



melodyne4

ハンドブック

最終更新日 07.12.2020

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。

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

Rewireを使用する

ReWireインターフェイスについて • ReWireリンクを確立する • DAWでReWireを有効にする • ReWire経由のオーディオ転送 • 再生を開始、停止する • 同期

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 • 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

ウィンドウと一般設定を開く • 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 • メロディック • パーカッシブアルゴリズム • ユニバーサルアルゴリズム • 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 • 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

ピッチグリッドと音階

ピッチルーラーの機能とピッチグリッドへのアクセス • ピッチグリッドをオンにして表示オプションを選択する • 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

[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

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

バージョン履歴

Melodyne 4.2.3の新機能 • Melodyne 4.2.2の新機能 • Melodyne 4.2.1の新機能 • Melodyne 4.2の新機能 • Melodyne 4.1.1の新機能 • Melodyne 4.1の新機能

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？

トラブルシューティング

Melodyneの正しいインストール方法が分からない。 • Melodyneをインストールしたが、見つからない。 • Melodyneをインストールしたが、アクティベーションの方法が分からない。 • エラーメッセージが表示され、アクティベーションを完了できない。 • Melodyneを再インストールしたいが、インストールプログラムが手元にない。 • 実行中のMelodyneのエディションとバージョンが分からない。 • 使用中のMelodyneに対するアップデートがあるかどうか知りたい。 • Melodyneをスタンドアロンで起動できない。 • MelodyneをプラグインとしてDAWのオーディオトラックにインサートしたが、反応がない。 • 使用中のDAWとMelodyneとの連携がうまく行っていない気がする。 • Melodyneスタンドアロンからのオーディオ出力が得られない。 • オーディオの転送後またはインポート後、Melodyneに表示されたblobが予想と全く

異なっている。 • ノートエディターでblobを縦方向に動かせるときと、横方向にしか動かせないときがある。 • blobによっては、ピッチをずらすと不自然なサウンドになることがある。 • スタンドアロンで、インポートしたオーディオファイルのテンポが間違っている。

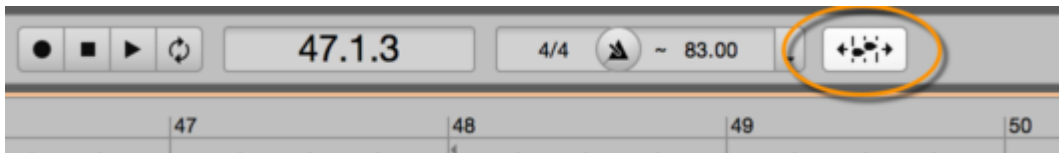
オーディオをロードおよび保存する

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。



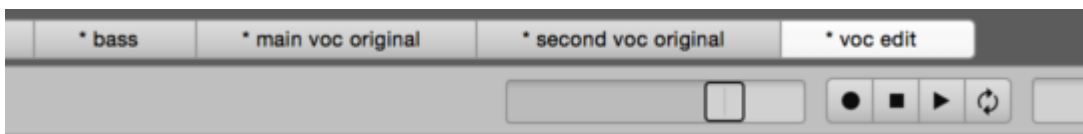
詳しくは、ツアーの「テンポ検出とオートストレッチ」をご参照ください。

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

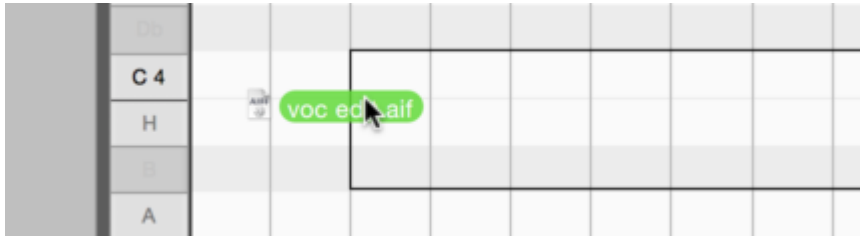
以下のロケーションから、ドラッグ&ドロップでファイルをロードすることができます。

*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。

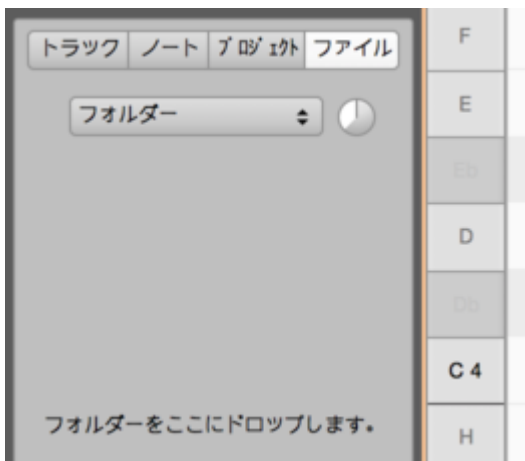
アドバイス:オーディオファイルだけでなくMelodyneプロジェクトファイル（MPDファイル）もタイムライン上の任意の位置でドラッグ&ドロップできます。この場合、Melodyneは現在のプロジェクト内にMPDファイルのすべてのコンテンツをインポートします。

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。



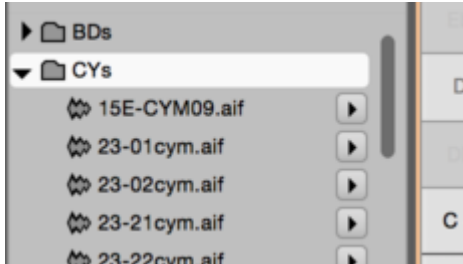
ファイルブラウザー

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。

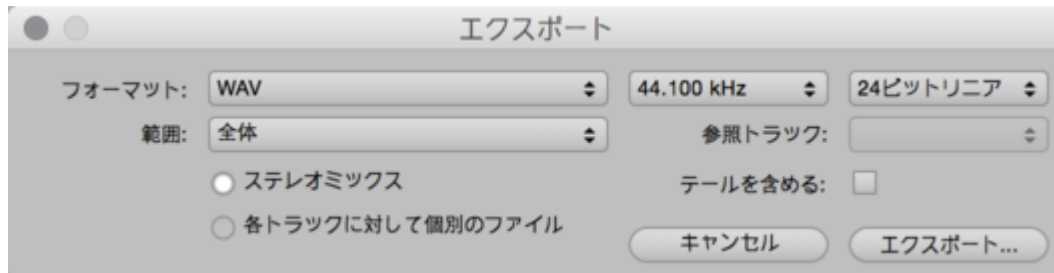


オーディオファイルは、色付きのblobまたは灰色の波形でファイルブラウザー内に示されます。色付きのblobのあるファイルには、すでにMDDファイルがあります。これにはファイルのテンポと音の検出に関する情報が含まれているため、検出処理を繰り返すことなくすばやくロードすることができます。灰色のシンボルの付いたファイルには、MDDファイルがありません。

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。

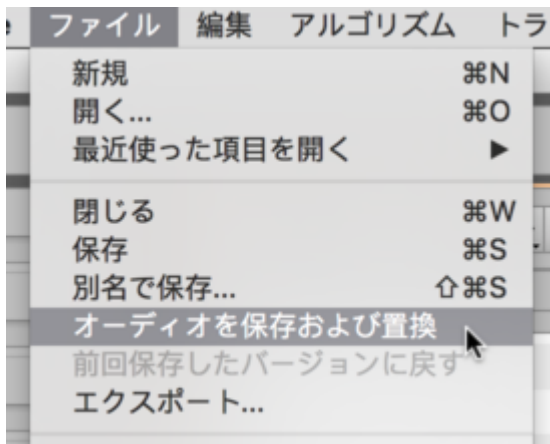
- 全体:最初のトラックの先頭から最後のトラックの末尾までのすべてです。
- サイクル範囲のみ:サイクルロケーター間のタイムラインの一部のみです。

[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。

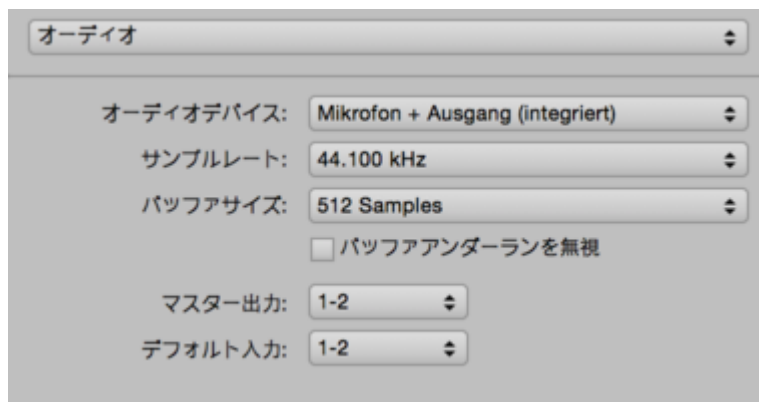
オーディオを録音する

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

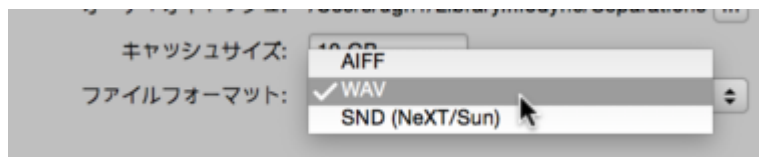
Melodyneスタンドアロンで初めて録音する場合は、録音前に[環境設定]を開き、オーディオと録音の設定を必要に応じて変更する必要があります。

[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。



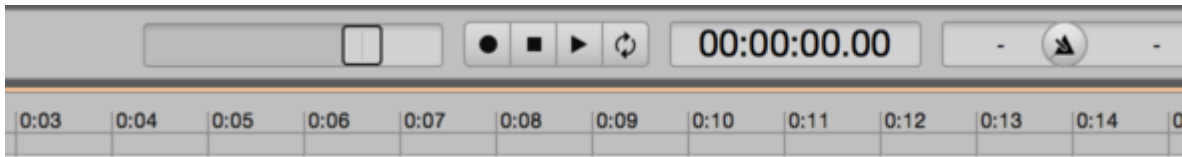
[オーディオ]ページには、オーディオの一般設定が表示されています。すでにMelodyneでファイルをロード・再生・編集し、問題なく機能するようであれば、設定を変更する必要はありません。(Macでは、デフォルトでは内蔵のCore Audioハードウェアを使用しています。PCでは、ご使用のオーディオハードウェアのASIOドライバを選択する必要があります。)

[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。

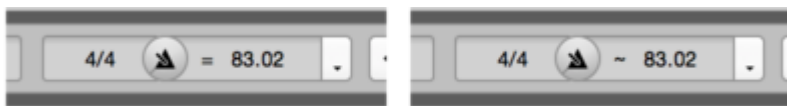
メトロノームを有効化するには、トラックバーの拍子記号とテンポフィールドの間のアイコンをクリックします。クリックのスピードや音量を変更するには、メトロノームアイコンをクリックして、マウスボタンを押したまま上下にドラッグします。



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。
- トラック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、トラック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。

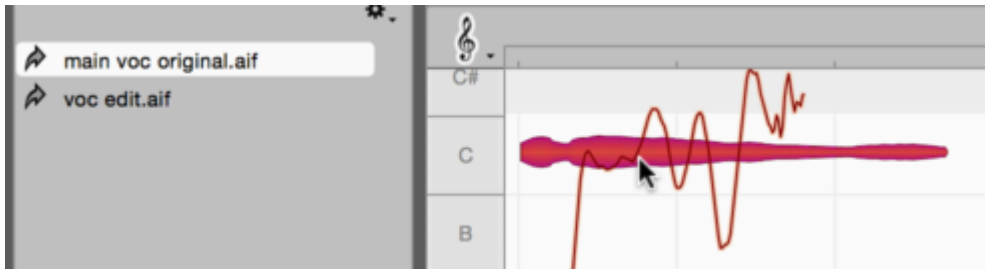
プロジェクトブラウザーを開く

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。



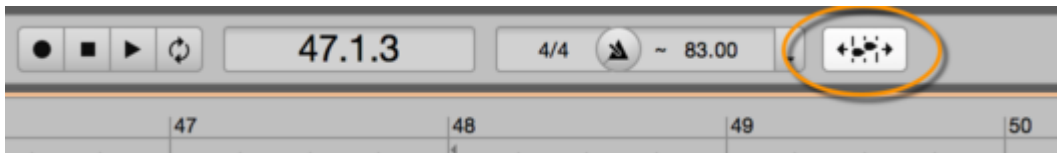
Melodyneスタンドアロンのプロジェクトブラウザー

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。

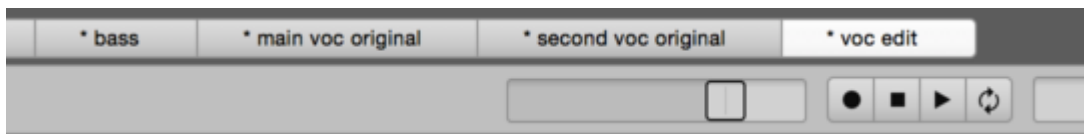


Melodyne.mpd

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。

プロジェクトを開じる、保存する

プロジェクトを開じるには、[ファイル]>[開じる]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開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開じようとする、変更内容を保存してから開じるか([保存])、変更内容を保存しないでプロジェクトを開じるか([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。

Rewireを使用する

ReWireを使用すれば、Melodyneスタンドアロンをご使用のDAWに接続し、オーディオをMelodyneからDAWに伝送できます。

ReWireインターフェイスについて

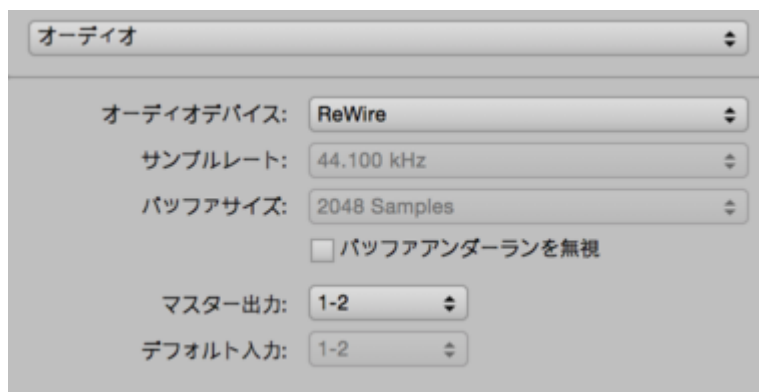
スタンドアロンはReWireに対応しているため、Melodyneをプラグインとして動作させる代わりに、DAWに接続させることも可能です。これは、Melodyneプラグインにはないスタンドアロンの機能(ライブラリからの素材のインポート、テンポ検出/編集機能)を活用したい場合や、DAWにプラグインインターフェイスがなかったりMelodyneに対応していない場合に特に便利です。これにはもちろん、ご使用のDAWがReWireに対応していることが必要ですが、ほとんどのDAWはReWireに対応しています。

ReWireが有効な場合、MelodyneとDAWのトランスポート機能とテンポが連結されます。一方のアプリケーションで再生をスタートするともう一方のアプリケーションの再生もスタートし、同期したまま自動的に動作します。また、複数のオーディオ信号をMelodyne(ReWireスレーブ)からDAW(ReWireマスター)に転送して、DAWのミキサーからオーディオにアクセスすることもできます。

ReWireリンクを確立する

MelodyneでRewireを使用するには、まずDAWを立ち上げてから、そのあとにMelodyne Stand-Aloneを起動する必要があります。MelodyneがRewireマスター(ご使用のDAW)の存在を検出すると、[環境設定]の[Rewire]という名のデバイスがアクティベートされます。Melodyneを先に起動すると、Melodyneはオーディオデバイスを最後に使用したデバイスへと戻します。

ReWireモードでは、Melodyneのサンプルレートやバッファサイズ、入力チャンネルは変更できません。サンプルレートはDAWにより検出され、バッファサイズは固定となり、入力チャンネルはReWireモードでは選択できません。



DAWでReWireを有効にする

ReWireの扱いについて、詳しくはご使用のDAWの説明書をご参照ください。手順はご使用のDAWにより異なります。手順はどうあれ、トラックまたはDAWのミキサーチャンネルへの入力にReWireデバイス[Melodyne]を選択する必要があります。

ReWire経由のオーディオ転送

ReWire使用中、DAWへのオーディオ信号の転送に対して4つのステレオペアのいずれかの[環境設定]ダイアログの[オーディオ]ページにある[マスター出力]ドロップダウンリストから選択できます。デフォルトでは、チャンネル1と2が選択されています。ご使用のDAW内のReWireデバイスで選択されている入力チャンネルがMelodyneの設定に合致していることを確認してください。

アドバイス: Melodyne ReWireデバイスを、ご使用のDAWの別のトラック上で異なる入力チャンネル設定で使用する場合、対応するマスター出力チャンネルを選択することでMelodyneから出力信号を別のトラックにルーティングでき、DAWに切り替える必要がありません。

ReWireはMelodyneからDAWへのオーディオの転送に使用されますが、DAWからMelodyneへの転送には使用されませんのでご注意ください。ReWireでMelodyneに接続しているDAWのオーディオトラックをMelodyneで編集したい場合、まずDAWでトラックをエクスポート(「バウンス」や「書き出し」とも呼ばれます)してからMelodyneにインポートします。

アドバイス: DAWからトラックをエクスポートする際は、必ず小節1から開始してください。こうすることで、Melodyneにインポートする際に自動で位置合わせが行われます。これにより簡単にタイミングのずれを防ぐことができます。

再生を開始、停止する

Melodyneでロードされたプロジェクトはすべて、DAWまたはMelodyneのいずれかで再生を開始すると、DAWと同期してスタートします。同じように、MelodyneまたはDAWのいずれかで再生を停止するとどちらも停止します。

MelodyneはDAWのテンポに合わせて、プロジェクトがDAWに同期するよう再生スピードを変更します。

同期

MelodyneプロジェクトがDAWと完全に同期して動作している場合、Melodyneプロジェクトのテンポは、最初のファイルがDAWからMelodyneにインポートされたときのDAWのテンポと一致しているはずです。確認するには、ReWire接続に使用したいMelodyneプロジェクトを作成する際に、DAWに表示されるテンポをBPM単位でトランスポートバーにタイプ入力します。その後、[オートストレッチ]をオフにしてオーディオファイルをインポートします。

DAWプロジェクトが一定テンポでなく可変テンポの場合、この数値を入力することはできません。この場合、プロジェクト全体の長さ分のMIDIファイルをDAWからエクスポートし、Melodyneの[ファイル]メニューの[テンポをインポート]コマンドを使用します。これで、Melodyneがプロジェクトのテンポマップを作成できます。完了したら、[オートストレッチ]をオフにした状態でオーディオファイルをインポートします。

この手順に従うと、DAWのトラックとMelodyneのトラックを一緒に操作できるようになります。これ以降DAWでテンポを変更しても、さらなる操作は必要ありません。MelodyneはDAWでのテンポ変更に従います。

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。

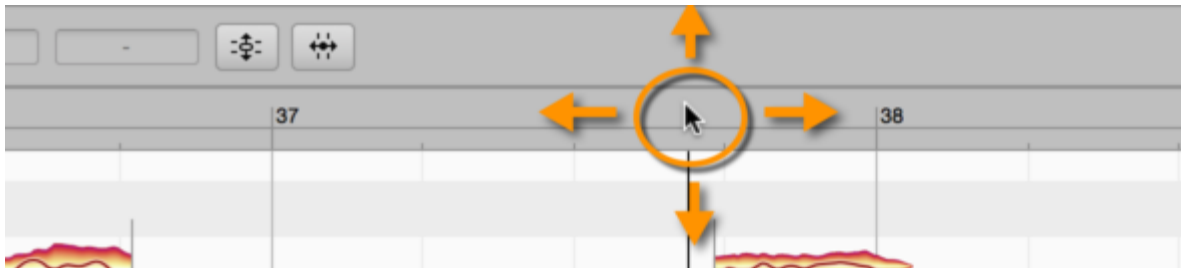
Melodyneスタンドアロンでもプラグインでも、キーボードの矢印キーを使用してblobを順に選択できます。再生が停止している場合、現在選択されているblobが発音されます。

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。



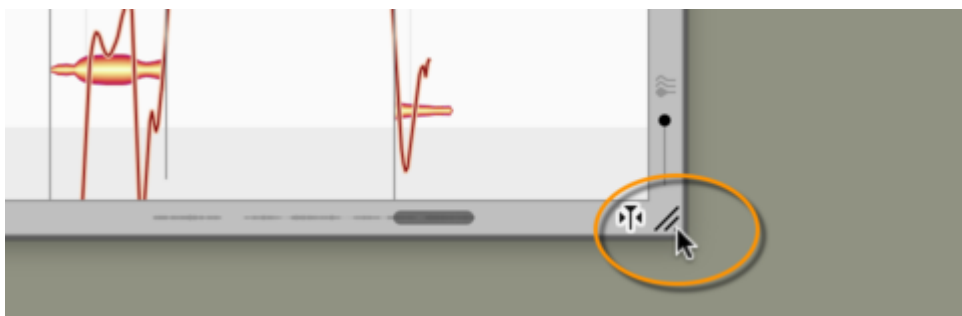
タイムルーラーをクリックすると、再生カーソルがクリック位置に移動し、再生が停止します。

オーディオ素材内をスクラブするには、タイムルーラーをクリック&ドラッグします。

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。

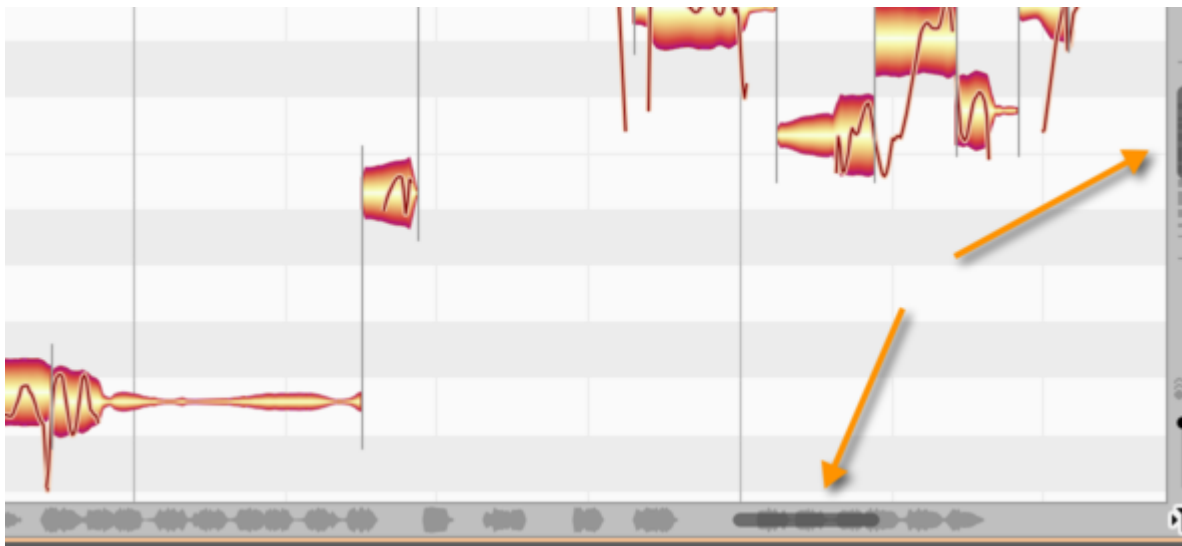


選択されている1つまたは複数のblobにズームするには、Command+Shift+ダブルクリックします。ズームアウトするには、編集エリアの背景をダブルクリックします。

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。

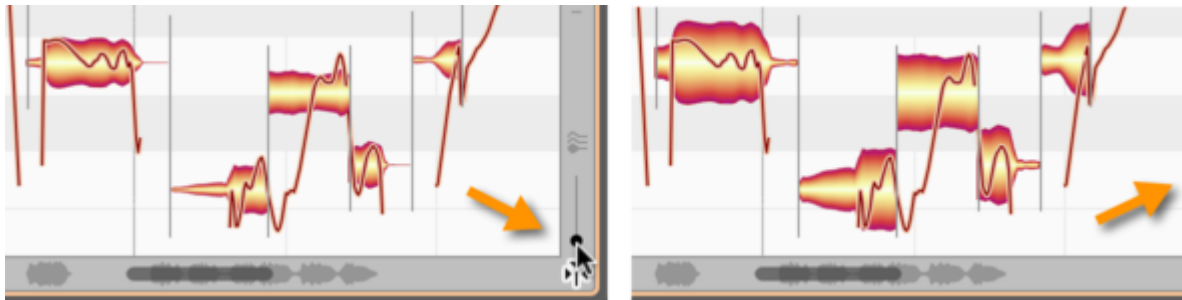


表示をズームするには、スクローラーの端をドラッグします。

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。



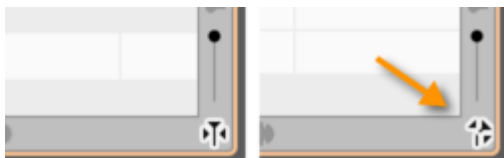
blobの高さを変更するには、ノートエディター近くの下隅のスライダーを使用します。この操作ではボリュームは変化しません。この機能は、音量の極端に小さいまたは極端に大きいノートが多数含まれる素材を表示させる場合に便利です。

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

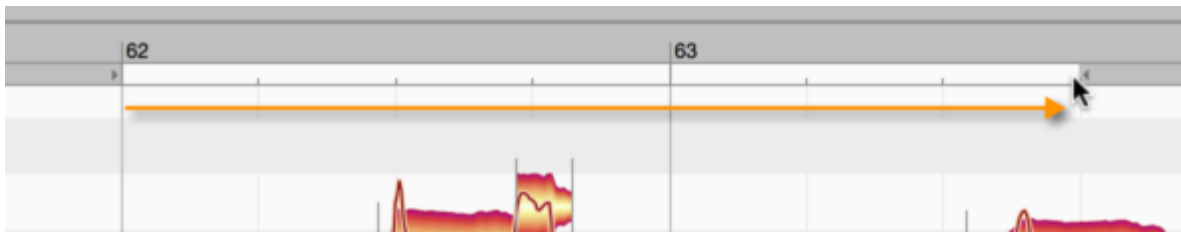
- ウィンドウのサイズを変更するには、右下隅をドラッグします。
- 表示エリアを移動するには、Command+Shiftキーを押したまま編集エリアの背景をドラッグします。
- 上下にスクロールするには、マウスホイールを使用します。左右にスクロールするには、Shiftを押したままマウスホイールを上下にスクロールします。
- 表示をスクロールするには、トラックパッドの2本指スワイプを使用します。
- 表示をズームするには、トラックパッドの2本指ピンチを使用します。
- 表示エリアを水平方向/垂直方向にズームするには、Command+Altを押したままノートエディターをドラッグします。
- 指定のエ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)。
- すべてのノートを水平方向/垂直方向にズームするには、スクローラーをドラッグします。
- 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。

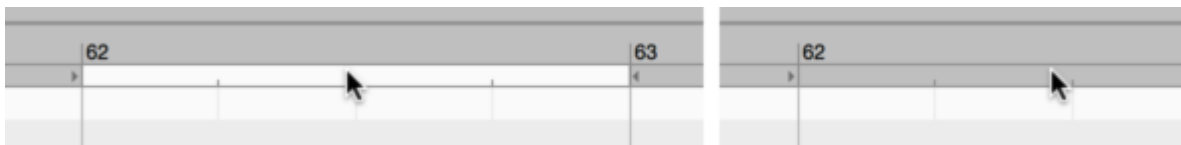
サイクルゾーンを定義する

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。



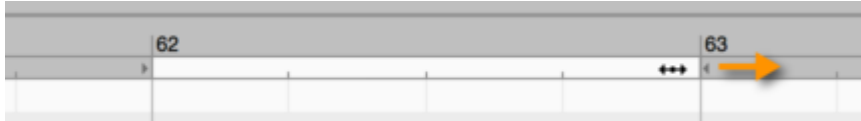
Melodyneスタンドアロンでは、トランスポートのアイコンを使ってオンとオフを切り替えることもできます。



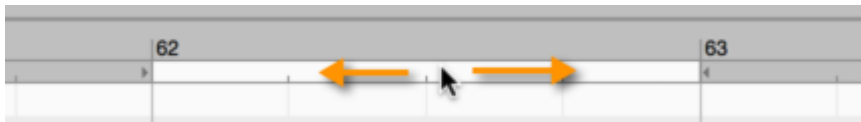
[ファイル]>[環境設定]>[ショートカット]を選択し、サイクルモードのオンとオフを切り替えるキーボードショートカットを定義することもできます。

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

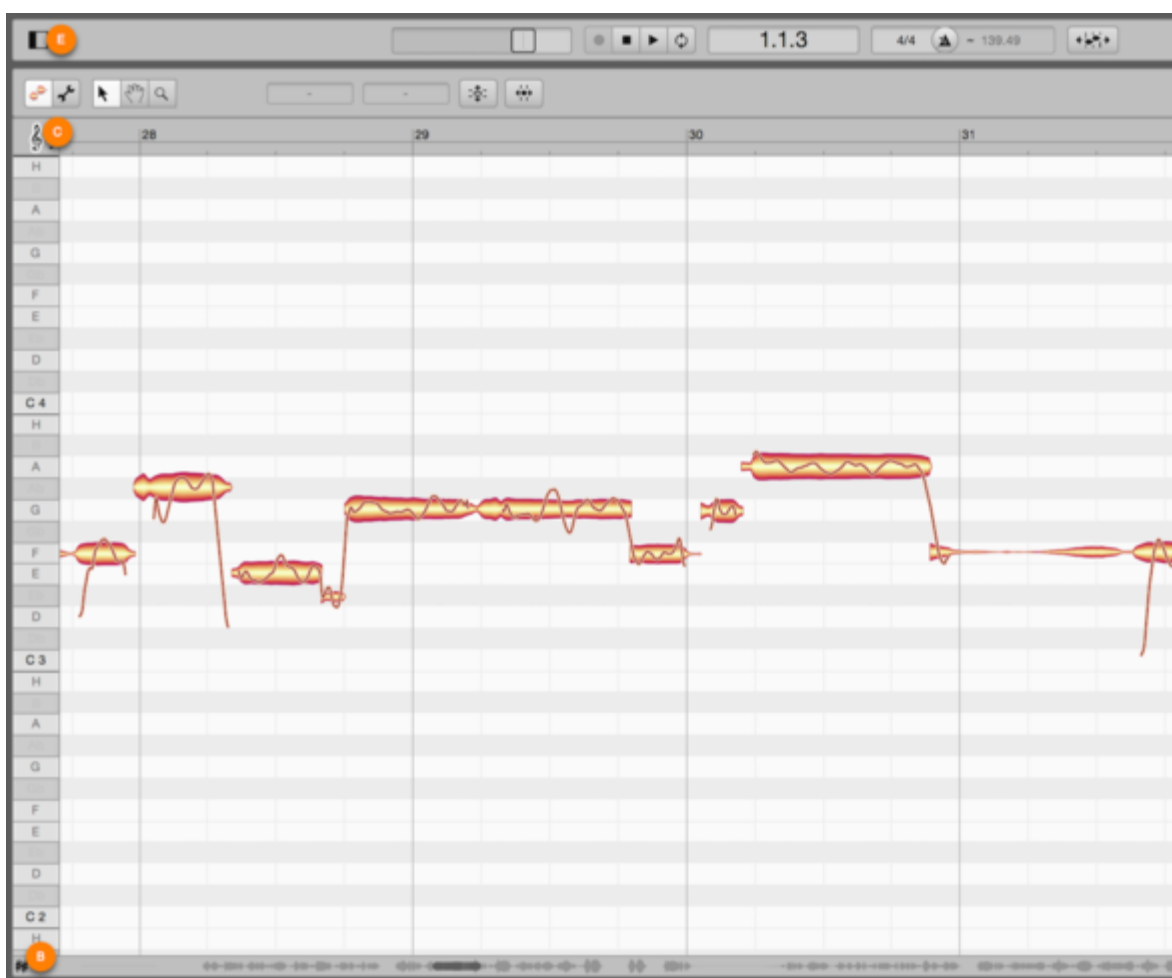
サイクルゾーンを選択されているblobの最初または最後へ移動させる(最も近いグリッドラインへスナップされます)には、Shiftキーを押したままサイクル範囲をダブルクリックします。Shiftキーに加えてAltキーも押したまま操作すると、サイクルゾーンはグリッドにスナップせず、選択されているblobの最初のblobの先頭と最後のblobの末尾の間に移動します。

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。

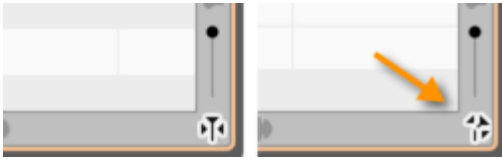
ユーザーインターフェイスの要素を表示/隠す

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。
- ノートエディターを自動スクロール(F): 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。

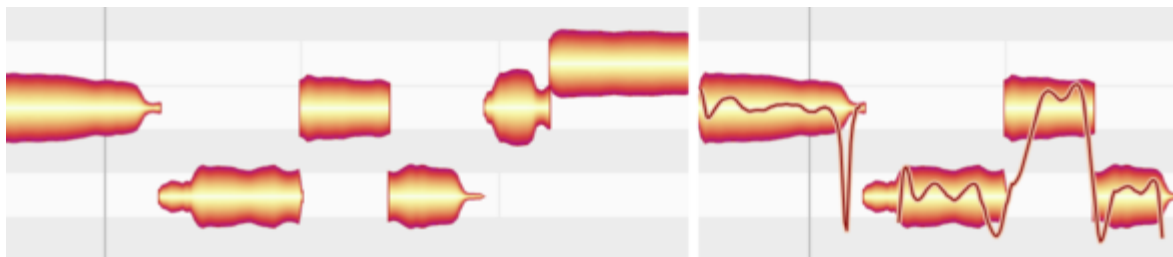
以下に説明しているオプションはすべてノートエディターに関連しており、メインメニューの[オプション]>[ノートエディターオプション]を選択するか、ノートエディター右上隅の歯車アイコンをクリックすると表示されます。

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。

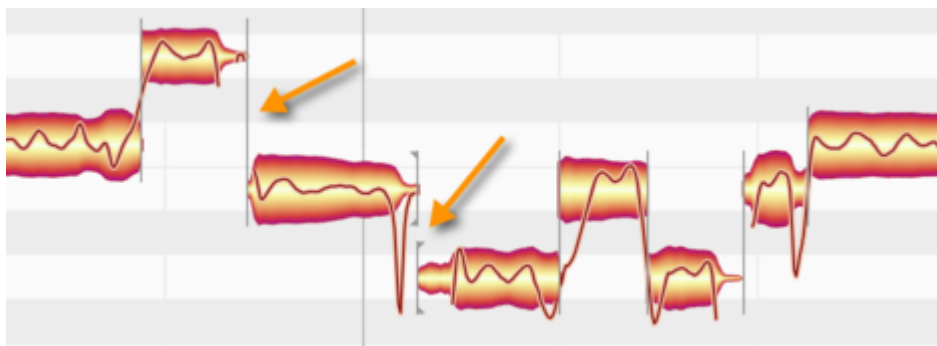


このオプションが選択されているかどうかに関係なく、ピッチツールが選択されている場合は常にピッチカーブが表示されます。

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。

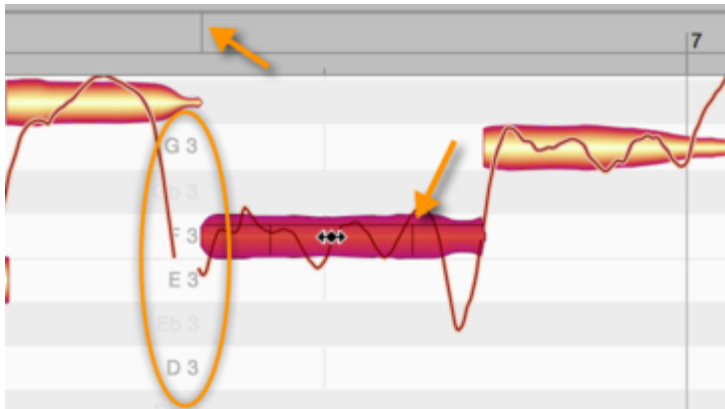


このオプションが選択されているかどうかに関係なく、ノート分割ツールが使用されている場合は常にノート分割が表示されます。

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。

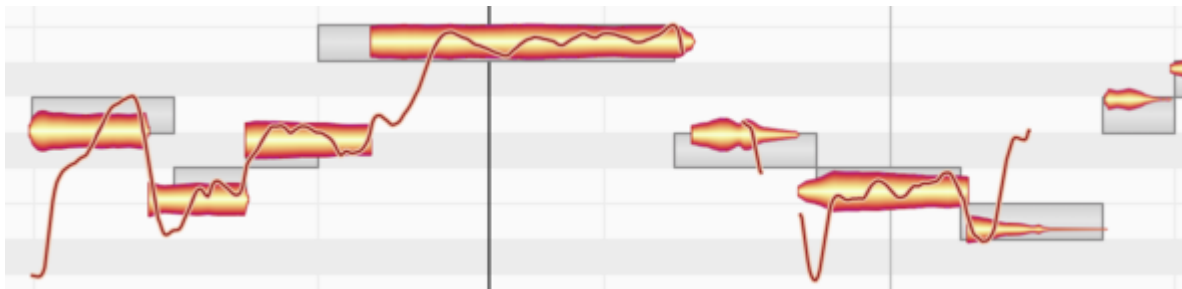
もっとも特筆すべき要素はローカルピッチルーラーです。マウスポインタをノート上に移動させると、ノートの前に表示されます。blobをドラッグしようとする、blobの形をしたドラッグゾーンを示す細線が表示されます。



[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。

ウィンドウと一般設定を開く

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。



以下のコマンドは、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。
- アピアランス: ここでは、ユーザーインターフェー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: 基準音高A(中央Cの上のA)の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

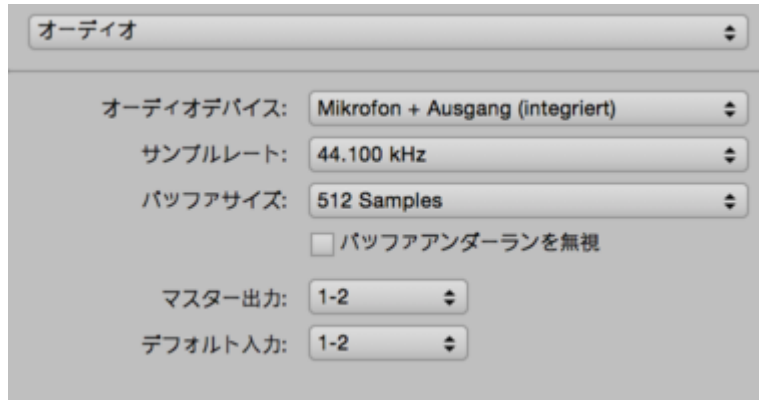
スタンドアロンとプラグインの両方で、次の2つのオプションを使用できます。

- オーディオキャッシュ: Melodyne editor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を指定します。
- オーディオキャッシュサイズ: オーディオキャッシュの最大サイズを設定します。

次のオプションはプラグインでのみ使用できます。

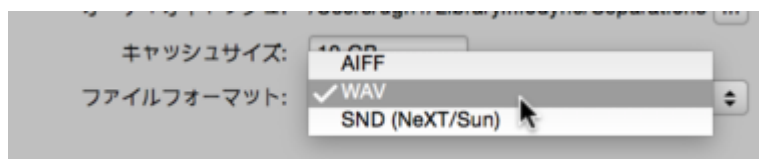
☐ 転送後にオーディオを分析

- 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ーを選択できます。
- 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

[環境設定]の[ショートカット]ページでは、さまざまな機能に対してMelodyneで使用するキーボードショートカットをカスタマイズできます。



カテゴリ左の三角形をクリックすると、使用可能なコマンドのリストが表示されます。

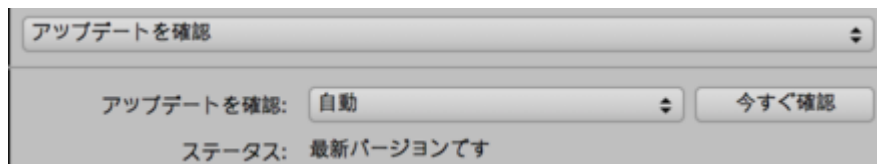
コマンドをクリックしてから、キーまたはキーの組み合わせを押してショートカットとして割り当てます。そのキーまたはキーの組み合わせが該当するコマンドに割り当てられます。必要に応じて、この手順を各コマンドに対して繰り返します。

不要なショートカットを削除するには、該当するコマンドを選択してから削除キーを押します。[リセット]ボタンをクリックすると、ファクトリーデフォルトを復元できます。このボタンをクリックすると警告メッセージが表示されます。

[エクスポート]と[インポート]のボタンでは、キーボードショートカットのセット1つをストレージデバイスに保存したり、保存したセットを再ロードしたりできます。こうすることで、スタジオからスタジオへと移動する場合も、ショートカット設定をUSBスティックに保存して持ち運ぶことができます。

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。



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

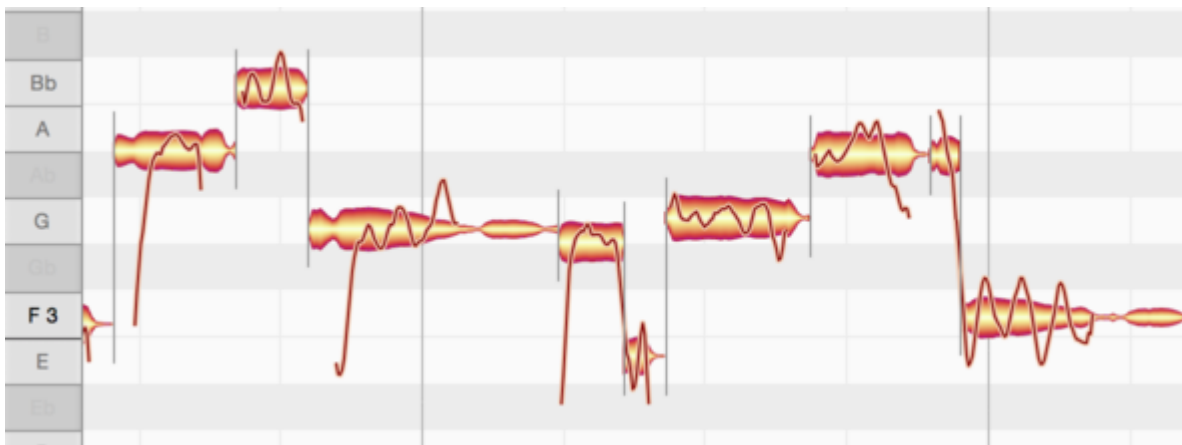
Melodyneは、オーディオ素材を分析し、含まれている音を見つけ出し、編集可能な状態にします。この処理を「検出」と呼びます。

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。

メロディック

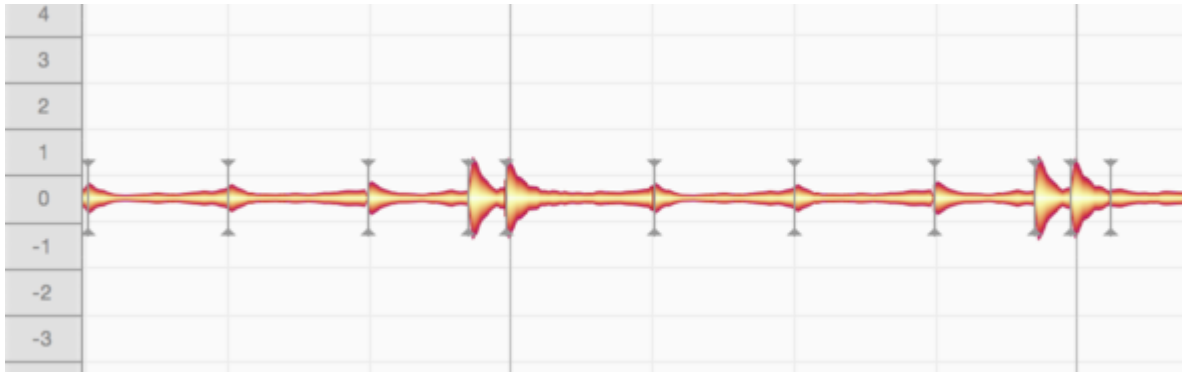
メロディック素材はモノフォニックです。つまり、1回に1つの音しか鳴っていません。モノフォニック素材であっても、反響によって音が重なり合い、一種のポリフォニーを形成することがあります。Melodyneを使用してメロディック素材を編集するつमりの場合、録音内容ができるだけクリーンかつ「ドライ」(反響のない)になるよう心がけてください。

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。



パーカッシブアルゴリズム

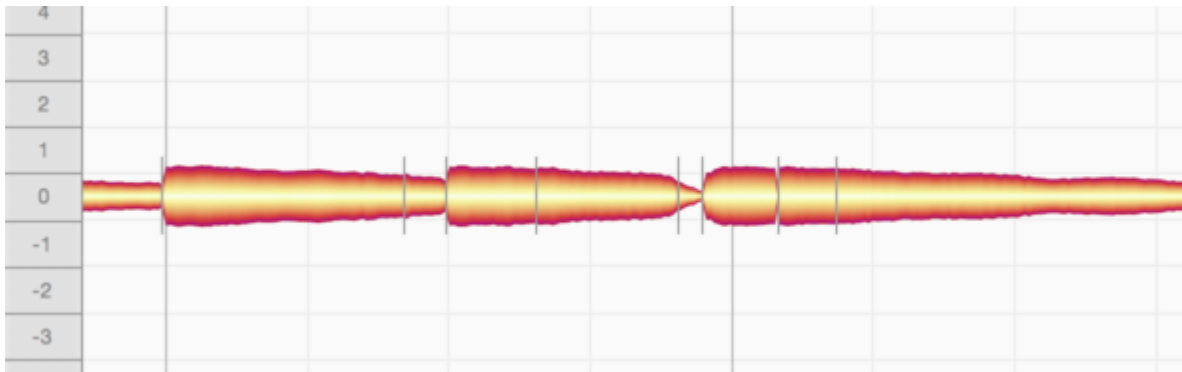
このカテゴリには、ドラムやその他のパーカッション楽器の録音だけでなく、Melodyneがピッチを検出できないノイズや効果音およびその他の素材も含まれます。パーカッシブアルゴリズムを選択すると、連続するドラムのストロークを識別することができますが、どれもすべて同じピッチとして表示されます。blobのピッチを上下に変更することはできますが、ピッチルーラーにはノート名が表示されず、半音単位での相対値のみ表示されます。音階機能は無効になります。



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。



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、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。

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。

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。

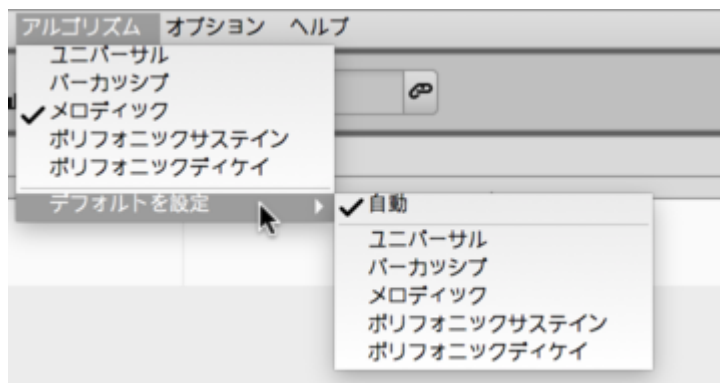
自動または手動アルゴリズム

デフォルトでは、Melodyneはオーディオ素材の特性に合わせて最も適したアルゴリズムを自動選択します。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、オートメーションの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、アルゴリズムに[自動]が選択されている場合にのみ適用されます。ただし、これはARAを搭載したMelodyneを使用している場合は適用されません。また、Melodyneスタンドアロンで、検出に適用された編集を含むMDDファイルがすでに存在している新しいファイルをドキュメントにドラッグした場合にも適用されません。

[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。

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

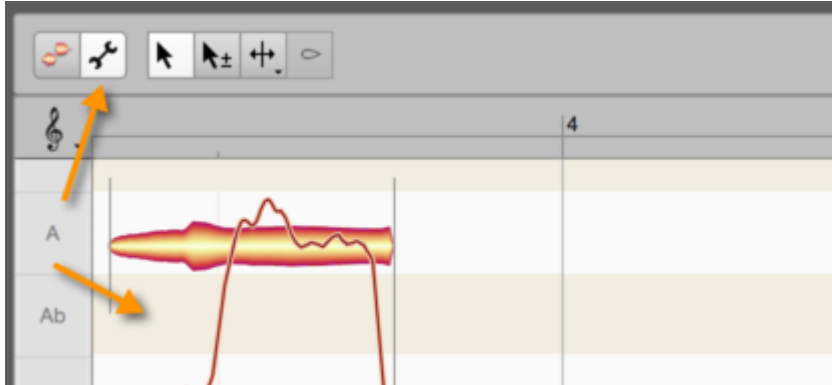
ノートアサインメントモードで作業する場合、どんな変更も、ノート自体に可聴の影響を与えることはありません。ここで行う操作は、表示されているノートと実際に演奏されたり歌われた音を一致させるための処理です。つまり、表示と音を一致させる処理です。このプロセスでは、元のレコーディングが表示された状態で作業し、これがのちにMelodyneで行う変更の基盤となります。基盤がしっかりしていれば、編集後のサウンドのクオリティもよくなります。

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。

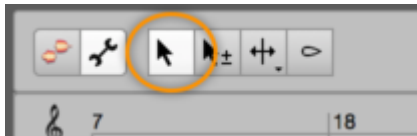
blobアイコン(スパナの左)をクリックすると、ノートアサインメントモードが終了し、編集モードに戻ります。ノートアサインメントモードに切り替える前に行った編集結果を再び聞くことができるようになります。しかし、この動作はノートアサインモードでアルゴリズムを変更しなかった場合に限りられますのでご注意ください。アルゴリズムを変更すると、新たに分析が実行され、新規分析が行われる(検出プロセスがリピートされる)と、それまでにノートに実行された編集は失われます。

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を与えず、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動きます。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されており、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。

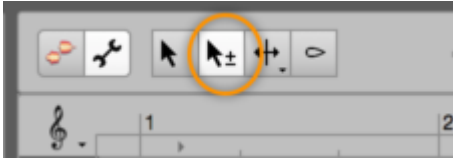


- blob 下側では、メインツールは_アクティベーション_ツールとして機能します。
- blob 上側では、メインツールは_ノート分割_ツールとして機能します。

それぞれ順に説明します。

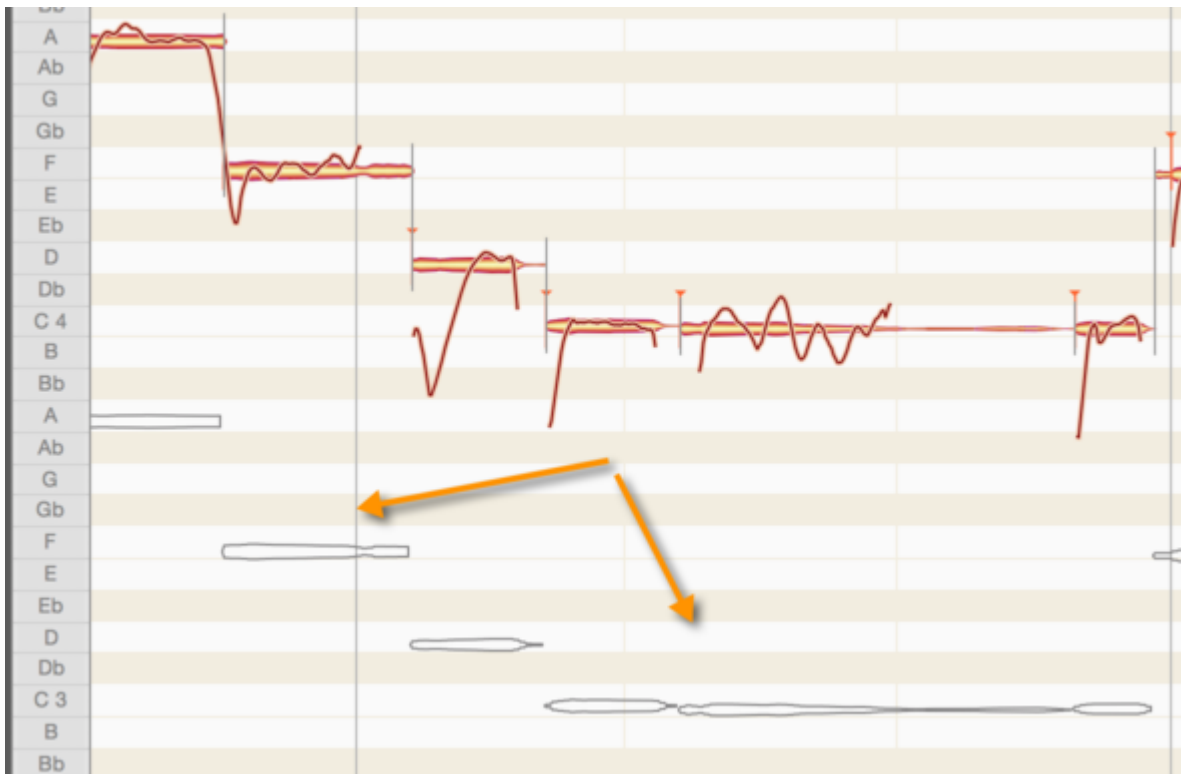
アクティベーションツール

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。



アクティベーションツールでノートをクリックすると、編集エリア背景にその上音が表示されます。これにより、表示されているノートのオクターブと他の倍音の比を一目で確認できます。

メロディックアルゴリズム: blobをダブルクリックすると、該当するノートが最も妥当と思われるピッチに移動されます。特に妥当と思われる別のピッチは空のblob(潜在的な音)で示され、オリジナルのblobのオクターブ上または下に来ることが多いです。これらの潜在的な音を直接ダブルクリックして、オリジナルのblobを有効化または無効化することもできます。ダブルクリックしたblobに対する妥当と思われる別のピッチが見つからない場合、その場に留まります。

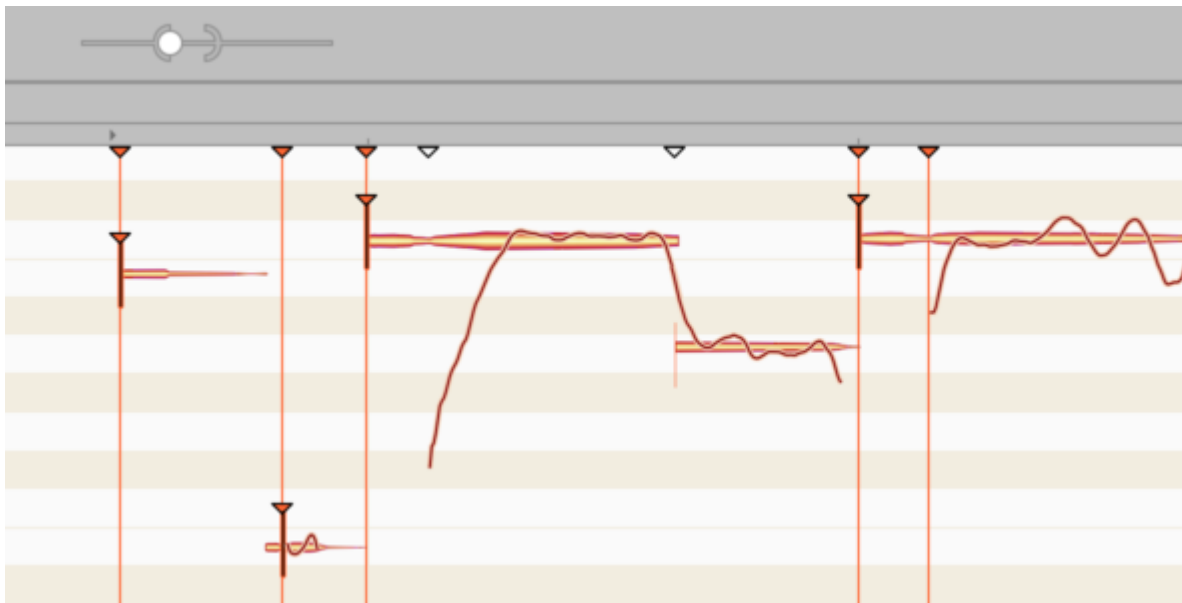


このツールでblobを垂直にドラッグしてもほぼ同様の効果が得られます。別のピッチを探してさらに上または下が検索されます。妥当と思われるピッチが指示された方向に見つかった場合、blobがそれにスナップします。それ以外の場合、元の位置に戻ります。このダブルクリックまたはドラッグを使用することで、検出のオクターブエラーを修正できます。

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。

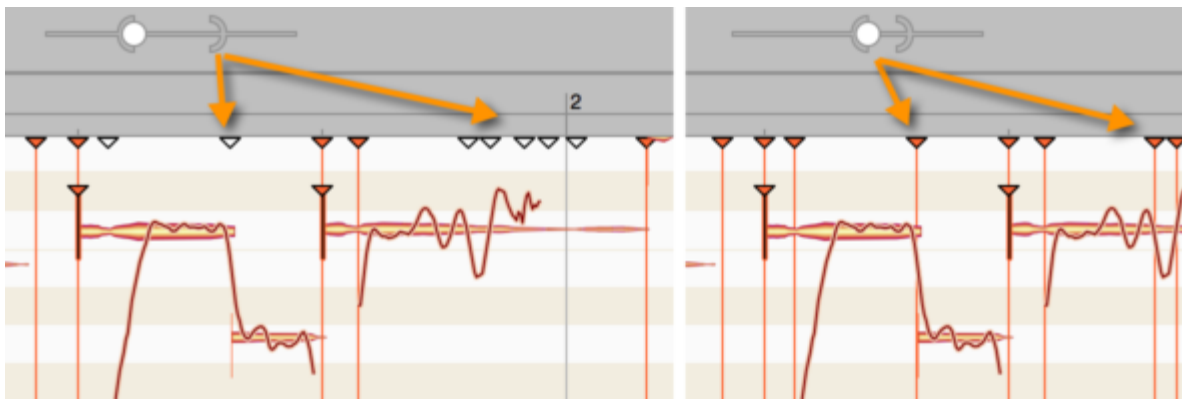
この垂直の線を「スタート位置ライン」と呼びます。それぞれのblobからタイムルーラーへと並行に伸びるこの線は、Melodyneにより識別されたオーディオファイル内の「音楽上のスタート位置」を示しています。「指定のスタート位置」は、一番上に反転した三角形が付いた短い垂直の線で示され、常にblobの先頭付近(だが必ずしも左端ではない)に表示されます。有効な場合、ノートの有効な音楽上のスタート位置であるとMelodyneが判断したものを示しています。音楽上のスタート位置は、ノート先頭の分離記号に一致する可能性があります。必ずしも一致する必要はありません。たとえば金管楽器では、各音は、息を吹き込んだ時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、タイムルーラ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。

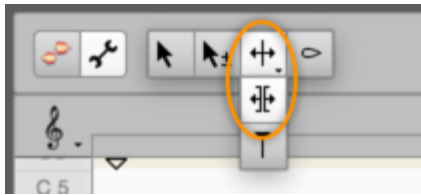
このインジケータをドラッグして、スタート位置ラインを時間軸上で前後に移動できますが、Melodyneではほとんどの場合最適な位置が認識されるため、この操作が必要になることはほとんどありません。ただし、微調整が必要になる場合があります。試しにスタート位置ラインを左から右へ動かすとき、blobの先頭を超えると、(指定のスタート位置の存在を示す)逆三角形の付いた垂直線が表示されます。三角形はしばらくの間ラインを追いつき、ノートの減衰が始まると、音楽上のスタート位置の表示が意味をなさなくなるため消えます。



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。

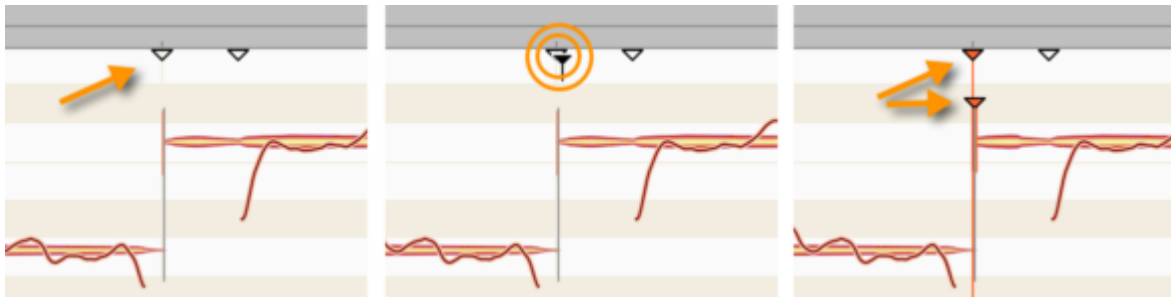
ノート分割ツールと分割タイプツール

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。

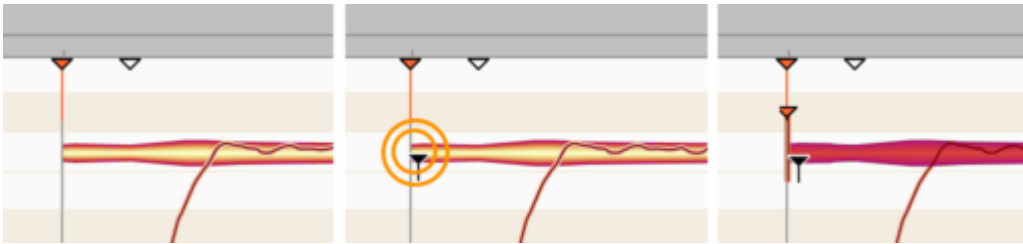
- **選択範囲を連続シーケンスに変換:** このコマンドでは、ハードな分割の間にある2つ以上の連続するノートから構成される選択範囲を、ソフトな分割の連続するシーケンスに変換できます。この操作はピッチの異なるノートでも可能で、メロディラインを集めてよりまとまりのある分かりやすい編集が行えます。
- **ノートの分割:** このコマンドは、Melodyneで指定されている位置でノートを自動分割します。ツールを使用して編集する前に歯擦音や息継ぎのノイズを分離するためにボーカルのパッセージで正確なカットを行う必要がある場合に便利です。
- **スタート位置ラインでノートを再分割:** このコマンドは、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。

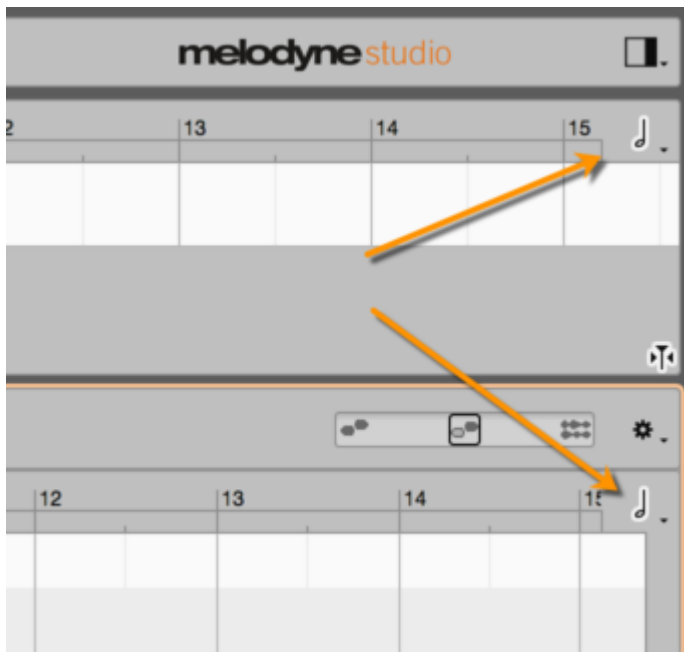


タイムルーラー下のスタート位置マーカーのリージョン内でスタート位置ツールを動かすことで、スタート位置ツールでこれらを編集できます。ただし、一般的にはこの目的には上記のノート分割ツールを使用します。

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。

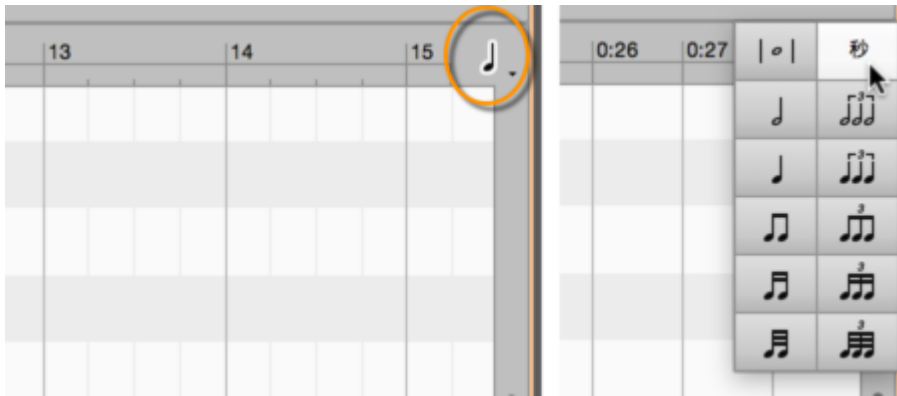
タイムグリッドを有効にする、設定する



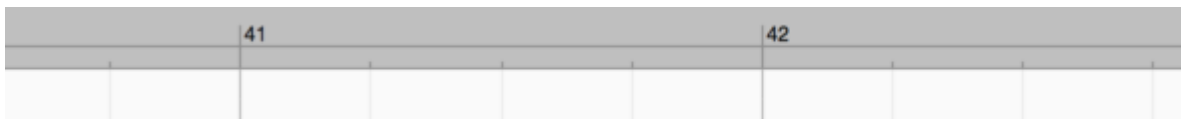
タイムグリッドを調整するには、メインメニューの[オプション] > [タイムグリッド設定]を選択するか、(ノートエディター右上の)音符アイコンをクリックしてここに表示されているポップアップメニューを開きます。

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。

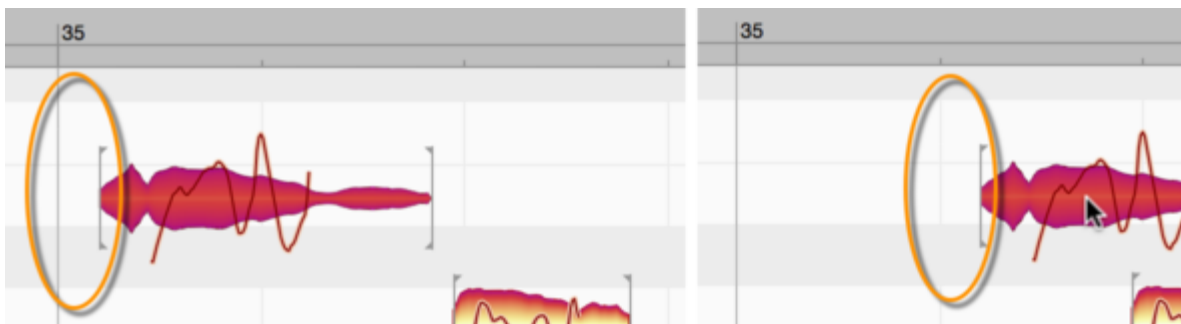


時間軸は選択されている音価と同じ間隔で分割されます。音価(1/16など)を選択している場合にディスプレイをズームアウトすると、ある程度でグリッド線が表示されなくなりますが、選択されているグリッド値は有効なままです。



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。

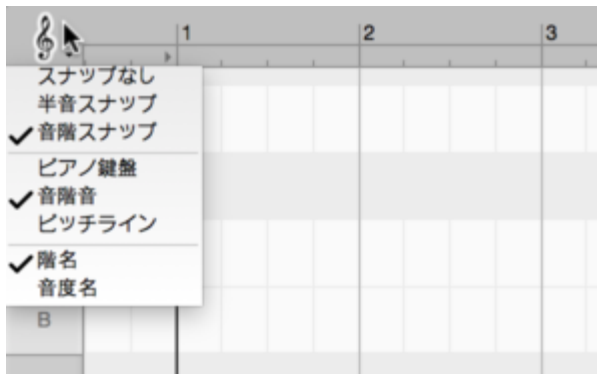
グリッドがオンの場合も、Altキーを押したまま操作すれば、グリッドを無視してノートを動かすことができます。

ピッチグリッドと音階

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。グリッドが有効の場合、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。このような場合、半音階または他の音階のいずれかに相当します。

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。



ピッチグリッドをオンにして表示オプションを選択する

ト音記号のアイコンを1回クリックするとピッチグリッドの有効と無効が切り替わり、スナップ機能のオンとオフが切り替わります。グリッドが無効の場合、ノートを自由に移動できます。半音階の各音の間の周波数にも配置できます。この場合、ピッチルーラーはノート間に細い線で表示され、ガイドラインとしてのみ機能します。

ト音記号のアイコン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下にドラッグすると、スナップ、背景、ルーラーオプションを表示するドロップダウンメニューが開きます。

スナップ

- **スナップなし:** グリッドは無効です。半音階の度に一致するかどうかに関係なく任意のピッチにノートを移動できます。
- **半音階スナップ:** ルーラーのラインがよりはっきりとした線で表示され、半音階の最も近い度にノートがスナップします。
- **音階スナップ:** この場合、Melodyneによるオーディオ素材の分析結果に基づき、最も適切と思われる長音階または短音階が選択されます。主音がピッチルーラー内で強調表示されます。もちろん、音階と主音は変更することができます。それについては後で説明します。まずはこのメニューの他のオプションを見ていきましょう。

背景

ここでは、ノートエディターの背景を選択できます。

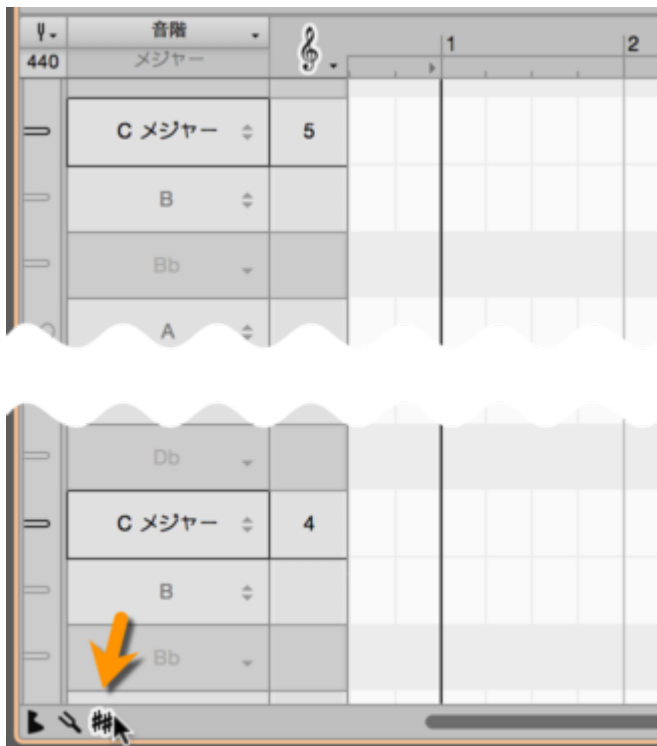
- **鍵盤:** ノートエディターの黒い横線はピアノ鍵盤の黒鍵を、白い横線は白鍵を示しています。MIDIエディターをご使用の方ならおなじみのレイアウトです。
- **音階音:** 明るい色の横線は音階に含まれるノートに、暗い色の横線は音階に含まれないノートに割り当てられます。[音階スナップ]が選択されている場合、ノートは一定の割合で明るい色の横線に割り当てられます。
- **ピッチライン:** 音階の度は、横線ではなく太線で示されます。細い線は音階に含まれないノートを示します。この線は音階の各度の正確なピッチを示しているので、ピッチが正しくない場合に便利に使用できます。

ルーラー

ここでは、ピッチルーラーにノート名または音階の度名のどちらを表示するかを選択できます。

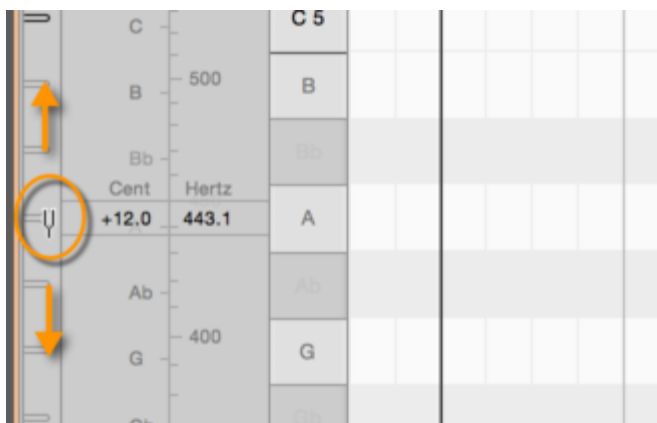
音階ルーラーと基準音高ルーラー

主音と音階を任意に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列の矢印をクリックして、先に説明した「引き出し」をもう少し大きく開きます。左に、2つの新しい列が表示されます。

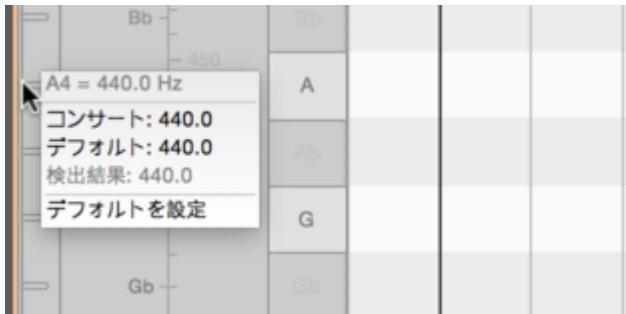


マスターチューニングを調整する

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。

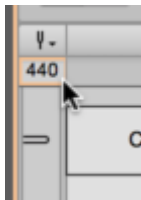


ルーラーのいずれかのマークを右クリックすると、小さなコンテキストメニューが開きます。いくつかのポインタが表示され、特定のチューニングにピッチグリッドをすばやく合わせることができます。



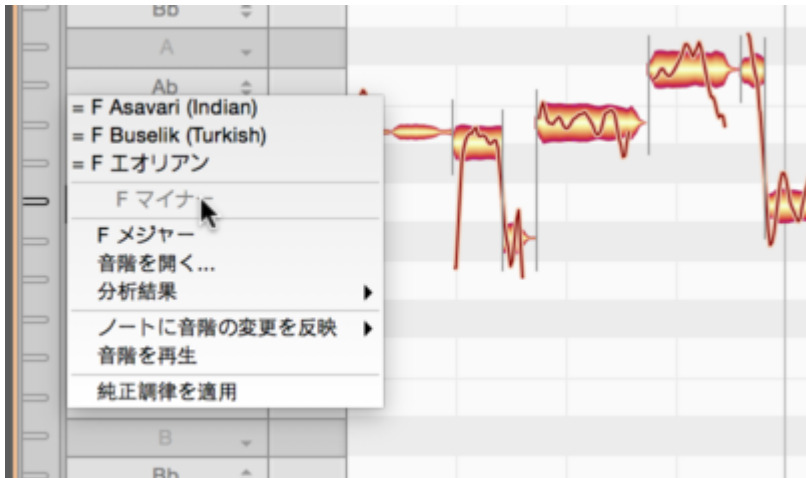
- 一番上には、選択されているノートの現在の周波数が表示されます。
- コンサート: 現代標準のコンサートピッチ(A = 440 Hz)に合わせたチューニングです。
- デフォルト: [環境設定]ダイアログで設定されているAの周波数に合わせたチューニングです。
- 検出結果: Melodyneによる音楽の分析結果に基づくオリジナルのチューニングです。
- デフォルトとして設定: 現在の値を新規ドキュメントのデフォルトのチューニングとして使用するよう設定し、[環境設定]ダイアログの値を調整します。

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。

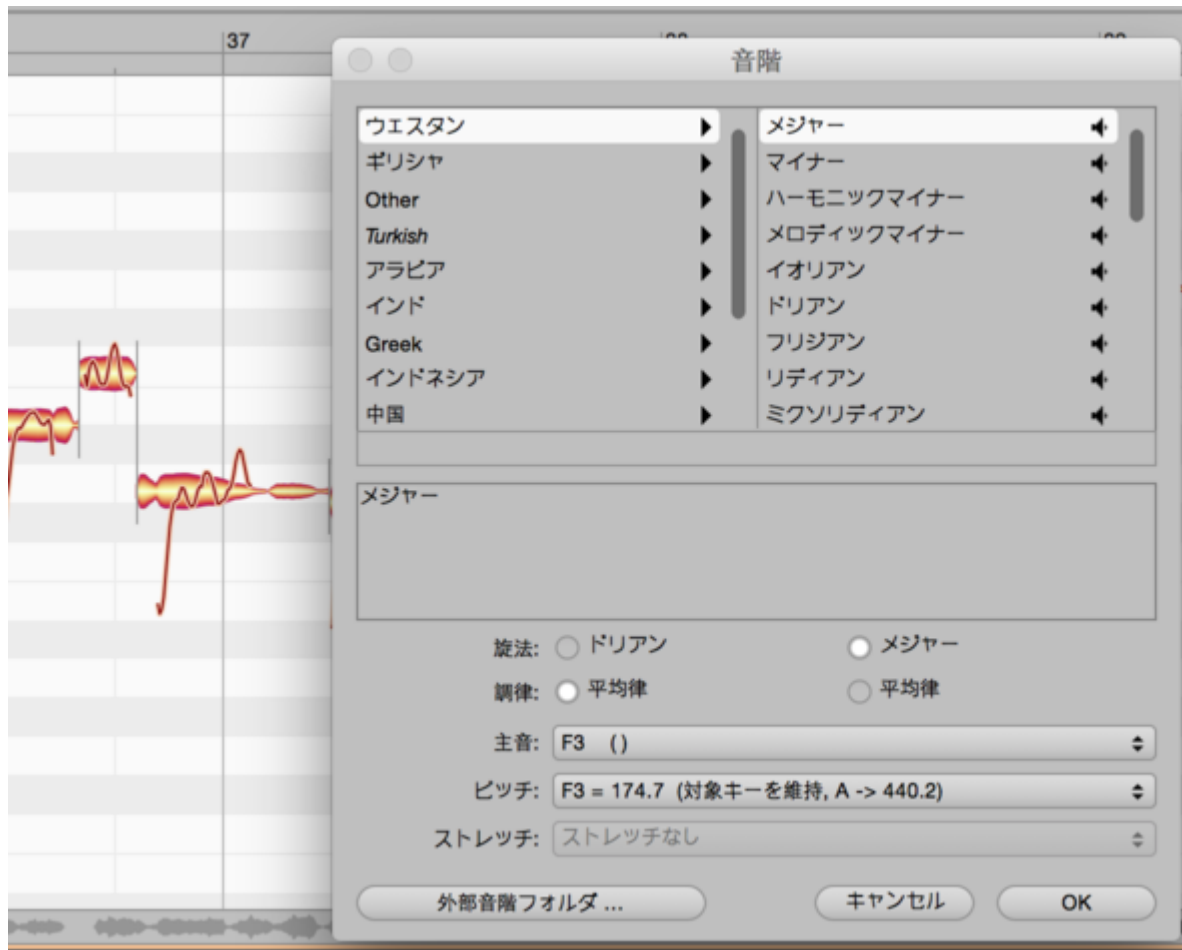
- 現在の音階: サブメニューの中央の灰色表示部分には、クリックしたノートの名前が表示されます。このノートを主音にすることができます。
- メジャー/マイナー: 主音として選択されているノートを持つ長音階(メジャー)または短音階(マイナー)を選択できます。Cメジャーを選択するには、ルーラーで[C]を選択し、サブメニューで[Cメジャー]を選択します。
- 音階を開く...: Melodyneの音階ウィンドウが開きます。ウィンドウでは、さまざまな音階にアクセスできます。このウィンドウについて次のセクションで説明します。
- 分析済: Melodyneの素材分析により生じる次の2つのオプションにアクセスできます。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 editorを使用して試聴することができます。

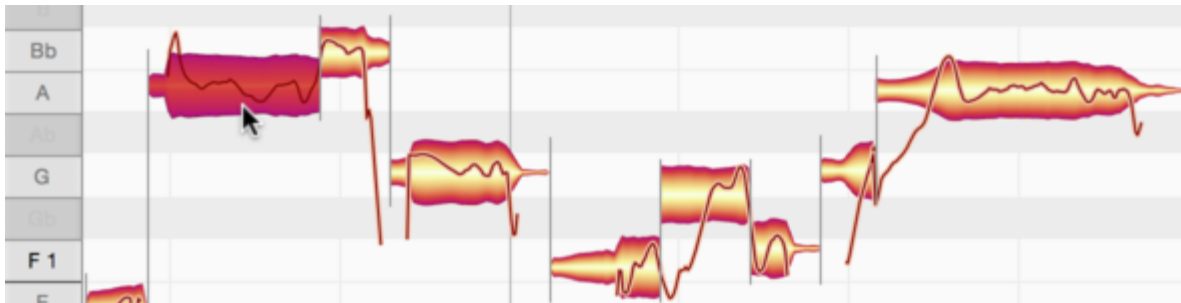
このボタンで、Melodyne studioで作成された音階定義(拡張子が「.mts」のファイル)をロードすることもできます。

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

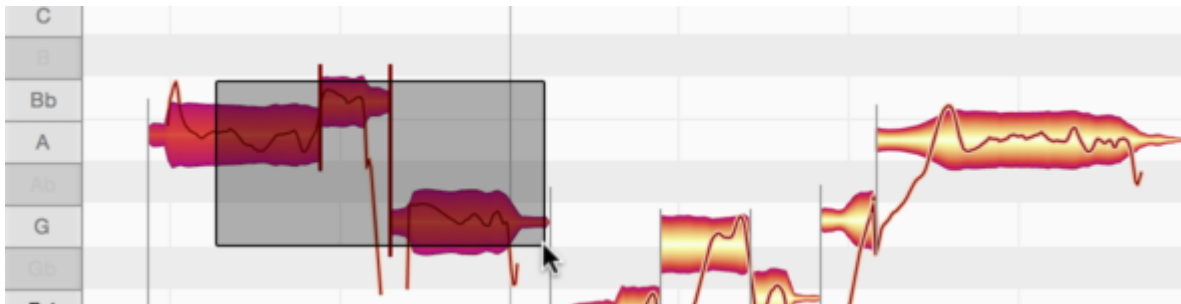
ノートを選択するには、ノートエディターのノートをクリックします。選択されたノートは、濃い色で表示されます。



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。

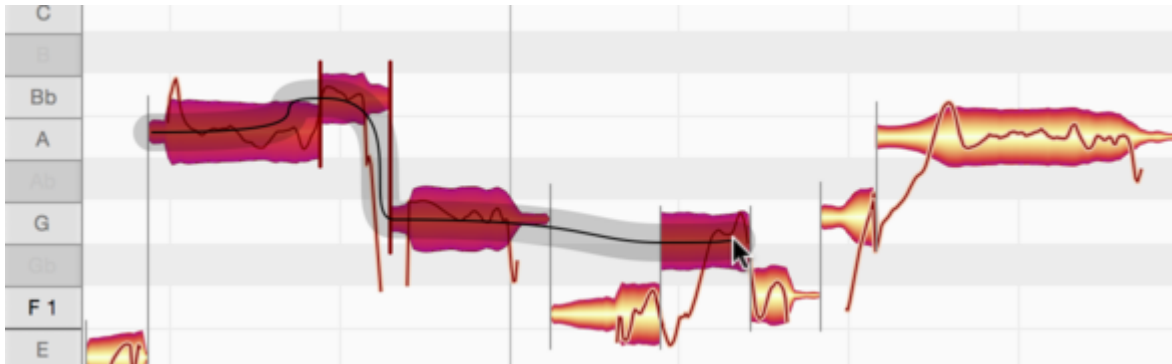
投げ縄選択で複数のblobを選択することもできます。背景をクリックしてから、ポインタをドラッグして範囲を選択します。このような選択方法は、「ラバーバンド選択」とも呼ばれます。Commandキーを押したまま操作すると、既存の選択対象にラバーバンド選択を追加できます。Command+クリックで、個別のノートを選択対象に追加(または選択対象から削除)することもできます。



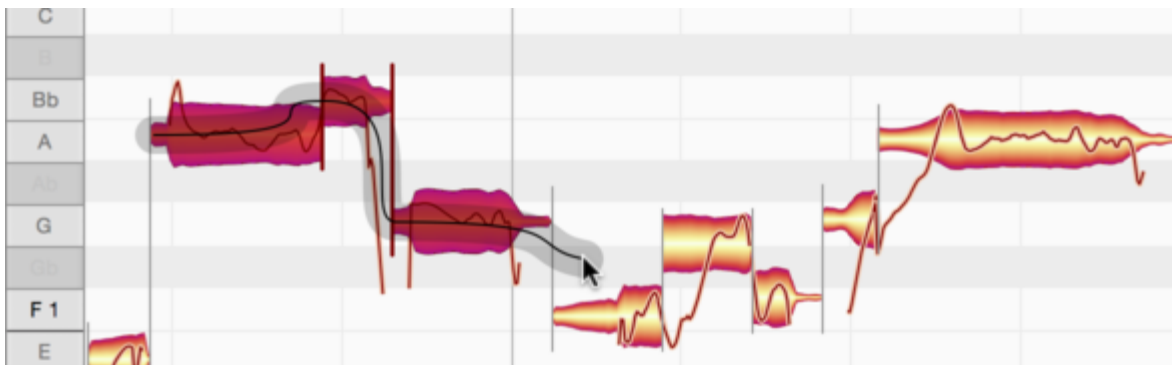
パッセージ(一連のノート)を選択するには、パッセージの最初のノートをクリックしてから最後のノートをShift+クリック(またはその逆)します。

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。

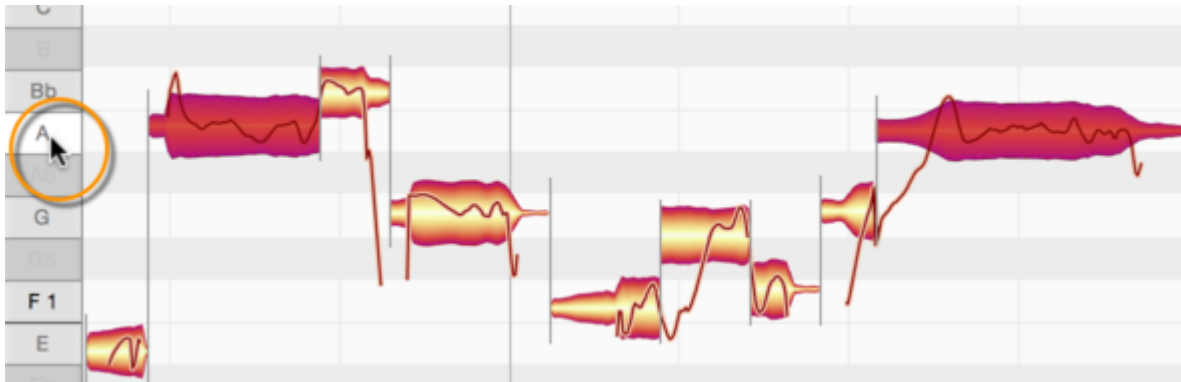


マウスを逆方向に動かすと、前に選択されたノートが選択範囲から取り除かれます。



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。

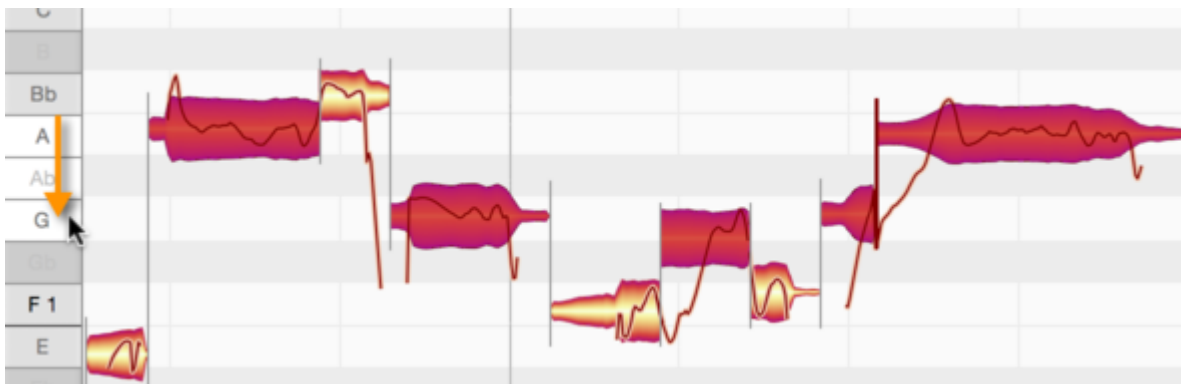


サイクルモードがオンの場合、サイクルゾーン内のノートのみ選択されます。

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。

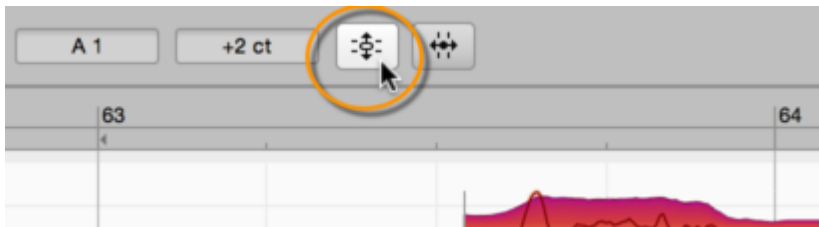
ピッチ修正マクロ

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。

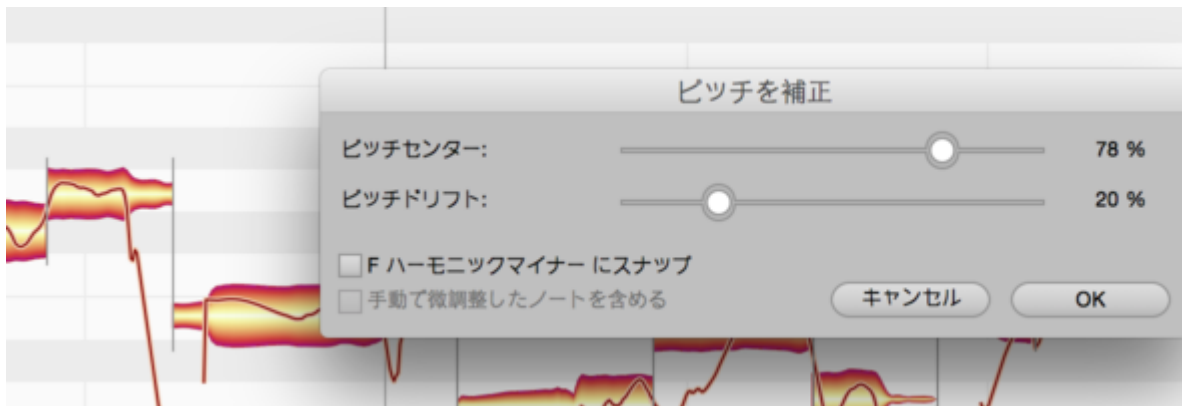


上のスライダーでは、選択されている1つまたは複数のノートのピッチセンターを、0%(影響なし)から100%(フル)の範囲で動かすことができます。デフォルトではノートは最も近い半音に(またはその方向へと)移動しますが、(選択されている音階へ)[スナップ]のオプションをオンにすると、その音階とは異なるノートは無視され、強度スライダーの設定に応じてノートが一定の間隔または最も近い音階内の度へと移動します。

ノートの音高にはわずかな揺れがあることがほとんどです。そのため、ノートの位置はMelodyneが計算した平均音高に基づいています。この値は「ピッチセンター」と呼ばれ、ピッチ補正の基準となります。音高に揺れがあるときは、100%の補正を適用しても、新しい音高でサウンドが「正しく」聞こえるとは限りません。「正確な音高」とは絶対的なものではなく、音楽の内容に常に左右されるものだからです。

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。

[タイムをクオンタイズ]マクロ

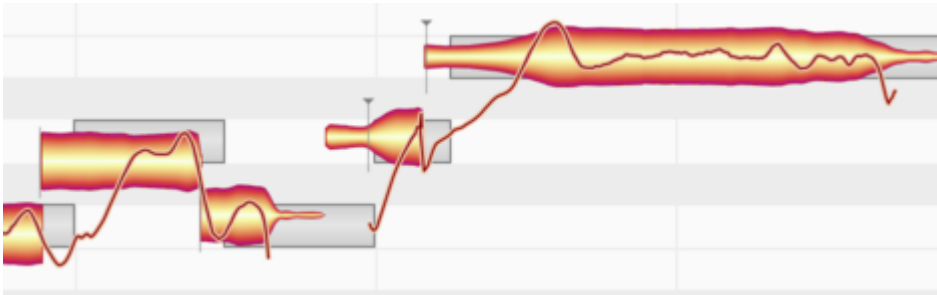
このツアーでは、[タイムをクオンタイズ]マクロを使ってすばやく簡単にノートのタイミングを修正する方法について説明します。

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。



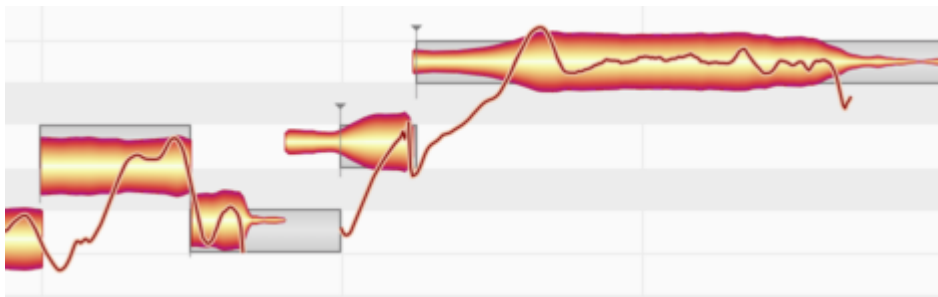
素材を初めて分析すると、Melodyneにより、タイミング補正処理に関連する2つのパラメータが各ノートに対して算出されます。

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。これは、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。

この位置を見つけるのが簡単ではないこともあり、その場合ノートの先頭のみが示されます。(起点はノートアサインメントモードで編集できます。)

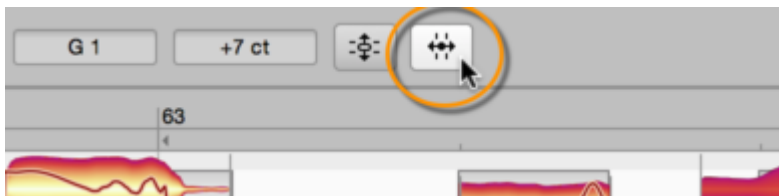
[タイムをクオンタイズ]マクロでノートをクオンタイズすると、各ノートの音楽上の起点(見つかっている場合。見つかっていない場合はノートの先頭)が、灰色の枠の左方向へと移動します。完全に左端まで移動するか、一部だけ移動するかは、スライダーで調整します。



[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、分析後ノートは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、グループ単位に[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、より音楽的に動きます。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。グループ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。

メインツール

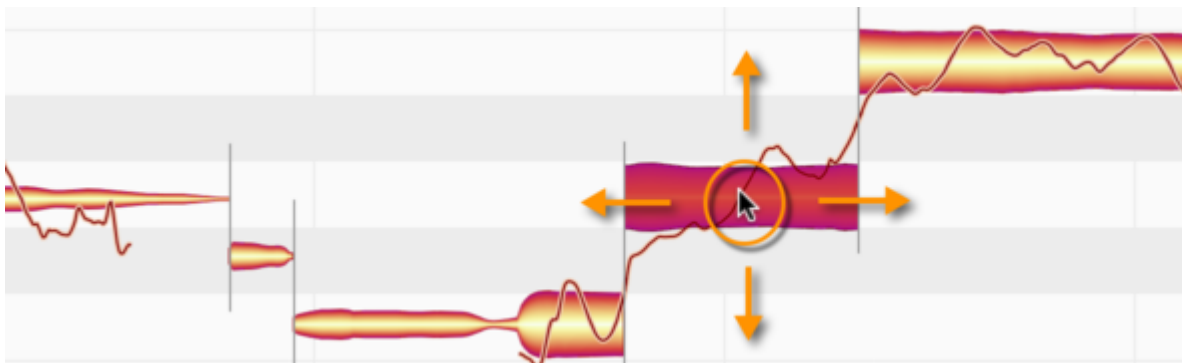
Melodyneメインツールはコンテキストツールとなっており、blobのどこにポインタを合わせるかによって機能が異なります。

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。)



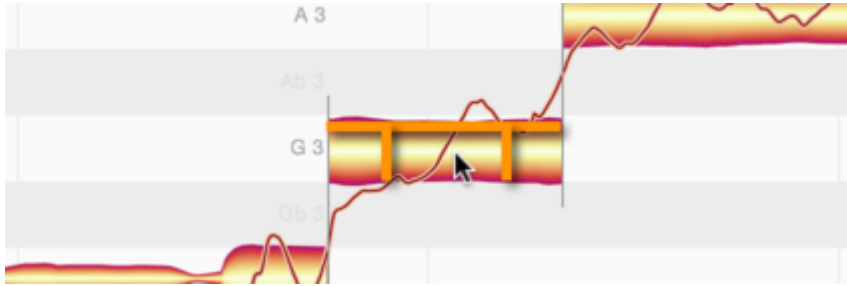
メインツールでblobの中央をクリックし、マウスボタンを押したまま上下にドラッグすると音高を、左右にドラッグすると時間軸上の位置を変更することができます。最初にどちらの方向に動かすか(垂直方向または水平方向)によって、音高またはタイミングのどちらが変更されるかが決まります。マウスボタンをリリースすると、ノートがその位置へ移動します。Altキーを押したまま操作すると、ピッチグリッドやタイムグリッドを無視して自由にノートを配置することができます。



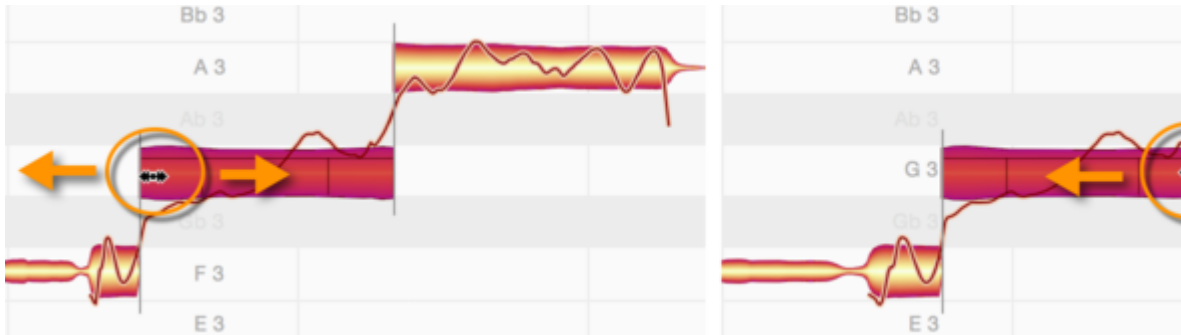
ノートを上下にドラッグすると、ノートをクリックした位置のサウンドが連続再生されます。この際、マウスを左右に動かすと、ノートの他の部分にフォーカスを移すことができます。この方法でピッチ変更をモニターしたくない場合、[オプション]>[ノートエディター]サブメニューの[blob編集時にモニター]オプションのチェックマークを外します。このオプションには、ノートエディターの右上隅の歯車アイコンからもアクセスできます。

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

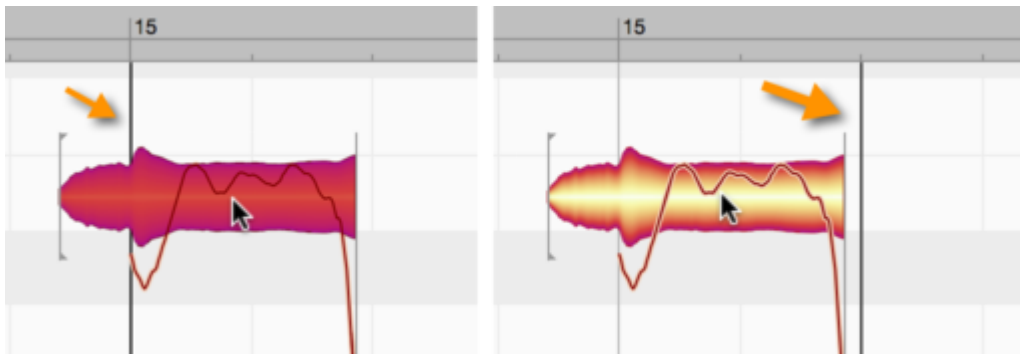
Melodyneでノートをコピーするには、希望のノートを選択してから、[編集]メニューかノートエディターのコンテキストメニューの[コピー]を選択します。これを挿入するには、[ペースト]コマンドを使用します。以下の点に注意してください。

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。

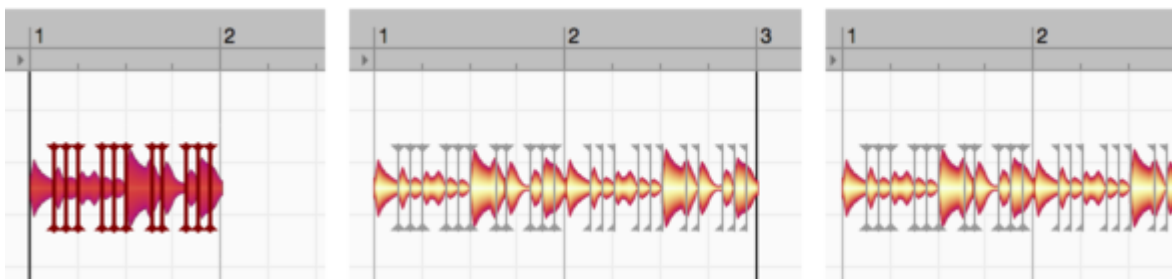
ノートが選択されたままの状態です[ペースト]コマンドを使用すると、見た目には、ペースト前に選択されていたノートの選択が解除され、カーソルが最後のノートの直後に置かれたようになります。

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。



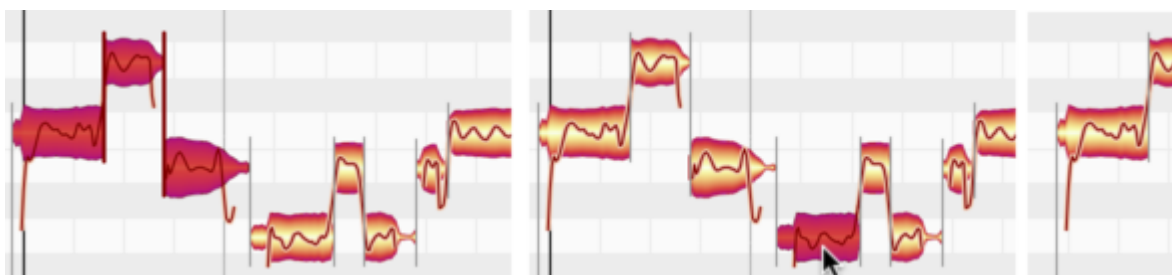
ここでさらに[ペースト]を実行すると、クリップボード上のノートがもう1回ペーストされます。今回は選択されているノートがないので、置き換えられるノートはありません。代わりに、新たにペーストされたノートは、1回目で元のノートと入れ替わったノートのすぐ後に置かれます。

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。

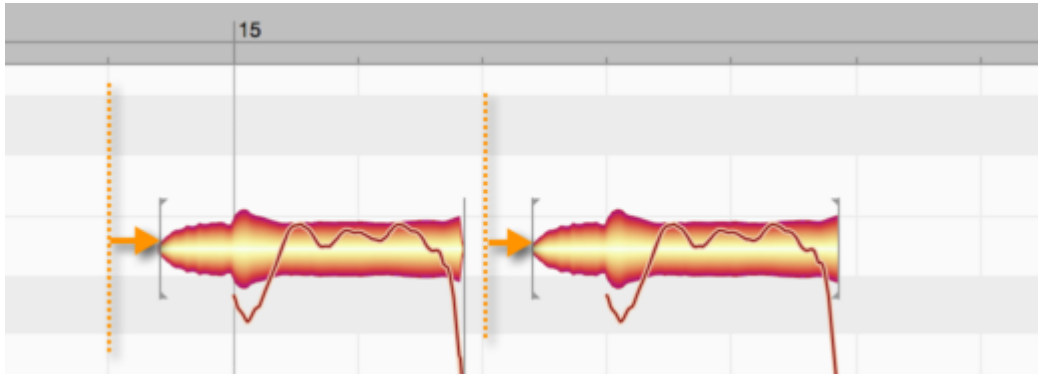


上記から以下のルールが導かれます。

[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。



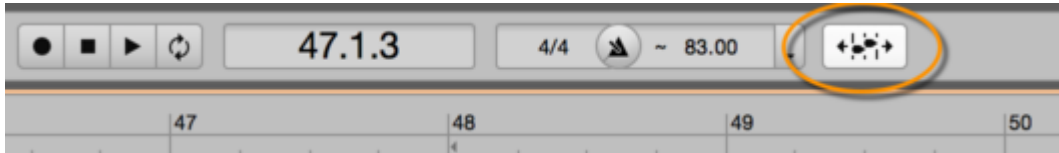
つまり、Melodyne内のノートのコピーは、必ずしもグリッド線に合わせて実行されません。なぜなら、そのような処理を行ってしまうと、表現の機微が失われてしまうためです。代わりに、コピーされたノートはそれぞれ、グリッド線からのずれを維持します。ただし、このルールには例外があります。グリッドの単位が拍ではなく秒の場合(タイムルーラー右の[タイムグリッド設定]ドロップダウンメニューで[秒]が選択されている場合)、ノート(またはコピーされた一連のノートのうち最初のノート)はちょうどカーソル位置から始まり、ずれは生じません。

- 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れ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。

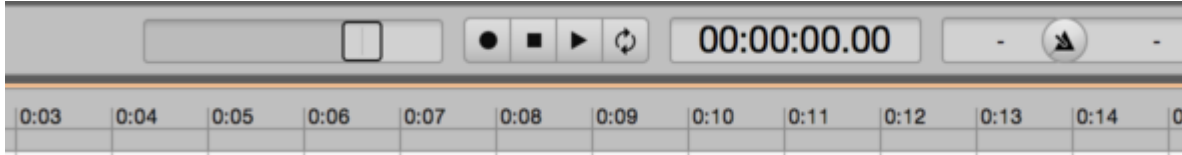
Melodyneでは、レコーディング中のクリックの使用を省きつつ、タイミング参照を保持できます。原理は簡単です。クリックに合わせて演奏することで柔軟性に欠けるタイムラインにする代わりに、Melodyneを使用すれば、実際のレコーディングのテンポマップを適用することができます。テンポのわずかな揺れや緩急さまざまなテンポ変更、拍子記号の変更も適用できます。つまり、タイムラインを決定付けるのは音楽であり、その逆ではないということです。

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)。

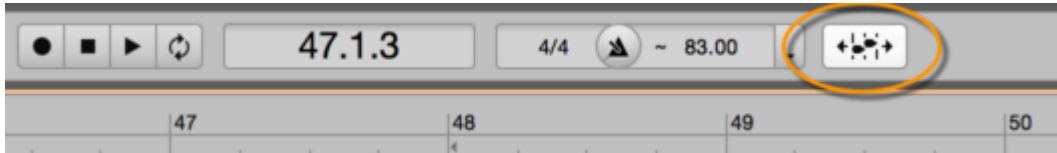
- テンポフィールドに希望の値をBPMで入力します。
- 拍子記号の分母と分子に希望の値を入力します。
- タイムグリッドのメニューに秒の代わりに音価を入力します。
- トランスポートバーの拍子記号とテンポフィールドの間のボタンをクリックしてメトロノームを有効化します。DAWの操作に慣れている方であれば、プロジェクトを始める前にテンポを手動で設定することを好むかもしれません。Melodyneはテンポの検出に非常に優れているため、多くの場合、Melodyneのテンポ検出機能を使用してテンポを認識させる方がより簡単で実用的です。

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。

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がご覧いただけます。

Melodyne 4.2.3の新機能

- 解消:バージョン4.2.2で、特定の構成のMelodyneで起動時に「期限切れ」のメッセージが表示され起動できない不具合。

Melodyne 4.2.2の新機能

新機能と機能向上

Studio One 4でのウィンドウ管理機能向上: Melodyneのズームおよびその他のウィンドウ設定が一定となり、これまでウィンドウ毎に個別の設定で表示されていましたが、新規オーディオ・リージョン選択時に同じ設定で表示されるようになりました。

バグフィックス

- 解消:Cakewalkで、一定の状況下において、新規ファイルが自動分析されず、検出プロセスをスタートするのにアルゴリズムを手動で選択する必要があった不具合
- 解消:スタンドアロンのMelodyneで、他のプロジェクトが開いている状態で保存せずにプロジェクトを開じるとクラッシュすることがあった不具合
- 解消:Logicで、Melodyneプラグインの認証でDAWのローンチが低速化することがある不具合
- 解消:スタンドアロンのMelodyneで、一定の状況下においてプロジェクトを開いたりインポートしたりするとクラッシュする不具合
- 解消:ARAモードで、再生をスタートしてから停止すると、一定の状況下においてblob編集時のモニタリングができなくなる不具合
- 解消:Cakewalkで、新規クリップを選択するとMelodyneの位置表示がずれることがある不具合

Melodyne 4.2.1の新機能

新機能と機能向上

ARAのロード迅速化: ARA対応のDAWで、大型プロジェクトのロード時間が大幅に短縮されています。

バグフィックス

- 解消: MixcraftおよびCakewalkでのARA操作中、DAWで再生を開始するとblobのモニターとスクラブがMelodyneで使用できなくなる現象
- 解消: Melodyneがプレーヤーモード(使用されているコンピューター上でプログラムがアクティベートされていない状態)の場合、トラック編集モードからクリップ編集モードへと切り替える際にARAプラグインがクラッシュする現象
- 解消: Melodyneプラグインで転送後に検出が中断された後、Altキーを押したままオーディオ素材を動かそうとするとクラッシュすることがある現象
- 解消: Melodyne studioをスタンドアロンで使用、オーディオファイルがトラックパネルで選択されている場合、インスペクターでの微調整でクラッシュすることがある現象

Melodyne 4.2の新機能

ARAによりさらに統合: MelodyneとLogic

ARA Audio Random Accessにより、Melodyne 4.2とLogic Pro X 10.4.3はさらにタイトかつ効率的に連動するようになりました。最も重要なワークフロー機能向上は以下のとおりです。

転送なしにトラックを開くことが可能: インサートエフェクトとしてMelodyneをロードし、再生を開始するだけで、トラック全体がMelodyneに自動的に表示されます。転送の必要はもうありません。

Melodyneはユーザーがトラックに加える全ての変更を追従: Melodyneはその内容をオーディオトラックの内容と比較し、リージョンの伸縮、動きを忠実に再現します。

リージョンのリアルコピーとゴーストコピー: リージョンをコピー、ループ、複製すると、Melodyneの内容は、状況に応じてリアルコピーまたはゴーストコピー(エイリアス)として動作します。

リージョンベースのミキシング: Melodyneを使用して編集されたリージョンは、Logicのリージョンインスペクターのミックス機能すべて(リージョン、ゲイン、ミュート、フェード)に対応するようになりました。

コンピングステージにMelodyneを使用可能: テイク選択の_前_にMelodyneを使用してテイクを編集できるようになりました。それぞれのメリットをより現実的に評価できるため、より優れた結果が得られます。

転送ファイルの管理は過去のものに: ARAにより、プロジェクトのアーカイブ化や共有時に転送ファイルについて心配する必要はもうありません。

[さらに詳しく...](#)

新機能と機能向上

LogicがARAに対応: Melodyne 4.2はApple Logic Pro X 10.4.3へのARA統合に対応しています。ARAにより、Logicでは転送の必要がなくなりました。また、Melodyneはオーディオトラックになされる全ての変更に追従します。

Cakewalk/Sonarでの転送パス: Cakewalk/SonarでMelodyne VST3プラグインを使用する場合、転送パスは現在のプロジェクト内に自動的に作成されるようになりました([Cakewalk Projects]>(プロジェクトフォルダー)>[Melodyne]>[Transfers])。

インタラクションの向上: Melodyne 4.2のStudio Oneとの統合がさらに向上しました。Studio Oneバージョン3.5.6以降が必要です。

追加キーボードショートカット: ノートアサインメントモードのコンテキストメニューに表示される[ノートをスタート位置ラインで再分割]コマンドに、[環境設定]ダイアログからキーボードショートカットを割り当てることができるようになりました。このショートカットはその後編集モードでも使用できます。

バグフィックス

- 解消: Studio Oneで、多数のMelodyneクリップがあるプロジェクトでMelodyneインスタンスを([Melodyneで開く]コマンドを使用して)追加生成するとプログラムが遅くなる現象
- 解消: Windows上のStudio Oneで、ズームレベル変更時にノート背景の色が変わる現象
- 解消: Studio Oneで、ユニゾントラック分散機能によりMelodyneのノートが数オクターブずれることがある現象
- 解消: Studio Oneで、ノート分割ツールを使用すると一定の状況下でクラッシュする現象
- 解消: * 解消: Studio Oneで、ノートがMelodyneで削除されているのにノート表示(波形に重ねられる線)が更新されない現象
- 解消: Studio Oneで、コピーされたイベントの場合に[DAW内のクリップ選択に追従]を実行すると違う小節が表示される現象
- 解消: Cakewalk/Sonarで、Melodyneを使用して編集した16-bitオーディオファイルをエクスポートするとクラッシュすることがある現象
- 解消: Cakewalk/Sonarで、フリーズ機能を使用するとクラッシュすることがある現象
- 解消: ARA対応のDAW全てで、調または音階に加えた変更が保存されない現象
- 解消: ARA対応のDAW全てで、[比較]スイッチによりMelodyneでのローカル再生が停止する現象
- 解消: Logic 10.3で、Melodyneを使用した特定のプロジェクトを開くとクラッシュする現象
- 解消: Digital Performerで、以前Melodyneを使用して編集したプロジェクトを開くとクラッシュすることがある現象
- 解消: プラグインで、[ファイルを元の状態に復元]コマンドを使用すると特定の状況下で違うノートが削除される現象
- 解消: 転送をキャンセルすると表示エラーや(編集を続けると)DAWがクラッシュする現象
- 解消: プラグインで、割り当て可能なキーボードショートカット[前回のメニューアクションを反復]が機能しない現象
- 解消: スケールウィンドウが開いている状態で、編集モードからノートアサインメントモードに切り替えると、タイムラインの違うエリアが表示される現象
- 解消: サウンドエディターで、アサインメントモードがオンの場合にスペクトラムのピーク値が表示されない現象
- 解消: Melodyne studioのトラックリストで、Alt-クリックで[編集]と[参照]の両方のボタンがオンになる現象
- 解消: Melodyne studioで、複数のトラックを同時にコピーすると、内容が置き換わることがある現象
- 解消: Melodyne essentialで、割り当て可能なキーボードショートカット[ノートをトリルとして分割]がない現象
- 解消: Melodyne essentialで、Melodyne studioで保存されたドキュメントを開くと違ったトラックが表示される現象
- 解消: スタンドアロンアプリケーションで、テンポアサインメントモードでノートのコピーとペーストができない現象
- 解消: スタンドアロンアプリケーションで、新規検出によりタイムライン上のオーディオがずれることがある現象
- 解消: macOSバージョン10.12上のスタンドアロンアプリケーションで、オーディオインポート機能使用後クラッシュすることがある現象

Melodyne 4.1.1の新機能

新機能と機能向上

[ノートの分割]コマンド

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。

[ノートの分割]コマンドはノート分割ツールのコンテキストメニューにあります。環境設定の[ショートカット]ページで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。

[スタート位置ラインで分割]コマンドのショートカット

環境設定の[ショートカット]ページ(見出しは「ノートアサインメント」)で、ノートアサインメントモードで使用される[スタート位置ラインで分割]コマンドにキーボードショートカットを割り当てることができるようになりました。このコマンドはこれまでノート分割ツールのコンテキストメニューからのみアクセス可能でした。

バグフィックス

- 解消: マクロを開くのに使用するボタンが特定の状況で灰色表示になる不具合
- 解消: ノート分割ツールのノートアサインメントモードでの使用時およびスレッシュホールド値変更時に生じるクラッシュ
- 解消: 保存時にオーディオファイルの長さが特定の状況で変更される不具合
- 解消: 複数回の連続録音時にまれに生じるクラッシュ
- 解消: macOS 10.12.xおよび10.11.x上のLogic Pro 10.3.1で特定の状況において生じていたクラッシュ
- 解消: Logic 10.3で特定のプロジェクトを開く際に生じていたクラッシュ
- 解消: ARAリージョンのフリーズ時にSonarで生じるクラッシュ
- 解消: macOS 10.11.6上のDigital Performer 9.13で4つ以上のトラックの同時転送時に生じる中断
- 解消: FL Studioでのメモリリーク

Melodyne 4.1の新機能

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

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

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

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

新機能と機能向上

マルチトラックノート編集がARA統合中にも使用可能に

Melodyne studioのノートエディターで、ARA上でも任意数のDAWトラックを同時に表示して編集できるようになりました。

DAWでの(ボーカル)コンピングのARA機能が向上

新しい2つのARAモードにより、Melodyneのパワーを個々のクリップまたはトラック全体のいずれかに最適な形で集中させることができるようになり、(ボーカル)コンピングなどの一般的なDAWワークフローに理想的なサポートを提供します。ARAクリップモードは、ひとつのクリップにのみアクセスしますが、クリップ教会の両側のノートにもアクセスできます。一方、ARAトラックモードはDAWトラック上の全てのトラックを、そこでの編集およびアレンジ通りに表示します。

モノフォニック楽器向けの新しい再生タイプ

ソプラノボイスや非常にピッチの高いメロディ楽器(ピッコロなど)の再生中の音質を強化するため、アルゴリズムインスペクターに新しい再生タイプ[トータル (高)]が追加されました。

[ノートをトリルとして分割]コマンド

ノートエディターとノートアサインメントモードに、Melodyne studio 3でおなじみの[ノートをトリルとして分割]コマンドが搭載されました。

[ノートの分割]コマンド

ノート分割ツールのコンテキストメニューにあるこのコマンドは、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分割]コマンドのショートカット

ノートアサインメントモードで使用されるこのコマンドにショートカットを割り当てることができるようになりました。

[オーディオを置換]コマンド

[オーディオを置換]コマンドでは、[エクスポート]ダイアログを開くことなく、オーディオファイルを既存の名前で保存できます。

キーボードショートカットの向上

各サブツールに独自のショートカットが用意されました。タイムグリッド用のショートカットも用意され、ズームコマンドはテンキーに割り当てられました。

ユーザーインターフェースのコントラストバリエーション

[環境設定]ダイアログで、ユーザーインターフェース用に新しいコントラストオプションを選択できるようになりました。

Windows上でのHiDPI対応

Windows 8以降を実行する互換システム上では、Melodyneは高解像度スクリーンに対応するようになりました。スタンドアロンとStudio Oneでのプラグインの両方が該当します。その他のDAWでのHiDPI対応も計画中です。

必要メモリが低下

内部最適化により、Melodyne(スタンドアロン、プラグイン、ARA)は特にWindowsでの必要メモリが低下しています。

自動スクロールオプション

Melodyneをプラグインとしてしようしている場合、[自動スクロール]設定を各インスタンスに対して個別に保存できるようになりました。

iLok

iLok 2に加えて、MelodyneはiLok 3にも対応しました。

バグフィックス

- 解消: Windows 7で、一部のMP3ファイルをロードするとMelodyneスタンドアロンがクラッシュする不具合
- 解消: Cubaseで、プラグインウィンドウの[常に全面に表示]設定によりクラッシュすることがある不具合
- 解消: プラグインのグラフィックスの問題
- 解消: 入力または検出された調性が保存時にCメジャーにリセットされる不具合
- 解消: Melodyne 4によりインポートされたMelodyne studio 3のMARファイルに不正確なテンポ情報が含まれている不具合
- 解消: studio 3ファイルのインポートに影響するその他の問題
- 解消: アルゴリズムの事後変更後オーディオ素材が数サンプル分ずれる不具合
- 解消: DAWでのテンポ学習後タイムグリッドがずれることがある不具合
- 解消: Cubaseのテンポ検出ダイアログでの拍子変更に関連する情報のMelodyneプラグインへの転送が不確かになる不具合
- 解消: macOS 10.12.xおよび10.11.x上のLogic Pro 10.3.1で特定の状況において生じていたクラッシュ
- 解消: Logic 10.3で特定のプロジェクトを開く際に生じていたクラッシュ
- 解消: ノート分割ツールのノートアサインメントモードでの使用時およびスレッシュホールド値変更時に生じるクラッシュ
- 解消: 保存時にオーディオファイルの長さが特定の状況で変更される不具合
- 解消: ARAリージョンのフリーズ時にSonarで生じるクラッシュ
- 解消: マクロを開くのに使用するボタンが特定の状況で灰色表示になる不具合

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](#)

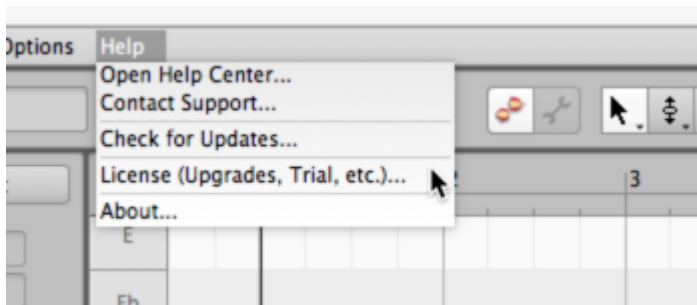
トライアルモードに切り替える

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。

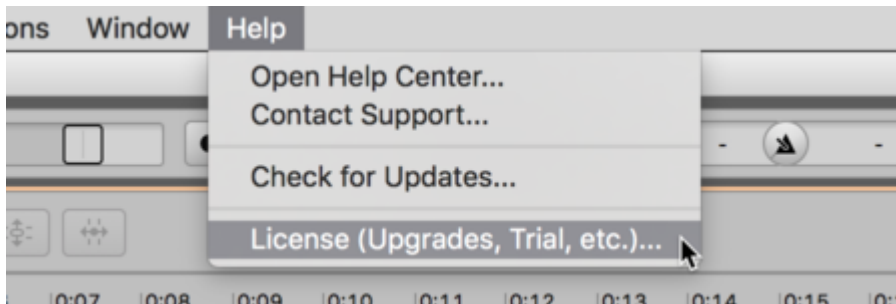
トライアルモードをアクティベートするには：

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。

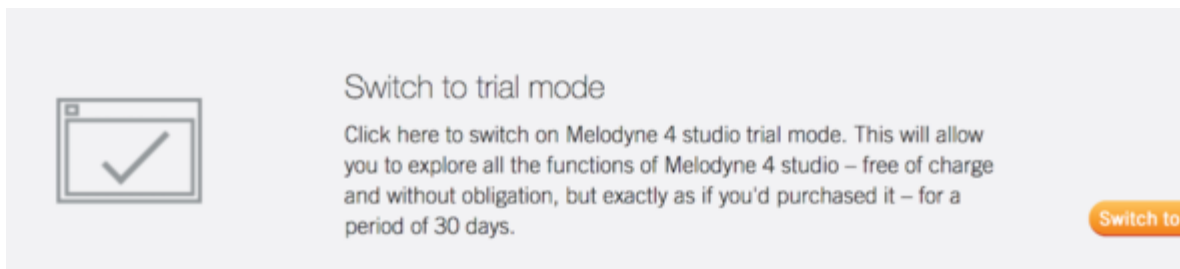
プラグインの場合：



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。

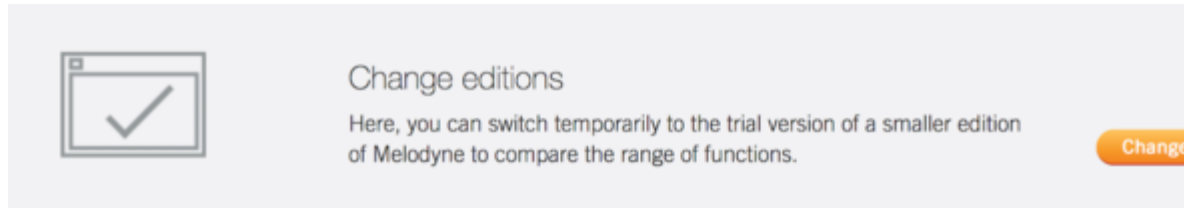


これで完了です！トライアルモードは30日間にわたって有効となります。Melodyneに戻ると、Melodyne studioエディションが実行されます。

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。

トラブルシューティング

問題が生じた場合はまずこちらをご覧ください。追加トピックへはサイドメニューの「FAQ」をクリックするとアクセスできます。

問題が解決しない場合、support@celemony.com までご連絡ください。弊社サポートチームは英語およびドイツ語にてお問い合わせを承っております。

Melodyneの正しいインストール方法が分からない。

ダウンロードしたインストーラーまたはMelodyne CDに収録されているインストーラーを起動します。これで、スタンドアロン版のMelodyneと、各種プラグイン版のMelodyneの両方がハードディスクにインストールされます。

Melodyneをインストールしたが、見つからない。

macOSの場合、スタンドアロン版には「Melodyne」という名前が付いています。[アプリケーション]フォルダー内に[Melodyne]という名のサブフォルダーがあるはずです。プラグインには「Melodyne」という名前が付いており、次のロケーションにあります: Macintosh HD/ライブラリ/Audio/Plug-Ins/<該当する種類のプラグインのサブフォルダー>

Windowsの場合、スタンドアロン版には「Melodyne.exe」という名前が付いています。次のロケーションにあります: C://Programs/Celemony/Melodyne/またはC://Program Files (x86)/Celemony/Melodyne/ プラグインには「Melodyne」という名前が付いており、それぞれ次のロケーションにあります:

VST3(64ビット): C://Programs/Common Files/VST3/Celemony

VST3(32ビット): C://Program Files (x86)/Common Files/VST3/Celemony

VST2(64ビット): C://Programs/Common Files/Steinberg/VST2/Celemony (インストール時にパスを選択できます。ご使用のDAWが使用しているパスをご確認ください)

VST2(32ビット): C://Program Files (x86)/Steinberg/VSTplugins/ (インストール時にパスを選択できます。ご使用のDAWが使用しているパスをご確認ください)

AAX: C://Programs/Common Files/Avid/Audio/Plug-Ins

RTAS: C://Program Files (x86)/Common Files/Digidesign/DAE/Plug-Ins

ご使用のDAWでは、Melodyneは他のオーディオエフェクトプラグインと同じように表示されます。使用するには、希望のオーディオトラックにプラグインをインサートします。

Melodyneをインストールしたが、アクティベーションの方法が分からない。

Melodyneスタンドアロンを起動します。表示されるダイアログボックスで[アクティベート]をクリックします。オンライン登録ページが開きます。ユーザーアカウントをお持ちでない場合はここで作成できます。画面上の指示に従ってください。完了すると、ご使用のコンピューターがアクティベートされ、Melodyneを制限なく使用できるようになります。Melodyneを弊社ウェブショップからご購入いただいた場合、ユーザーアカウントが購入時に作成済みのため、[アクティベート]をクリックするだけで完了となります。

エラーメッセージが表示され、アクティベーションを完了できない。

プログラムをアクティベートするには、インターネット接続が必要です。ウェブブラウザでページを開いてみるなどして、オンライン状態をご確認ください。オンライン状態である場合、Melodyneを再起動してから再試行してください。

Melodyneを再インストールしたいが、インストールプログラムが手元にない。

インストールプログラムはユーザーアカウントにあります。www.celemony.com/loginにログインしてダウンロードし、Melodyneを再インストールします。

実行中のMelodyneのエディションとバージョンが分からない。

実行中のMelodyneのエディションとバージョンナンバーを調べるには、メインメニューの[Melodyneについて]を選択します。エディション名は、画面最上部のMelodyneロゴの横にも表示されています。必要に応じて、ユーザーアカウント(www.celemony.com/login)からご所有のライセンスに応じたMelodyneエディションのインストールプログラムを取得できます。

使用中のMelodyneに対するアップデートがあるかどうか知りたい。

Melodyneはインターネットを介してアップデートを自動確認します。この機能は、[環境設定]ダイアログの[アップデートを確認]ページで設定できます。ここでは、[今すぐ確認]をクリックして手動でアップデートを確認することもできます。また、弊社ニュースレターでもアップデート情報を提供しています。ニュースレターには、ユーザーアカウント(www.celemony.com/login)から登録できます。

Melodyneをスタンドアロンで起動できない。

コンピューターを再起動してから、再度Melodyneを起動してみてください。上手くいかない場合、Melodyneプリファレンスを削除(下に手順を記載)してから再試行してください。それでもMelodyneが起動しない場合、弊社サポートsupport@celemony.comまでご連絡ください。Melodyneプリファレンスは次のロケーションにあります：

- macOS: FinderでAltキーを押したままメインメニューの[移動]>[ライブラリ]を選択して、[Preferences]サブフォルダーを開きます。下にスクロールして「com.celemony.melodyne.pref.plist」ファイルを探し、削除します。
- Windows: C://ユーザー/<ユーザー名>/AppData/Roaming/Celemony/を開き、「com.celemony.melodyne.plist」ファイルを削除します。[AppData]フォルダーが非表示になっている場合、[スタート]ボタンをクリック(Windows 7)または画面左下隅を右クリック(Windows 8)して[コントロールパネル]を開きます。[デスクトップのカスタマイズ]、[フォルダーオプション]を順に選択します。[表示]タブをクリックします。[詳細設定]で、[隠しファイル、隠しフォルダー、および隠しドライブを表示する]にチェックマークを入れ、[OK]をクリックして終了します。

MelodyneをプラグインとしてDAWのオーディオトラックにインサートしたが、反応がない。

インサートしたMelodyneは空の状態です。まず、DAWのトラックからMelodyneにオーディオ素材を転送する必要があります。これを行うには、Melodyneの[転送]ボタンをクリックしてから、編集したいパッセージをDAWで再生します。転送が完了したら、Melodyneに音が表示され、編集可能となります。

使用中のDAWとMelodyneとの連携がうまく行っていない気がする。

ARAインターフェイス拡張に対応しているかどうかなど、どのDAWにも注意すべき独自の特性があります。弊社のヘルプセンターには、主要DAWについての必要な情報とヒントが掲載されています。ヘルプセンターへは、Melodyneの[ヘルプ]メニューを開くか、www.helpcenter.celemony.comからアクセスできます。

Melodyneスタンドアロンからのオーディオ出力が得られない。

[環境設定]ダイアログの[オーディオ]ページを開き、正しいオーディオデバイスが選択されているかどうか確認します。macOSでは、内蔵オーディオハードウェアか、お手持ちのオーディオインターフェイスが選択されていなければなりません(たとえば、ワイヤレスインターフェイスのAirplayは使用できません)。Windowsでは、正しいASIOドライバを選択してください。DirectXでは録音できません。

オーディオの転送後またはインポート後、Melodyneに表示されたblobが予想と全く異なっている。

デフォルトでは、Melodyneはオーディオ素材に対してアルゴリズムを自動選択します。そのため、モノフォニック素材がポリフォニック素材として解釈されてしまうことがあります。このような場合、影響を受けたパッセージのノートをクリックして、[アルゴリズム]から適切なアルゴリズムを選択します。

ノートエディターでblobを縦方向に動かせるときと、横方向にしか動かせないときがある。

メインツール(矢印)を使用してblobを編集する際は、ドラッグを始めた方向によって、縦または横のどちらに動かせるかが決まります。方向を変えるときは、いったんblobから指を離します。ピッチグリッドまたはタイムグリッドがアクティブな場合、微調整するにはAltキーを押したまま操作する必要があります。blobを横方向に動かすときは、blobの中央をドラッグする場合と、blobの端をドラッグする場合とでは動作が異なることを覚えておきましょう。中央をドラッグするとblob自体を動かすことができ、端をドラッグするとそこだけが変化してblob自体は動きません。

blobによっては、ピッチをずらすと不自然なサウンドになることがある。

モノフォニックオーディオ素材の検出ではオクターブエラーが生じることがあります。このエラーがポリフォニックオーディオ素材で生じると、高音が別個の音として誤って認識されてしまいます。このような場合、対応するblobを動かすとアーチファクトが生じます。編集作業を始める前に、実際の演奏内容と表示されている音が確実に一致するよう、ノートアサインメントモードで検出結果を確認し、必要に応じて手を加えることで、これを防ぐことができます。

スタンドアロンで、インポートしたオーディオファイルのテンポが間違っている。

オートストレッチスイッチをオンにすると、インポートするファイルがプロジェクトのテンポに合わせられます。オフにすると、インポートするファイルの元のテンポが維持されます。前者の場合、インポートするファイルのテンポが間違っただまの場合、blobをプロジェクトにコピーする前に別プロジェクトのドキュメント内でファイルを開き、テンポアサインを修正します。