売より3か月間のみ有効です。
- クーポンはCelemonyウェブショップでの購入取引1回につき1つのみ使用できます。クーポンは現金と交換できません。
- クーポンは他のクーポンと組み合わせて使用することはできません。またすでに購入済みの製品に使用することはできません。

バージョン履歴

ここ最近のMelodyneアップデートに含まれる全変更の一覧をご覧ください。

バージョン5.4.2の新機能

Melodyne 5.4.2への無償アップデートには、最適化とバグフィックスに加え、macOS Sequoia用の重要な機能向上が含まれています。すべてのユーザーの皆様に推奨いたします。

- macOS Sequoia: これまでは「プライベートWi-Fiアドレス」機能を使用する際Melodyneの再起動が必要でしたが、Melodyne 5.4.2では再起動の必要なくこの機能を使用できるようになりました。
- macOS全般: トラックパッドでのスクロールが修正、改善されました。
- macOS全般: 別のプログラムに変更するとグラフィックにノイズが生じる不具合を解消しました。
- ARAとプラグイン: 特定の状況下でMelodyneを起動するとクラッシュすることがある不具合を解消しました。

バージョン5.4.1の新機能

バージョン5.4.1へのアップデートには機能向上とバグフィックスが含まれており、すべてのユーザーに推奨します。

- ローカライズ: フランス語版に切り替えることができず、以前選択した言語が維持される不具合を解消
- Windows: 日本語、韓国語、中国語の一部のシステムで、特定の状況下でMelodyneが起動に失敗する不具合を解消
- macOS: 一部のシステムで、ツールボックスを閉じた後にグラフィックエラーが発生することがある不具合を解消
- ARA: コードとキーのトラックを編集できないことがある不具合を解消

バージョン5.4の新機能

バージョン5.4へのアップデートには機能向上とバグフィックスが含まれており、すべてのユーザーに推奨します。

- ARAを使用したPro ToolsおよびCubase: Melodyneを含むプロジェクトを開くとクラッシュすることがあった不具合を解消
- ARAを使用したPro Tools:再生中にMelodyne ARAを含むステレオトラックのクリップを削除するとクラッシュすることがあった不具合を解消
- Windows上のすべてのバージョン: Celemonyサーバーとの接続に問題があった場合クラッシュすることがあった不具合を解消
- ARAを使用したPresonus Studio One:フェードツール使用時やセッション終了時にクラッシュすることがあった不具合を解消
- ARA: サウンドエディターを開いた後に2つ目のタブを開くと、ユーザーインターフェースが真っ白になるかクラッシュすることがあった不具合を解消
- スタンドアロン: MacOSで、コピー操作中に取り消し機能を実行するとクラッシュすることがあった不具合を解消
- スタンドアロン: Melodyneアクティベーション時にクラッシュすることがあった不具合を解消
- スタンドアロン: [オーディオを保存および置換]コマンドで、編集集中のオーディオファイルが同時にDAWでも使用、再生されるとクラッシュすることがあった不具合を解消
- Melodyne試用版: Windowsでアクティベーションを中断するとクラッシュすることがあった不具合を解消
- すべてのバージョン: 日本語ユーザーインターフェースで、ノートアサインメントモードの歯擦音処理の表示に誤りがあった不具合を解消
- ARA: ARAモードが[Melodyneについて]ウィンドウでも正しく表示されるようになりました
- スタンドアロン: ノートエディターのトラックビューから録音有効機能をアクティブにしてもトラックパネルでは録音有効ボタンが灰色表示のまま効果がなかった不具合を解消

バージョン5.3.1の新機能

バージョン5.3.1へのアップデートには機能向上とバグフィックスが含まれており、すべてのユーザーに推奨します。

- ARAを使用するPro Tools:Melodyneで取り消し機能を繰り返し使用すると、非常に特殊な状況下でPro Toolsがクラッシュする不具合を修正しました。
- ARAとプラグイン:特定の状況下で、すべての音符がローカル再生に含まれない不具合を修正しました。
- ARA:新規プロジェクト作成時、特定の状況下で、プロジェクトにはエラーがないにもかかわらずDAWにエラーメッセージが表示されることがある不具合を修正しました。
- ARA:ノートアサインメントモードから編集モードに戻ると、ディスプレイが以前の縦方向に戻らず、一番上までスクロールしてしまうことがある不具合を修正しました。
- Studio One:Studio Oneを起動すると、Melodyneプラグインのスキャン中にクラッシュすることがある不具合を修正しました。
- Digital Performer:まれにblobを移動させるとクラッシュすることがある不具合を修正しました。
- Samplitude:Melodyne 5.3で、古いプロジェクトのARAファイルが再生中にミュートされることがある不具合を修正しました。
- スタンドアロン:ノートアサインメントモードで、[選択範囲を連続シーケンスに変換]機能を実行するとクラッシュすることがある不具合を修正しました。
- ARAを使用するスタンドアロン:macOS Montereyの超高解像度画面で、フルスクリーンモードでクラッシュすることがある不具合を修正しました。
- キーボードショートカット:トラックモードとクリップモードのアサインは[編集ツール]に表示されていたが、[表示設定]に変更されました。
- キーボードショートカット:フェードツールと歯擦音バランスツールは音量ツールのすぐ下に表示されるようになり、ツールボックスのレイアウトと一致するようになりました。
- ノートアサインメントモード:ノートアサインメントモードでの編集時、特定の状況下で、個々のノートが再生されない不具合を修正しました。
- タイムハンドル:タイムハンドルツールでの編集を元に戻すと該当する音符の音が変わらないことがある不具合を修正しました。
- ARA:ユニバーサルアルゴリズムを使用した場合、blob編集時に表示エラー(blob間に隙間ができる)が発生することがある不具合を修正しました。

バージョン5.3の新機能

バージョン5.3へのアップデートには機能向上とバグフィックスが含まれており、すべてのユーザーに推奨します。また、Pro Tools 2022.9へのARA統合にはMelodyne 5.3が必要です。

新機能と機能向上

- サラウンド: ARAと転送モードの両方で、Melodyneを標準サラウンドフォーマットでのトラックの編集にも使用できるようになりました。
- Pro ToolsにおけるARA: Melodyne 5.3は、バージョン2022.9以降のPro ToolsでのARA統合の技術要件をすべて備えており、Pro Toolsでのワークフローを大幅に向上させることができます。
- 環境設定: Melodyneをプラグインとして初めて使用する場合、ご使用のDAWに対応するキーボードショートカットセットがロードされます。

バグフィックス

- 録音: Melodyneのスタンドアロン実装で、モノラル入力の録音デバイス(MacBookのマイクなど)も使用できるようになりました。
- CubaseにおけるARA: ARAイベントを選択されていないトラックに移動する際、Melodyneでの選択状態が保持されるようになりました。
- Pro Tools: Melodyneの再生カーソルの位置が再生が停止している場合でも正しく更新されるようになりました。
- Pro ToolsでのAAX: バウンス/コミット時、Melodyneがオフライン設定を正しく評価するようになりました。
- ピッチ補正マクロ: 非常に多くのノートに同時にマクロを適用した場合Melodyneがフリーズする不具合を解消しました。
- 環境設定: ARAモードで、「選択範囲を再生」のキーボードショートカットが「トランスポートバー」ではなく「その他」に誤ってリストされていた不具合を解消しました。
- ノートインスペクター: 歯擦音バランスの入力フィールドが、複数のトラックを同時に編集している場合でもきちんと入力できるようになりました。
- Cakewalk by BandlabにおけるARA: 特定の条件下で、Melodyneがセッションをロードする際にクラッシュする不具合を解消しました。
- Ableton Live: M1チップ搭載のMacで、macOS Monterey上でLive 11.1.1でMelodyneを実行するとランダムにクラッシュする不具合を解消しました。
- ノート編集: 編集メニューの「オリジナルを復元」コマンドの動作が、スタンドアロン実装、転送プラグイン、ARAでより一貫するようになりました。

バージョン5.2の新機能

新機能と機能向上

- 互換性:バージョン5.2で、MelodyneはAppleシリコン・プロセッサ搭載のMacでもネイティブに動作するようになりました。Mac版は、Intel/AMDおよびAppleのプロセッサ対応のネイティブ・コードを使用したUniversal Binaryフォーマットで提供されます。
- ピッチ編集:間隔が狭い交互段のピッチでのスケールスナップ動作が向上しています。
- プレイバック機能:ARAモードおよび転送プラグイン使用時に、Alt+Spaceのショートカットで現在選択されているblob部分の再生をトリガーできるようになりました。このショートカットに別のキーの組み合わせを割り当てたい場合、[環境設定]ダイアログの[ショートカット]ページで設定できます。
- キャッシュ:Melodyneの内部キャッシュのロケーションがARAモードの場合にも[環境設定]ダイアログに表示され、サイズを変更できるようになりました。

バグフィックス

- ピッチ編集:[blob編集にモニター]がピッチシフト時に矢印キーを使用して確実に実行できるようになりました。
- 特定の状況下でテンポアサインを編集するとクラッシュする不具合を解消しました。
- 特定の状況下で誤って[プロジェクトインスペクター]タブにトラックをドラッグするとクラッシュする不具合を解消しました。
- 特定の状況下で高倍率でピッチ参照を変更するとクラッシュする不具合を解消しました。
- 特定の条件下で挿入されたノート分割を動かすとエラーメッセージが表示される不具合を解消しました。
- スケールの変更:[ノートに音階の変更を反映]使用時に[調律と旋法]オプションが有効な場合にノートが正しく移動するようになりました。
- Windows:Melodyneのファイル名拡張子が正しく割り当てられるようになりました。
- Melodyne essential:[オプション]>[ノートエディター]のサブメニューに[再生中ノートを強調表示]するオプションが追加されました。
- スタンドアロンモード:[オーディオを置換]コマンド使用時、ローカル再生に選択したトラックが正しく反映されるようになりました。
- Melodyne essential:[オプション]メニューに誤って表示されていた[フェードを表示]オプションは削除されました。
- ノートインスペクター:歯擦音検出を実行しないアルゴリズムが使用されている場合、[歯擦音バランス]のパラメーターは灰色表示になりました。
- 選択:ノート分割を削除した結果2つのblobが結合された場合、結果のblobがARAモードでも選択されるようになりました。

バージョン5.1.1の新機能

- 変更: Mixcraft 8のARA互換用ワークアラウンドを統合
- 解消: リードシートがMIDI経由で正しくエクスポートされない不具合
- 解消: Apple Logicで、再生がMelodyneから正しくスタートされないことがある不具合
- 解消: macOSで、Cmdとファンクションキーを使用するショートカットが正しく表示されない不具合

バージョン5.1の新機能

新機能と機能向上

- macOS 11 Big Sur: Melodyne 5.1はIntelベースのMacおよびARMベースのMac(Rosetta 2下)上の macOS 11 Big Surに互換しています。
- DAW指向のキーボードショートカット: Celemonyはデジタルオーディオワークステーションをご使用の Melodyneユーザーの操作性を常に向上させています。バージョン5.1では、Pro Tools、Logic、Cubase、studio用にカスタマイズされたキーボードショートカットセットを付属しました。セットは[環境設定]ダイアログの[ショートカット]ページで選択できます。
- リードシートのエクスポート: コードトラックの内容をリードシートとしてMIDI経由でエクスポートできるようになりました。コマンドはコードトラックのコンテキストメニューにあります。
- アルゴリズム選択肢: CakewalkでのARA動作中、Melodyneの[アルゴリズムを選択]メニューがMIDIエクスポート前に表示されるようになりました。
- ARA機能向上: ARA対応DAWの連携が最適化され、今後のDAWバージョンとの互換性も考慮されています。
- 新キーボードショートカット: 以下のコマンドのキーボードショートカットが利用可能になりました: [歯擦音を表示]、[ノートレベル調整]、[ソングデータをノートアサインにコピー…]、[ノートアサインデータをソングにコピー…]

バグフィックス

- サイクルモード切替に割り当てられているキーボードショートカットがMelodyneのプラグイン動作時およびARA動作時に正しく機能しない不具合を解消しました
- MIDIエクスポートが向上しミュート状態のノートがエクスポートに含まれなくなりました
- macOSで、ファンクションキーを使用するキーボードショートカットがメニューで正しく表示されない不具合を解消しました
- [サイクルを選択対象に設定]機能がStudio Oneで正しく機能しない不具合を解消しました
- Pro Toolsで、プレイバック停止時にMelodyneの再生カーソルが前回のスタート位置にジャンプする不具合を解消しました

バージョン5.0.2の新機能

- バグ修正: インストールプログラムがWindows 7で起動しなくなり、Windows 7に非対応であることを示すメッセージが表示されるようになりました
- バグ修正: ノートエディターでノートを事前に選択しなくてもタイムハンドルを配置できるようになりました
- バグ修正: ノートエディターでノートを事前に選択しなくてもノート分割を移動できるようになりました
- バグ修正: Samplitude X5で新規オーディオファイルが検出されるとデフォルトで選択されているアルゴリズムを使用できるようになりました
- バグ修正: 新しく挿入したノート分割がノートエディターに表示されるときに遅延がなくなりました
- バグ修正: (転送モード、つまりARA非対応の)Cubaseでウィンドウサイズを変更してもMelodyneが正しく表示されるようになりました
- バグ修正: ARAモードでのローカル再生中、重なり合うノートがコンピング境界で正しく再生されるようになりました

バージョン5.0.1の新機能

- バグ修正: [ノートをトリルとして分割]コマンドを使用すると生じることがあったアーチファクトが解消しました

バージョン5.0.1の新機能

- バグ修正: [ノートをトリルとして分割]コマンドを使用すると生じることがあったアーチファクトが解消しました

以前のバージョンのユーザーマニュアル

Melodyne studio/editor/assistant/essential 4

バージョン4ユーザーマニュアル(英語、ドイツ語、フランス語、日本語、スペイン語のPDF、ZIPアーカイブファイル形式):

[Melodyne studio](#) | [Melodyne editor](#) | [Melodyne assistant](#) | [Melodyne essential](#)

これらのバージョンは、2020年5月にMelodyne 5 studio/editor/assistant/essentialにより取って代わられました。

Melodyne editor、assistant、essential 2(シングルトラック)

バージョン2ユーザーマニュアル(英語、ドイツ語、フランス語、日本語、スペイン語のPDF、ZIPアーカイブファイル形式):

[Melodyne editor](#) | [Melodyne assistant](#) | [Melodyne essential](#)

これらのバージョンは、2016年初旬にMelodyne 4 editor/assistant/essentialにより取って代わられました。

Melodyne studio 3

Melodyne studio 3のユーザーマニュアルはPDF版をご利用いただけます。

[英語](#) | [ドイツ語](#) | [フランス語](#) | [スペイン語](#) | [日本語](#)

このバージョンは、2016年初旬にMelodyne 4 studioにより取って代わられました。

Melodyne旧バージョンのサポート終了について

以下のバージョンのMelodyneは非常に古く、現行のオペレーティングシステムと互換していません。そのため、これらの製品のサポートは2018年をもって終了とさせていただきます。そのため、以下のバージョンのMelodyneのダウンロード、アクティベーション、サポート提供は不可能ですのでご注意ください。

- Melodyne studioバージョン1および2
- Melodyne cre8
- Melodyne uno
- Melodyne plugin
- Digidesign/E-muバンドルのMelodyne essential

すべての販売終了製品の最新バージョンへの無償アップデートへのリンクを提供しています。該当製品をお持ちのお客様で、この件に関する弊社からのメールが届いていない場合、お手数ですがサポートまでご一報ください。アップデートをご案内させていただきます。